

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial manusia diharuskan untuk melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar tanpa melepas kepribadian mereka sendiri. Oleh karena itu, adaptasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan potensi diri dengan tujuan untuk melahirkan individu yang berguna untuk diri sendiri dan lingkungannya. Dalam proses adaptasi dan pengembangan potensi, seorang individu perlu memiliki rasa percaya diri (*Self-confident*) terlebih dahulu, sehingga proses tersebut dapat berkembang dengan baik. Perkembangan rasa *self-confident* diperlukan bagi setiap orang, termasuk remaja. Kebutuhan ini menjadi sangat penting sebagai masa transisi, ciri khasnya remaja yang selalu mencari sesuatu yang baru. *Self-confident* sangat diperlukan untuk membentuk identitas pribadi yang baik di masa depan. *Self-confident* bangun identitas positif yang akan diterima di lingkungan seseorang dan berdampak positif bagi masyarakat di sekitar

Menurut Zakiah Darajat dalam Ningsih (2018b), *Self-confident* merupakan percaya kepada diri sendiri yang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang dilalui sejak kecil. Orang yang percaya pada diri sendiri dapat mengatasi segala faktor-faktor dan situasi, mungkin frustrasi, bahkan mungkin frustrasi ringan tidak akan terasa sama sekali. Tapi sebaliknya orang yang kurang percaya diri akan sangat peka terhadap bermacam-macam situasi yang mencekam. Didalam lingkungan sekolah, kepercayaan diri menjadi aspek penting yang harus dimiliki

oleh seorang siswa. Hal tersebut dikarenakan rasa kepercayaan diri yang tinggi pada jiwa siswa mampu membantu siswa tersebut dalam mencapai prestasi dan hasil belajar yang lebih baik lagi. Sehingga siswa tersebut dapat mengalami proses perubahan dalam diri yang mana tidak hanya pada hasil belajar tetapi juga pada perilaku dan sikap siswa, yaitu keberanian, keaktifan, dan aktualisasi diri siswa saat proses belajar mengajar (Al-Ghaffar et al., 2022).

Penelitian mengenai *self confident* juga pernah dilakukan di SMP Negeri 3 Suruh Kabupaten Semarang, siswa kelas VIII E khususnya cenderung menunjukkan indikasi percaya diri rendah ketika di suruh berbicara di hadapan orang banyak. Berdasarkan hasil observasi saat mereka diminta maju di depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi, menyatakan pendapat dan tugas yang bersubstansikan aspek kemampuan tampil berbicara di khalayak umum, peserta didik cenderung menunjukkan perasaan canggung, grogi, keluar keringat dingin dan tidak mampu menyatakan hal yang sudah dipersiapkan, bahkan untuk maju saja mereka merasa enggan dan bahkan keberatan (Asmara 2018).

Menurut Sukardi (dalam Pranoto (2016)), layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari pembimbing atau konselor yang berfungsi untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Dengan kata lain, layanan bimbingan kelompok dilakukan

penunjang hidup seorang individu untuk mengambil sebuah keputusan didalam kehidupan sehari-hari. Bimbingan konseling didalam bidang pendidikan berfungsi sebagai media yang menuntun dan mengarahkan seorang pelajar atau siswa dalam menjalankan kehidupan di sekolah. Selain itu, juga dapat membantu seorang siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri, sehingga siswa tersebut memiliki keberanian dalam melakukan aktivitas sekolahnya (Siregar, 2019).

Teknik diskusi merupakan proses yang digunakan untuk mengatur dan melibatkan sekelompok orang untuk menghadapi interaksi dengan berbagai informasi atau pengalaman, kesimpulan atau solusi dalam memecahkan masalah (Anwar Sutoyo dalam Mardiansyah (2017)). Dengan kata lain, diskusi dapat digunakan untuk mengatur dan melibatkan kelompok orang atau siswa untuk berinteraksi dengan berbagai bentuk informasi dan kesimpulan untuk mencapai pemecahan masalah bersama. Teknik ini memiliki tujuan sebagai media untuk membantu siswa untuk mengembangkan diri sendiri, kesadaran tentang diri sendiri dan pandangan terkait hubungan yang terjadi diantara manusia (Dinkmeyer dan Munro dalam Irawan (2013)). Dalam proses bimbingan kelompok, teknik ini mejadi teknik yang efektif untuk membantu memingkatkan rasa kepercayaan diri siswa di sekolah. Hal tersebut dikarenakan, bimbingan kelompok dengan teknik doskusi mampu melatih siswa untuk berani dalam memberikan pendapat, mengemukakan pemikiran dan belajar untuk menerima dan memberi masukan dari orang lain (Suryani & Kurniawan, 2020).

Permainan kartu *truth or dare* ini adalah permainan yang populer dikalangan para remaja dan dapat membuat susana menjadi menyenangkan, permainan ini

bermediakan kartu tentang kejujuran (*truth*) dan kartu tantangan (*dare*) (Puspitasari dalam Cahyaningrum (2020). Dalam proses permainannya, seorang pemain harus mampu menjawab pertanyaan yang tertulis di kartu *truth* dan menjalankan perintah sesuai tantangan di kartu *dare*. Umumnya, pertanyaan-pertanyaan tersebut bersifat unik dan menantang yang mana membuat permainan menjadi lebih menarik dan seru.

Permainan kartu *Truth or Dare* kini telah banyak dikembangkan sebagai media yang membantu pendidikan, salah satunya pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok. Pengembangan kartu *Truth or Dare* dinilai sangat valid dan mudah digunakan dalam membantu jalannya proses bimbingan kelompok itu sendiri (Jalil et al., 2023). Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Thalib, 2021) yang mana menyatakan bahwa kartu *Truth or Dare* sangat praktis untuk digunakan setelah dilakukan pengujian dan penilaian oleh guru bimbingan konseling. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Pranoto, 2016) yang mana menyatakan media kartu *Truth or Dare* telah mampu membantu meningkatkan rasa kepercayaan diri dan potensi siswa di sekolah. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh (Sunarti, 2023), mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi sangat efektif untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri dari siswa di sekolah. Sehingga dengan jenis layanan tersebut dan pengembangan media kartu *Truth or Dare* guru bimbingan konseling dapat membantu membangun rasa percaya diri siswa secara efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK dan konseli di SMA Muhammadiyah 1 kelas XI Sleman pada bulan Agustus 2023, perilaku *self confident* masih terjadi di SMA tersebut. Beberapa masalah tentang *self confident* yang ditemukan menurut guru BK yaitu 1) Siswa masih memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah meliputi masih sering terjadi siswa yang malu-malu ketika berbicara di depan banyak orang, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, ragu-ragu ketika di suruh melakukan sesuatu oleh guru kurang bersosial dengan teman lain dalam hal pelajaran, 2) Layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok masih dilakukan dengan media yang kurang menarik minat dan potensi siswa. Lalu permasalahan tentang *self confident* menurut siswa yaitu penggunaan media yang kurang efektif membuat penyampaian materi *self-confident* menjadi sulit dipahami dan tidak mampu menarik minat siswa untuk menamakan materi didalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan masalah yang muncul yang diatas, maka diperlukan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self confident* menggunakan kartu *truth or dare*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa pengembangan permainan kartu *Truth or Dare* dengan judul “Pengembangan Kartu *Truth or Dare* Pada Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan *Self-Confident* Pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dilakukan indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah sehingga kurang mampu melakukan aktivitas sekolah dengan baik.
2. Kurangnya kepercayaan diri siswa untuk tampil didepan kelas saat diminta huru menjelaskan pelajaran.
3. Proses layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok masih dilakukan dengan media yang kurang menarik minat dan potensi siswa.
4. Penggunaan media yang kurang efektif membuat penyampaian materi *self-confident* menjadi sulit dipahami dan tidak mampu menarik minat siswa untuk menamakan materi didalam aktivitas sekolahnya.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diterapkan oleh peneliti dengan masuk agar proses analisis dan pengembangan produk tidak melenceng dengan topik yang telah ditetapkan yaitu berupa pengembangan kartu *Truth or Dare* pada layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok untuk meningkatkan *self-confident* pada siswa. Selain itu, pembatasan masalah dilakukan agar terfokus pada satu pokok permasalahan yang tengah dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana gambaran dari layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok dengan pemanfaatan kartu *Truth or Dare* sebagai media untuk membantu meningkatkan *self-confident* pada siswa?
2. Bagaimana hasil uji validasi ahli media, materi, dan layanan terkait kartu *truth or dare* yang membantu meningkatkan *self-confident* pada siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis gambaran dari layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok dengan pemanfaatan kartu *Truth or Dare* sebagai media untuk membantu meningkatkan *self-confident* pada siswa
2. Hasil uji validasi ahli media, materi, dan layanan terkait kartu *truth or dare* yang membantu meningkatkan *self-confident* pada siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan produk permainan kartu *Truth or Dare*, yang mana produk tersebut akan berfokus pada penerapan fungsinya untuk membantu proses layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok pada siswa yang kurang percaya diri. Kartu *Truth or Dare* tersebut akan berisikan pertanyaan dengan jumlah pertanyaan 20 buah, yang mana akan dibagi 10

untuk *truth* dan 10 untuk *dare*. Pertanyaan tersebut seputar permasalahan umum yang ditafsir merupakan faktor yang menyebabkan kepercayaan diri seorang siswa menurun. Pertanyaan dalam kartu *truth* harus dijawab secara jujur oleh siswa yang mana didasarkan oleh masalah kepercayaan diri yang sedang dialami. Jawaban siswa tersebut akan digunakan sebagai topik diskusi dengan tujuan untuk mencari solusi yang membantu siswa untuk membangun kepercayaan diri tersebut.

Sedangkan, untuk kartu *dare* berisikan pertanyaan yang mana mengharuskan siswa melakukan tindakan sesuai apa yang telah tertulis didalam kartu, misalkan; sebuah tantangan untuk memberikan deskripsi terhadap suatu obyek yang telah ditentukan dan tertulis didalam kartu *dare* selama 5 menit. Melalui *dare* tersebut siswa dapat belajar untuk berani menjawab pertanyaan dikelas dan melatih kepercayaan diri mereka saat melakukan presentasi. Selain itu, tindakan atau tantangan tersebut juga menjadi sebuah diskusi untuk memberikan tanggapan guna membantu siswa lebih berani aktif dalam kelas, khususnya ketika menjawab soal. Proses layanan bimbingan kelompok teknik diskusi tersebut akan berlangsung selama 30 menit dimana siswa akan memilih kartu *Truth or Dare* terlebih dahulu dan kemudian permainan akan dimulai. Jumlah siswa untuk bimbingan kelompok yaitu berjumlah 4-5 siswa.

Produk kartu *Truth or Dare* nantinya akan terbuat dari kerta karton dengan warna merah dan hijau. Warna merah digunakan untuk *dare* dan warna hijau untuk *truth*. Kartu tersebut akan dibuat dengan ukuran panjang 10,5cm dan tinggi 7,5 cm. Pertanyaan didalam kartu *Truth or Dare* akan diketik terlebih dahulu dengan

jenis huruf yang digunakan adalah *Times New Roman*. Ukurna huruf yang digunakan adalah 14.

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan produk kartu *truth or dare* untuk layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis, secara teoritis dari penelitian ini adalah mengetahui manfaat pengembangan kartu *truth or dare* pada layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok untuk meningkatkan *self-confident* pada siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, diharapkan dapat mampu membantu meningkatkan rasa kepercayaan diri melalui pertanyaan yang tertera di produk kartu *truth or dare*.
 - b. Bagi Guru Bimbingan Konseling, diharapkan mampu memberikan inovasi media yang dapat mendukung jalannya proses layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk meningkatkan *self-confident* pada siswa.
 - c. Bagi peneliti, sebagai bekal masa mendatang untuk mengetahui *self confident* (kepercayaan diri) siswa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan kartu *Truth or Dare* secara *valid* dapat membantu proses layanan bimbingan kelompok teknik diskusi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Asumsi tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media tersebut dapat membantu meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa di sekolah. Selain itu, melalui pengembangan tersebut sangat praktis dan mudah untuk digunakan. Hal tersebut di tujukan melalui penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media kartu *Truth or Dare* terbukti praktis untuk digunakan setelah dilakukan pengujian dan penilaian oleh guru pembimbing itu sendiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan produk, peneliti masih belum bisa secara efektif memberikan layana kepada siswa karena keterbatasan jumlah produk yang dibuat dan kualitas dari produk tersebut yang mana hanya berupa kerta karton. Selain itu, pemilihan pertanyaan yang mungkin sulit dipahami atau bersifat intimidasi membuat siswa merasa khawatir dalam proses layanan bimbingan kelompok tersebut.