

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang, dunia pendidikan diharapkan dapat mewujudkan cita-cita bangsa dan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Layanan bimbingan dan konseling yang merupakan kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu dalam rangka mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya jika ia memiliki rasa percaya diri terlebih dahulu, sehingga dapat meningkatkan perkembangannya baik oleh dirinya sendiri ataupun lingkungan yang akan membantu pencapaiannya. Perkembangan individu merupakan suatu proses yang terjadi sepanjang kehidupannya dari pertumbuhan fisik, perilaku, kognitif dan emosional (Rais 2022)

Setiap individu memiliki bermacam-macam kemampuan yang dimiliki sehingga perlu dikembangkan untuk membekali dirinya menjadi pribadi yang berpotensi. Kemampuan seseorang yang perlu dikembangkan salah satunya adalah memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Rasa percaya diri yang dimiliki setiap peserta didik memiliki kontribusi dalam mewujudkan beragam keberhasilan termasuk di bidang belajar, karir atau bidang kehidupan lainnya (Astuti 2021). Rasa percaya diri merupakan kebutuhan bagi setiap orang. Kebutuhan ini menjadi sangat penting karena karakter remaja yang selalu mencari cari hal yang baru sebagaimana karakteristiknya sebagai masa peralihan diperlukan kepercayaan diri yang mumpuni untuk membentuk identitas dimasa depan. Kepercayaan diri yang baik akan membentuk identitas yang positif, mampu diterima oleh lingkungan dan berdampak baik bagi masyarakat dilingkungan sekitarnya (Riyanti et al. 2020).

Menurut Lauster (2012) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan yang dimiliki sehingga individu yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal-hal yang disukai dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Menurut M. Nur Ghufron & Rini Riswanita (2020) kepercayaan diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subjek sebagai karakteristik pribadi yang didalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif bertanggung jawab, rasional dan realistis

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang. Kepercayaan diri adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain. Kepercayaan diri merupakan atribut yang sangat berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, tanpa adanya kepercayaan diri akan menimbulkan banyak masalah pada diri seseorang. Hal tersebut dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu untuk mengaktualisasikan segala potensinya. Kepercayaan diri merupakan urgen untuk dimiliki setiap individu (Putri and Adawiyah 2020)

Kepercayaan diri yang dimiliki oleh seseorang dapat membantu untuk mengatasi tantangan baru, meyakini diri sendiri dalam situasi tertentu, melewati batasan yang menghambat, menyelesaikan hal yang belum pernah dilakukan, mengeluarkan bakat serta kemampuan sepenuhnya, dan tidak mengkhawatirkan kegagalan. Berbagai aktifitas sekolah yang melibatkan percaya diri siswa antara lain berpendapat dalam diskusi, bertanya pada guru ketika mengalami kesulitan, dan mengutarakan gagasan di depan umum. Jika siswa tidak memiliki percaya diri yang tinggi, tentu dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik maupun non akademik mereka (Saputra and Prasetiawan 2018).

Seseorang yang memiliki kepercayaan diri rendah terlihat ketika dirinya berbuat sesuatu yang penting dan penuh tantangan selalu dihadapi dengan keraguan, cemas, tidak yakin, cenderung menghindar, tidak punya inisiatif, mudah patah semangat, tidak berani tampil didepan orang banyak, dan gejala kejiwaan lain yang menghambat seseorang untuk melakukan sesuatu (Ifdil et al. 2017).

Idealnya kepercayaan diri yang dimiliki seseorang haruslah berada pada kategori baik. Karena untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya membutuhkan kepercayaan diri yang baik. Namun, kenyataan yang ada di lapangan masih banyak, terutama remaja yang memiliki kepercayaan diri kurang atau rendah (Yudianto et al. 2021).

Dilansir dari tempo.com (28 Januari 2020) Jakarta, menurut psikolog anak dan remaja Vera Itabiliana Hadiwijoyo mengungkapkan bahawa fenomena terkait kepercayaan diri anak dan remaja di Indonesia tergolong masih belum memiliki kepercayaan pada dirinya. Hal tersebut di sebabkan karena remaja Indonesia memiliki warna kulit, kondisi dan minat yang berbeda, kemudian juga tuntutan dan adanya tekanan dari lingkungan sosial maupun keluarga yang membuat remaja cemas, resah dan khawatir sehingga menyebabkan mereka tidak bisa tampil dengan kemauan sendiri. Kemudian juga dari sebuah penelitian tentang profil kepercayaan diri siswa menunjukkan hasil presentase skor 0,70% siswa berada pada kategori rendah, 78,47% siswa berada pada kategori sedang dan 20,83% siswa berada pada kategori tinggi (Saputra and Prasetiawan 2018).

Fenomena yang terjadi di lapangan yaitu di SMP Negeri 3 Suruh Kabupaten Semarang, sebagian 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).

Studi pendahuluan yang di lakukan peneliti dengan guru BK di SMP Negeri 2 Soko yakni bapak Dwi Hartanto, S.Pd, beliau mengatakan masih terdapat beberapa siswa dengan kepercayaan diri yang kurang, permasalahan kepercayaan diri yang dialami siswa ini meliputi masih sering terjadi siswa yang malu-malu ketika berbicara di depan banyak orang, ragu-ragu ketika di suruh melakukan sesuatu oleh guru kurang bersosial dengan teman lain dalam hal pelajaran pun atau

ketika ulangan masih terdapat siswa yang bergantung pada temanya ketika mengerjakan.

Kondisi tersebut didukung dengan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti pada tiga sekolah berbeda di Kabupaten Tuban dan Bojonegoro yang dengan mengambil sampel acak pada tiga sekolah, menunjukkan bahwa 4,21 % siswa berada pada kategori sangat rendah, 48,42 % berada pada kategori rendah, 40,00 % berada pada kategori sedang dan 7,37 % pada kategori tinggi.. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil survei yang telah dilakukan dengan total responden sejumlah 95 siswa hanya 7 siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi atau baik artinya masih banyak siswa yang harus ditingkatkan kepercayaan dirinya agar mencapai setiap siswa dapat mencapai perkembangannya secara optimal.

Berdasarkan dari apa yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah akan berdampak negatif bagi dirinya, seperti malu untuk menyampaikan pendapat di hadapan banyak orang, malu saat berinteraksi dengan orang lain dan merasa gugup saat melaksanakan suatu hal. Dampak lain yang terjadi pada siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dapat dilihat pada kenyataan bahwa orang sulit untuk memahami dirinya, manajemen diri buruk, mudah menyerah, cemas, khawatir, hingga tidak memiliki tujuan dalam menjalani kehidupan. Sehingga ketika kepercayaan diri ini tidak mulai di tumbuhkan sejak dini tentu kedepannya seseorang yang memiliki kepercayaan diri rendah akan sulit menentukan tujuan yang akan ia jalani dalam kehidupan.

Rasa percaya diri dapat ditanamkan kepada siswa melalui proses belajar mengajar sehari-hari untuk menumbuhkan pembiasaan sikap berani pada diri siswa dalam bersosialisasi, baik di dalam kelas maupun diluar kelas atau di lingkungan sekolah, oleh sebab itu percaya diri merupakan sifat pribadi yang harus ada pada siswa (Rasyid Al-Ghaffar 2022). Dalam proses pemberian layanan kepada siswa terdapat banyak media yang dapat digunakan sebagai pendukung keefektifan layanan konseling, salah satunya adalah dengan media permainan.

Permainan *Truth or Dare* merupakan sebuah permainan yang dilakukan secara berkelompok, yaitu dengan menggunakan dua buah kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisikan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya iya atau tidak, sedangkan kartu *Dare* di dalamnya berisikan sebuah pertanyaan yang jawabannya

tantangan (Haq 2021). Permainan kartu *Truth or Dare* di harapkan menjadi media yang dapat membantu siswa meningkatkan kepercayaan dirinya, Selain itu juga melatih kejujuran dan keberanian pada diri siswa. Jenis media permainan ini yang sangat memungkinkan untuk dilakukan pada bermacam-macam kondisi. Tujuan penggunaan permainan dalam proses belajar antara lain yaitu permainan mampu menghilangkan kebosanan, dan permainan juga memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira atau menyenangkan (Romadhona and Yundra 2018).

Hasil dari sebuah penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan konseling penguasaan konten menggunakan media permainan kartu bicara dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik kelas VII SMP VIP PESAWAT Wates Kulon Progo. Meningkatnya rasa percaya diri peserta didik dikarenakan dalam menerapkan layanan penguasaan konten memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kebiasaan belajar maupun mengembangkan sikap termasuk memiliki rasa percaya diri yang dilakukan melalui aktivitas belajar dalam hal ini menggunakan kartu bicara (Astuti 2021). Penelitian lain yang dilakukan pada siswa kelas VII MTS Hayatul Islamiyah Malang. Hasil dari penelitian menunjukan bahwa peserta didik dengan bermain kartu *Truth or Dare* mengikuti dengan semangat dan sangat antusias. Respons yang diberikan siswa dalam proses pembelajaran juga sangat baik. Permainan kartu *Truth or Dare* dapat membantu siswa untuk memahami dan mengenal kosa-kata baru bahasa Mandarin pada materi perkenalan diri, siswa menjadi lebih percaya diri serta dengan cepat siswa aktif menjawab pertanyaan yang di berikan (Ummah, Retnantiti, and Muyassaroh 2022).

Dari penelitian-penelitian tersebut tentu memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan media permainan kartu sedangkan perbedaanya adalah pada penelitian yang pertama menggunakan media kartu hanya fokus pada dalam usaha meningkatkan kemampuan kepercayaan diri berbicara saat di depan umum. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan kartu *Truth or Dare* yang isinya sudah dimodifikasi semenarik mungkin tak hanya untuk melatih berani dalam berbicara didepan umum melainkan juga berani melakukan hal-hal yang positif dalam upaya meningkatkan percaya dirinya. Penelitian yang kedua sama-sama menggunakan media kartu *Truth or Dare* tetapi pada penelitian tersebut lebih

fokus pada kemampuan dan keberanian dalam berbahasa Mandarin, sedangkan penelitian ini berfokus untuk meningkatkan percaya diri yang meliputi lima aspek yaitu keyakinan akan kemampuan diri, perasaan positif, objektif, rasional dan tanggung jawab.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan diatas, maka dalam penelitian ini peneliti membuat sebuah judul penelitian "Pengembangan Panduan Pelatihan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 2 Soko."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan panduan pelatihan permainan kartu *Truth or Dare* dengan materi kepercayaan diri untuk meningkatkan percaya diri siswa SMP Negeri 2 Soko.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa buku panduan pelatihan permainan kartu *Truth or Dare* yang valid dan praktis untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 2 Soko.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa sebuah buku panduan pelatihan permainan kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan percaya diri siswa dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) Rasional, 2) Tujuan umum dan khusus, 3) Langkah-langkah 4), Tema/topik, 6) Penggunaan instrument pelatihan, 7). Evaluasi. Sebuah kartu truth or dare terdiri dari 50 kartu *Truth* dan 50 kartu *Dare*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, hasil penelitian ini di harapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya di bidang bimbingan dan konseling dan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang penelitian berkaitan dengan pengembangan permainan dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling

1.5.2 Secara Praktis

1.5.2.1 Bagi Siswa

Haasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat melaksanakan tugas perkembanganya dengan optimal dan membantu menemukan solusi dari permasalahan siswa berkaitan dengan perkembangan pribadi, belajar, sosial, dan karir.

1.5.2.2 Bagi Guru BK

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah referensi bagi guru BK untuk memberikan layanan bimbingan konseling yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

1.5.2.3 Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini memberi pengalaman dan meningkatkan pengetahuan yang berkaitan dengan layanan bimbingan konseling melalui metode dan media yang menyenangkan.

1.6 Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Penelitian

1.6.1 Asumsi Penelitian

Kepercayaan diri merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi peserta didik untuk mencapai perkembanganya. Kepercayaan diri dapat di latih dan diajarkan kepada peserta didik agar mereka memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, sehingga dapat menjalankan berbagai aktivitas disekolah maupun di lingkungan dengan baik. Permainan dengan media kartu *Truth or Dare* yang digunakan oleh konselor sebagai media layanan sangat berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 2 Soko.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Tahapan penelitian pengembangan ini mengadopsi prosedur pengembangan Borg and Gall (1993) yang terdiri dari sepuluh tahap pengembangan. Pengembangan buku panduan yang dikembangkan peneliti kali ini hanya sampai tahap pengembangan produk dan uji ahli. Pengembangan hanya berfokus pada teknik permainan kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pecaya diri yang di tujukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP/MTs.