



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**PENGEMBANGAN MEDIA KONSELING AKU BISA UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh :

Nindya Pujiati Yasinta
(NIM : B73218104)

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nindya Pujiati Yasinta

NIM : B73218104

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi berjudul *“Pengembangan Media Konseling Aku Bisa Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja”* adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Sidoarjo, Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Nindya Pujiati Yasinta

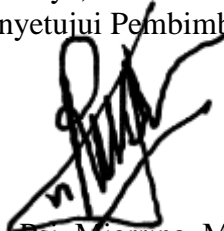
NIM. B73218104

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Nindya Pujiati Yasinta
NIM : B73218104
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Konseling Aku
Bisa Untuk Meningkatkan Kepercayaan
Diri Pada Remaja

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, Januari 2022
Menyetujui Pembimbing,



Dra. Psi. Mierrina, M.Si
NIP: 196804132014112001

PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

Pengembangan Media Konseling Aku Bisa untuk
Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja
Disusun Oleh:
Nindya Pujiati Yasinta
B73218104

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 06 Februari 2022

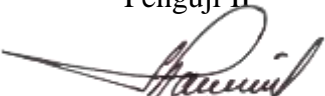
Mengesahkan
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Tim Penguji

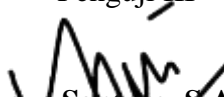
Penguji I


Dra. Psi. Murrina, M.Si
NIP.196804132014112001

Penguji II


Dr. H. Cholil, M.Pd.I
NIP.196506151993031005

Penguji III


Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd.
NIP.197008251998031002

Penguji IV


Mohamad Thohir, M.Pd.I
NIP.197905172009011007

Surabaya, 06 Februari 2022

Dekan,



Dr. H. Abd. Halim, M.Ag
NIP.196307251991031003

LEMBAR PERNYATAAN PERSetujuan PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nindya Pujati Yasinta
NIM : B73218104
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Bimbingan dan Konseling Islam
E-mail address : b73218104@uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

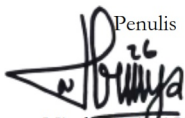
Pengembangan Media Konseling Aku Bisa untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri
Pada Remaja

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Juli 2022

Penulis

(Nindya Pujati Yasinta)

ABSTRAK

Nindya Pujiati Yasinta, NIM. B73218104, 2021.
Pengembangan Media Konseling Aku Bisa Untuk
Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja.

Masa remaja adalah masa peralihan, dimana masa remaja penuh dengan tantangan menuju kedewasaan. Untuk itu diperlukan kepercayaan diri. Percaya diri adalah sikap yang kuat dan penuh keyakinan terhadap apa yang dilakukan seseorang. Dalam meningkatkan kepercayaan diri pada remaja dapat dilatih. Dalam hal ini peneliti menggunakan sebuah media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. Media aku bisa adalah suatu media kartu bermain peran yang akan dilakukan oleh konseli dalam kelompok bermain yang bertujuan untuk melatih kepercayaan diri.

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan penyajian data kuantitatif yang didapatkan melalui pengumpulan data berupa observasi, kuesioner dan wawancara. Terdapat 7 tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti potensi dan masalah, pengumpulan data atau informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan hasil penggunaan produk. Dalam media konseling aku bisa ini terdapat 3 aspek yang akan dicapai yaitu aspek memahami diri, kognitif, dan linguistik. Tujuannya agar timbul keyakinan untuk bertindak dan berperilaku. Penerapan media ini menggunakan teknik *role playing* yang diharapkan dapat membantu konseli mengekspresikan dan melatih diri untuk berperilaku percaya diri. Hasil dari penelitian media konseling aku bisa ini yaitu layak digunakan sebagai media konseling yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja.

Kata Kunci: Media Konseling Aku Bisa, Kepercayaan Diri,
Remaja

ABSTRACT

Nindya Pujiati Yasinta, NIM. B7321810, 2021. The Development of Counseling Media I Can To Increase Confidence in Adolescents.

Adolescence is a period of transition, where adolescence is full challenges towards adulthood. This requires confidence. Confidence is a strong and confident attitude towards what one does. In increasing self-confidence in adolescents can be trained. In this case the researcher uses a counseling media I can to increase self-confidence in adolescents. Media I can is a role-playing card media that will be carried out by the counselee in a play group that aims to train self-confidence

The research method used is research and development with the presentation of quantitative data obtained through data collection in the form of observation, questionnaires and interviews. There are 7 stages that have been carried out by potential and problem researchers, data or information collection, product design, design validation, design improvement, product trials, product revisions, usage trials and product use results. In this I can counseling media there are 3 aspects to be achieved, namely aspects of self-understanding, cognitive, and linguistic. The goal is to generate confidence to act and behave. The application of this media uses a role playing technique which is expected to help counselees express and train themselves to behave confidently. The results of this I can counseling media research are suitable for use as a counseling medium that aims to increase self-confidence in adolescents.

Keywords: Media Counseling Aku Bisa, Confidence, Teenager

مستخلص البحث

نينديا فوجباتي ياستنا, 73218104 (2021) تطوير الوسائل الإعلام أنا أستطيع
لزيادة ثقة النفس لدى المراهقين.

المراهقة هي فترة انتقالية ، حيث تكون المراهقة مليئة بالتحديات التي تواجه مرحلة البلوغ. هذا يتطلب الثقة. الثقة هي موقف قوي وواثق تجاه ما يفعله المرء. في زيادة الثقة بالنفس لدى المراهقين يمكن تدريبهم. في هذه الحالة يستخدم الباحث وسيلة إرشادية أستطيع زيادة الثقة بالنفس لدى المراهقين. وسائل الإعلام التي يمكنني القيام بها هي عبارة عن وسائط أوراق لعب الأدوار يقوم بها المستشار في مجموعة اللعب التي تهدف إلى تدريب الثقة بالنفس.

طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير مع عرض البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات في شكل ملاحظات واستبيانات ومقابلات. هناك 7 مراحل تم تنفيذها بواسطة الباحثين المحتملين والمشكلات ، جمع البيانات أو المعلومات ، تصميم المنتج ، التحقق من صحة التصميم ، تحسين التصميم ، تجارب المنتج ، مراجعات المنتج ، تجارب الاستخدام ونتائج استخدام المنتج. في هذا يمكنني تقديم المشورة لوسائل الإعلام هناك 3 جوانب يجب تحقيقها ، وهي جوانب فهم الذات والمعرفة واللغوية. الهدف هو توليد الثقة للعمل والتصرف. يستخدم تطبيق هذه الوسائط أسلوب لعب الأدوار الذي من المتوقع أن يساعد المستشارين على التعبير عن أنفسهم وتدريبهم على التصرف بثقة. نتائج هذا يمكنني تقديم المشورة للبحوث الإعلامية مناسبة للاستخدام كوسيلة استشارية تهدف إلى زيادة الثقة بالنفس لدى المراهقين.

S U R A B A Y A

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام الإرشادية ، الثقة ، المراهقون

DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
مستخلص البحث.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Karya Kreatif.....	5
D. Manfaat Karya Kreatif.....	6
E. Definisi Konsep.....	6
1. Media Konseling Aku Bisa.....	6
2. Kepercayaan Diri.....	7
3. Remaja.....	9
F. Metode Perancangan.....	9
G. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II : KAJIAN TEORITIK DAN PROFIL PRODUK	
A. Kajian	
Teoritik.....	17
1. Kepercayaan Diri.....	17
2. Remaja.....	23
3. Media Konseling Aku Bisa.....	26
B. Orisinalitas dan Positioning Karya.....	29
C. Perspektif Islam.....	31
D. Profil Produk.....	33

BAB III : DESAIN DAN PENGEMBANGAN PRODUK	
A. Pemilihan Media dan Sasaran Media.....	35
B. Tahapan Produksi.....	36
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Potensi dan Masalah.....	43
B. Pengumpulan Data atau Informasi.....	45
C. Desain Produk.....	46
D. Validasi Desain.....	50
E. Perbaikan Desain.....	63
F. Uji Coba Produk.....	76
G. Revisi Produk.....	80
H. Uji Coba Pemakaian.....	83
I. Hasil Analisis.....	90
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan.....	94
B. Rekomendasi.....	94
C. Keterbatasan Penelitian.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 2. Balasan Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 3. Surat Pernyataan Izin Penelitian Konseli.....	102
Lampiran 4. Instrumen Lembar Observasi.....	103
Lampiran 5. Instrumen lembar Penilaian Ahli.....	105
Lampiran 6. Hasil Lembar Penilaian Ahli 1.....	109
Lampiran 7. Hasil Lembar Penilaian Ahli 2.....	113
Lampiran 8. Hasil Lembar Penilaian Ahli 3.....	118
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Produk Konseli.....	123
Lampiran 10. Angket Penilaian Produk Konseli.....	125
Lampiran 11. Hasil penilaian Produk Konseli.....	127
Lampiran 12. Instrumen Pengukuran Percaya Diri Konseli...	129
Lampiran 13. Angket Kuesioner Pengukuran Percaya Diri Konseli.....	131

Lampiran 14. Hasil Pengukuran Percaya Diri Konseli.....133
Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan.....135
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian Konseli.....136
Lampiran 18. Berita Acara Proposal.....137
Lampiran 19. Hasil Kuesioner Percaya Diri Rendah.....138



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PANDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja adalah salah satu dalam tahap proses perkembangan manusia. Fase remaja dianggap sebagai masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Dalam masa remaja perubahan yang terjadi dalam diri begitu banyak seperti fisik, psikis, maupun sosial. Faktor perkembangan remaja dapat dipengaruhi oleh faktor internal atau eksternal. Istilah remaja sendiri berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang artinya tumbuh, dimana dikaitkan dengan tumbuh menjadi dewasa. Fase tumbuh tersebut seperti kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Adapun fase usia remaja dibagi menjadi tiga, yaitu; remaja awal berusia 12-15 tahun, remaja pertengahan berusia 15-18 tahun, dan remaja akhir berusia 18-21 tahun.

Dalam menghadapi masa remaja, seseorang diharuskan mampu mengendalikan dan bertanggung jawab atas dirinya masing-masing. Tak jarang, masih banyak seorang remaja belum siap menghadapi masa peralihan ini. Mereka seringkali menganggap sebagai masa penuh tuntutan untuk bersikap dewasa dan dengan keterbatasan diri membuatnya merasa kurang percaya diri. Kepercayaan diri kurang tersebut lebih dikenal dengan sebutan *insecure*. Di lingkungan masyarakat *insecure* yang seringkali terjadi pada remaja dianggap sebagai hal yang wajar. Padahal seseorang yang merasa dirinya *insecure* akan kesulitan dalam menghadapi setiap aktifitas dalam hidupnya. Setiap orang memiliki lingkungan dan latarbelakang yang berbeda, yang mempengaruhi kepercayaan diri mereka. Percaya diri yang baik dapat membuat seseorang mampu bersosialisasi dengan baik.

Seseorang dengan percaya diri baik akan menjadi pendorong untuk melancarkan aktifitas sehari-hari

Menurut Wilis, percaya diri adalah sikap mengetahui bahwa seseorang dapat menangani suatu masalah dengan baik dan memberikan sesuatu yang menyenangkan kepada orang lain.¹ Hakim berpendapat, bahwa kepercayaan diri adalah percaya diri seseorang terhadap segala aspek kekuatan dan kelemahan dalam mencapai tujuan hidup.² Lokemono berpendapat, bahwa kepercayaan diri tidak dibangun dengan sendirinya, tetapi terkait dengan kepribadian seseorang.³ Miskell mendefinisikan harga diri sebagai percaya pada kemampuan untuk mengenali dan menggunakan kemampuan seseorang dengan benar. Inge mendefinisikan kepercayaan diri atau *self confidence* sebagai keyakinan individu pada kemampuannya untuk melakukan tindakan tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, kepercayaan diri adalah apa yang kita rasakan tentang diri sendiri dan tanpa sadar mencerminkan tindakan kita.⁴

Berdasarkan informasi yang peneliti temukan terdapat remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah. Dimana dalam diri remaja tersebut muncul karakter negative dalam dirinya. Karakter ini tanpa disadari lama-kelamaan akan menjadi sebuah kepribadian yang sulit untuk dihindari dan dirubah. Salah satu dampak dari percaya diri rendah adalah sifat perfeksionis. Individu dan

¹ Ghufon, Nur, dan Risawita, Rini. *Teori-Teori Psikologi*. (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media. 2011). Hal 35

² Hakim. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. (Jakarta:Puspa Swara. 2002) Hal 6

³ Alsa, Asmadi,dkk. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik*. Semarang. 2006. Jurnal Psikologi No.I. 47-58 Hal 48

⁴ Inge Pudjiastuti Adywibowo. 2010. *Memperkuat Kepercayaan Diri Anak Melalui Percakapan Referensial*. Jurnal Pendidikan Penabur-No.15/Tahun ke-9/Desember 2010. Jakarta. Hal 37.

kelompok yang memiliki ciri perfeksionis menjadi individualis, terbukti dari pengamatan langsung peneliti dalam wawancara dengan beberapa remaja tersebut. Hasilnya adalah mereka selalu menganggap dirinya yang paling baik dalam mengerjakan sesuatu dan selalu menginginkan hasil yang sempurna dalam pekerjaan yang ditekuni.⁵

Sehingga, berdampak munculnya emosional yang tidak terkendali. Apabila hasil yang mereka kerjakan tidak sesuai keinginan berujung pada *insecure* karena malu dengan hasil yang tidak maksimal. Hasil kurang maksimal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman atas kemampuan diri yang dimiliki. Selanjutnya adalah manajemen diri yang buruk, dimana berdampak pada perilaku menyalahkan diri sendiri dan pekerjaan menjadi berantakan. Perilaku lainnya yaitu ketika remaja tersebut mengharapkan suatu pekerjaan dengan sempurna, hingga pekerjaan lainnya terbengkalai dimana tanpa dirasakan pekerjaan yang sedang dikerjakan menjadi berantakan. Seseorang dengan kepercayaan diri rendah akan mengalami hal berikut yaitu sulit memahami diri, perfeksionis, merasa ragu, mudah tersinggung, mudah menyerah, cemas, khawatir, menyalahkan keadaan, dan tidak memiliki tujuan dalam menjalani hidup.

Dari deskripsi diatas disimpulkan bahwa remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah dalam dirinya akan berdampak terhadap aspek kehidupan dalam menjalani keseharian. Seperti sifat perfeksionis, perilaku negative, minder, manajemen diri buruk, dan menyalahkan keadaan. Sehingga, tidak memiliki tujuan hidup untuk maju kedepan. Dengan mengacu pada contoh tersebut, dampak pada orang yang tidak percaya diri dapat dilihat pada kenyataan bahwa orang sulit untuk memahami dirinya

⁵ Deskripsi hasil wawancara dengan remaja berusia 16 tahun di desa Ponokawan, 10 September 2021

sendiri, manajemen diri buruk, mudah menyerah, cemas, khawatir, hingga tidak memiliki tujuan dalam menjalani kehidupan. Kurangnya pemahaman pada diri, seringkali remaja menjadi ikut-ikutan teman lainnya. Berdasarkan fenomena tersebut yaitu rendahnya kepercayaan diri pada remaja, peneliti berinovasi dan menggunakan strategi. Artinya, dimana penggunaan media konseling permainan dalam pemberian layanan konsultasi. Ada banyak sekali jenis media, salah satunya adalah media permainan. Kelebihan media permainan sebagai media konseling yaitu membantu menyampaikan perasaan emosi yang terpendam pada seseorang, meningkatkan ketrampilan komunikasi, menghargai orang lain, juga meningkatkan hubungan sosial dengan sekitarnya.⁶

Pada proses penggunaan media game tersebut secara tidak langsung menambah aspek yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan konsep permainan *fun*. Sebagai salah satu inovasi untuk meningkatkan rasa percaya diri, peneliti ingin mengadopsi kebenaran atau tantangan yang diimplementasikan dalam format kartu sebagai media permainan. Pada proses permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungan.⁷ Dalam hal ini peneliti telah mengembangkan sebuah media permainan yang disebut “Aku Bisa”. Keterkaitan antara permainan aku bisa dan *truth or dare* terletak pada konsep isi dan metode bermain, sedangkan desain kartu aku bisa seperti kartu permainan pada umumnya. Sedangkan, untuk isi kartu jujur dan berani peneliti collabs dengan materi yang sesuai dengan konsep peningkatan rasa percaya diri.

⁶ Sadiman, Rahardjo, Anung, Rahardjito, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) 14-15.

⁷ Agus N. Cahyo, Game Khusus menyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak, (Jogjakarta : FlashBooks, 2011), 14-15.

Aturan permainan ini cocok dengan permainan tantangan. Dimana game ini divisualisasikan dan dimodifikasi dengan kartu jujur dan berani.

Dalam mengembangkan produk pengembangan permainan kartu, peneliti perlu melalui beberapa tahapan pengembangan agar produk tersebut layak dan dapat dipergunakan. Pengujian produk dilakukan dalam beberapa fase, termasuk pengujian oleh tim ahli. Dalam uji ini, peneliti menguji produk dengan beberapa ahli dibidangnya diikuti dengan uji produk kecil dan kemudian uji lapangan. Hal ini harus dilalui oleh peneliti agar dapat menarik kesimpulan bahwa produk tersebut efektif dan praktis. Jika layak dan tidak efektif, peneliti harus memperbaikinya sampai produk dikatakan efektif.

Atas dasar latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti membuat sebuah judul penelitian “Pengembangan Media Konseling Aku Bisa Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja”

B. Rumusan Masalah

Masalah dengan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja?
2. Bagaimana hasil uji coba pengembangan media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja?
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan uji coba media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja?

D. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat karya kreatif ini telah dinyatakan bahwa produk karya kreatif akan memberikan kontribusi bagi pribadi, masyarakat, perguruan tinggi.

Judul Karya : Pengembangan Media konseling Aku Bisa untuk Peningkatan Percaya Diri Pada Remaja

Manfaat Penelitian :

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Sebagai media konseling untuk meingkatkan kepercayaan diri pada remaja
 - b) Sebagai wawasan media dalam proses konseling
2. Bagi Lembaga
 - a) Memberi bimbingan pendidikan media konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja
 - b) Memberi wawasan pendidikan media konseling dengan berbasis islami
3. Bagi Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 - a) Memberikan wawasan tentang media Bimbingan Konseling berupa media kartu permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja.
 - b) Sumber referensi bagi konselor dalam proses konseling

E. Definisi Konsep

Fungsi pendefinisian konsep adalah untuk memperkuat terminologi yang digunakan peneliti dan meminimalkan perbedaan pemahaman dengan pembaca. Oleh karena itu, peneliti mengacu pada teori yang ada untuk menjelaskan setiap istilah yang digunakan, berikut penjelasannya:

1. Media Konseling Aku Bisa

Media berasal dari kata latin *medius*, dimana “*medius*” berarti perantara, perantara, atau rujukan. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “*media*” dan secara etimologis berarti perantara atau

rujukan. Media kerap kali dijadikan alat bantu oleh seorang konselor. Penggunaan media dikatakan dapat dijadikan sebagai alat mengekspresikan diri. Ekspresi adalah suatu ungkapan perasaan seseorang yang disampaikan melalui mimik, suara, ataupun *gesture* tubuh. Salah satu bentuk seseorang mengungkapkan ekspresi yaitu melalui permainan. Media permainan dapat digunakan sebagai terapi. Terapi dalam kamus bahasa Indonesia berarti upaya memulihkan kesehatan yang sakit, mengobati, dan merawat penyakitnya.⁸ Permainan adalah melakukan sesuatu dengan senang dan gembira, dimana sebagai bentuk ekspresi ungkapan perasaan yang dirasakan seseorang.⁹

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dinamakan media konseling aku bisa. Media konseling aku bisa terdiri dari *manual book* dan kartu aku bisa. Media ini dimodifikasi sedemikian rupa yang dimana pada proses penggunaan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan pola pikir positif pada konseli atau pemainnya. Karena sejatinya dalam salah satu terapi konseling Psikologi Individual Adler menjelaskan bahwa seorang tidaklah dikendalikan semata-mata untuk memenuhi kebutuhan kesenangan, melainkan seorang dimotivasi oleh rasa tanggung jawab sosial dan kebutuhan untuk berhasil dalam hidupnya. Individu dapat menempatkan diri dalam hidup dan mengejar realisasi diri yang dapat mendukungnya menjadi lebih percaya diri.

2. Kepercayaan Diri

Menurut psikolog Sigmund Freud, kepercayaan diri adalah beberapa sugesti yang berkembang dalam

⁸ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru* (Surabaya: Almalia, 2003), halaman 516.

⁹ Poerwadarminto, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), halaman 620.

diri seseorang. Percaya diri dalam melakukan sesuatu. Percaya diri adalah keadaan mental atau psikologis seseorang yang sangat percaya pada dirinya sendiri, melakukan sesuatu, dan bertanggung jawab. Mereka yang, menurut kebohongan, percaya bahwa mereka dapat melakukan pekerjaan yang dibuat dengan baik atau mutakhir. Kemampuan untuk merasa berharga, memiliki keberanian, dan meningkatkan kinerja¹⁰.

Bagi Angelis, kepercayaan diri dimulai dengan penentuan nasib sendiri untuk melakukan semua yang kita butuhkan dalam hidup. percaya diri dengan melakukan sesuatu untuk membantu diri menghadapi setiap tantangan dalam hidup¹¹. Menurut rahmat, kepercayaan diri dapat diartikan sebagai bagaimana setiap orang memandang dirinya dalam kaitannya dengan keyakinannya dalam hidupnya dan citranya secara keseluruhan meningkat. Sederhananya, kepercayaan adalah harapan dalam jiwa. Saya yakin, saya penuh dengan perasaan bahwa saya dapat membuat perbedaan dalam semua kemampuan saya dan menampilkan yang terbaik. Pertahankan dan harapkan hasil terbaik¹².

Percaya diri adalah sikap yang kuat dan penuh keyakinan terhadap apa yang dilakukan seseorang. Orang yang percaya diri tidak akan takut, malu, atau ragu-ragu untuk melakukan apa pun, dan akan kurang rentan terhadap pengaruh orang lain. Kualitas ini tidak langsung meningkat pada manusia, tetapi Anda harus selalu dilatih untuk percaya diri. Percaya diri adalah

¹⁰ Thantawy R. (2005). Manajemen Bimbingan dan Konseling, (Jakarta: Pamator 2005), 87.

¹¹ De Barbara Angelis, Confidence Sumber Sukses Dan Kemandirian, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2003), 10

¹² Rahmad jalaludin, Psikologi Komunikasi, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2000), 109.

karakteristik hebat yang diinginkan semua orang.

3. Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang artinya tumbuh, dimana dikaitkan dengan tumbuh menjadi dewasa. Fase tumbuh tersebut seperti kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Adapun fase usia remaja dibagi menjadi tiga, yaitu; remaja awal berusia 12-15 tahun, remaja pertengahan berusia 15-18 tahun, dan remaja akhir berusia 18-21 tahun. Secara psikologis, masa remaja dikatakan menjadi masa usia individu untuk berintegritas menuju individu dewasa, dimana usia anak yang memasuki masa dewasa memiliki pola pikir & hak yang lebih matang.¹³

Dalam perkembangan fisik remaja, salah satunya pada alat kelamin, kematangan dan keadaan tubuh menjadi lebih sempurna, tumbuh kearah kematangan, baik secara fisik dan kematangan sosial psikologis.

F. Metode Perancangan

1. Bentuk Produk

a. *Manual Book* Aku Bisa

Manual Book atau lebih dikenal sebagai buku panduan adalah buku yang berisikan tata cara menggunakan sesuatu. Buku panduan juga dikaitkan sebagai buku yang membuat seseorang mendapatkan informasi untuk menjadi pintar dengan mengerjakan sesuatu hal yang ditekuni. *Manual book* ini adalah buku penggunaan berukuran A5 dan berbentuk vertikal yang nanti dapat digunakan untuk praktisi atau pendamping konseli. Cover nantinya akan berbentuk hardcover agar lebih aman dan terlindungi.

¹³ Rosleny Marliani, M.Si, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), Hal 65

Sedangkan bagian dalamnya memakai kertas \pm 100gsm. *Manual book* ini juga akan disusun secara minimalis dan berisi beberapa informasi materi penunjang yang berkaitan dengan remaja, percaya diri, dan motivasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *manual book* ini nantinya akan seperti buku panduan minimalis pada umumnya yang biasa dipakai oleh konselor atau orang dewasa.

b. Kartu dan Koin Aku Bisa

Kartu Aku Bisa ini berukuran 9x6 cm dan berbentuk vertikal. Kartu tersebut memakai kertas concorde. Kegunaan kartu Aku Bisa sebagai media permainan yang berisi pertanyaan jujur dan tantangan. Sedangkan, pada koin berdiameter 5 cm dan memakai kertas concorde. Kegunaan koin sebagai dadu dalam proses permainan.

2. Isi Produk

a. *Manual Book* Aku Bisa, buku ini nantinya berisi *cover* dan enam bagian lainnya. Diantaranya yaitu pendahuluan, rencana media, media, prosedur pelaksanaan, materi pendukung, dan hakikat manusia. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

1) *Cover Manual Book*

(MENAMBAHKAN COVER)



2) Pendahuluan, bagian ini nantinya berisi mengenai identifikasi kebutuhan, tujuan

umum, tujuan khusus, dan sasaran dalam penggunaan media ini. Berikut contoh rancangan.

- 3) Rencana Media, bagian ini nantinya berisi GBPM, Rumusan Naskah Media, Alat Pengukur Keberhasilan. Berikut contoh rancangan.
 - 4) Media, bagian ini nantinya berisi seputar media yaitu kartu *truth*, kartu *dare*, dan koin atau dadu. Berikut contoh rancangan.
 - 5) Prosedur Pelaksanaan, bagian ini nantinya berisi prosedur pelaksanaan yaitu petunjuk pelaksanaan dan cara bermain. Berikut contoh rancangan.
 - 6) Materi Pendukung, bagian ini nantinya berisi mengenai materi insecure, motivasi, dan percaya diri. Berikut contoh rancangan.
 - 7) Hakikat Manusia, bagian ini nantinya berisi mengenai hakikat manusia dalam perspektif islam dan perspektif teori
- b. Kartu dan Koin Aku Bisa, kartu ini nantinya berisi beberapa tantangan jujur dan berani yang dijadikan media dalam bermain. Dan dilengkapi dengan koin yang digunakan sebagai dadu.
- 1) *Cover* Kartu dan Koin Aku Bisa



2) Sampel Isi Bagian Tantangan



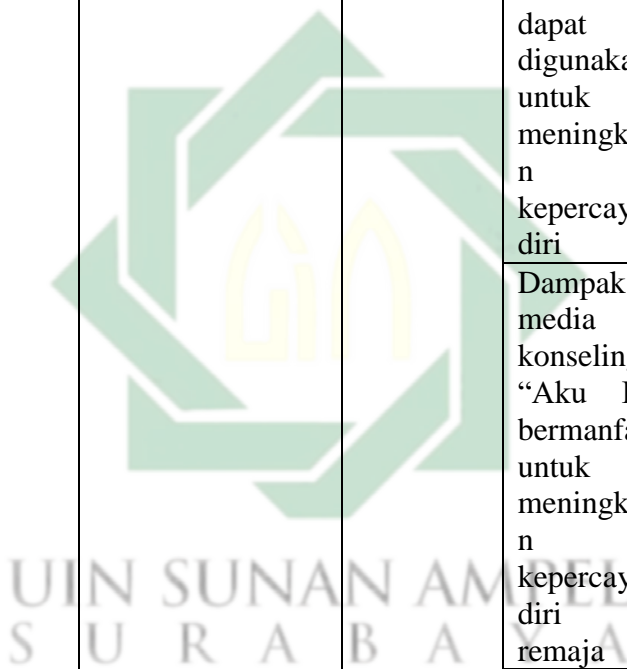
3. Kriteria Produk

Dalam mengembangkan media konseling aku bisa yang berjudul “Media Kartu Aku Bisa” diharapkan memenuhi kriteria sebagai berikut :

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Pengembangan Media Konseling Aku Bisa untuk Meningkatkan Percaya Diri	Pengembangan Media Konseling Aku Bisa untuk Meningkatkan Percaya Diri	Ketepatan	Media ini sangat cocok untuk remaja yang memiliki percaya diri rendah
			Para remaja akan menyukai media permainan ini dan tertarik untuk bermain
			Tujuan untuk meningkatkan percaya diri remaja sudah tergambar dalam media ini
			Gambar dan bentuk yang digunakan dalam desain media

			permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan
		Kelayakan	Tujuan dari media konseling “Aku Bisa” sudah sesuai dengan bentuk media permainan
			Media konseling “Aku Bisa” sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja
			Manajemen pelaksanaan media konseling “Aku Bisa” sesuai dengan takaran para remaja
			Paket media konseling “Aku Bisa” sudah layak digunakan

			sebagai alat meningkatkan kepercayaan diri
		Kegunaan	Media konseling “Aku Bisa” dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri
			Dampak media konseling “Aku Bisa” bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja
			Para remaja data menggunakan media permainan konseling “Aku Bisa” bersama teman sebaya



			untuk meningkatkan kepercayaan dirinya.
			Dapat menjadi media alternative untuk meningkatkan percaya diri remaja

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan sistematika pembahasan adalah untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami skripsi sehingga mengetahui gambaran dan langkah-langkah dalam penulisannya. Adapun sistematika pembahasan terbagi menjadi 5 bagian yaitu :

Bab I Pendahuluan membuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konsep, Metode Perancangan, dan Sistematika Pembahasan

Bab II Kajian Teoritik dan Profil Produk yang berisi 4 bagian, bagian pertama mengenai kajian teoritis, yang berisi tiga poin, dimana poin pertama mengenai media konseling aku bisa, kepercayaan diri, dan remaja. Bagian kedua berisi orisinalitas dan positioning karya. Bagian ketiga berisi perspektif islam, dan bagian terakhir berisi profil produk.

Bab III Desain dan Pengembangan Produk, yang membahas mengenai pemilihan media dan khalayak sasaran media, serta tahapan produksi.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan dalam

bab ini membahas mengenai hasil penelitian.

Bab V Penutup berisi Kesimpulan, Rekomendasi, serta Keterbatasan Penelitian.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORITIK DAN PROFIL PRODUK

A. Kajian Teoritik

1. Kepercayaan Diri

a) Pengertian Percaya Diri

Menurut psikolog Sigmund Freud, kepercayaan diri adalah beberapa sugesti yang berkembang dalam diri seseorang. Percaya diri dalam melakukan sesuatu. Percaya diri adalah keadaan mental atau psikologis seseorang yang sangat percaya pada dirinya sendiri, melakukan sesuatu, dan bertanggung jawab. Mereka yang, menurut kebohongan, percaya bahwa mereka dapat melakukan pekerjaan yang dibuat dengan baik atau mutakhir. Kemampuan untuk merasa berharga, memiliki keberanian, dan meningkatkan kinerja¹⁴.

Bagi Angelis, kepercayaan diri dimulai dengan penentuan nasib sendiri untuk melakukan semua yang kita butuhkan dalam hidup. percaya diri dengan melakukan sesuatu untuk membantu diri menghadapi setiap tantangan dalam hidup¹⁵. Menurut rahmat, kepercayaan diri dapat diartikan sebagai bagaimana setiap orang memandang dirinya dalam kaitannya dengan keyakinannya dalam hidupnya dan citranya secara keseluruhan meningkat. Sederhananya, kepercayaan adalah harapan dalam jiwa. Saya yakin, saya penuh dengan perasaan bahwa saya dapat membuat

¹⁴ Thantawy R. (2005). Manajemen Bimbingan dan Konseling, (Jakarta: Pamator 2005), 87.

¹⁵ De Barbara Angelis, Confidence Sumber Sukses Dan Kemandirian, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2003), 10

perbedaan dalam semua kemampuan saya dan menampilkan yang terbaik. Pertahankan dan harapkan hasil terbaik¹⁶.

Percaya diri adalah sikap yang kuat dan penuh keyakinan terhadap apa yang dilakukan seseorang. Orang yang percaya diri tidak akan takut, malu, atau ragu-ragu untuk melakukan apa pun, dan akan kurang rentan terhadap pengaruh orang lain. Kualitas ini tidak langsung meningkat pada manusia, tetapi Anda harus selalu dilatih untuk percaya diri. Percaya diri adalah karakteristik hebat yang diinginkan semua orang.

b) Faktor Terbentuknya Percaya Diri

Tanpa percaya diri yang kuat, individu bukan lah siapa-siapa. Pribadi yang percaya diri akan menjadi seorang pemenang sejati¹⁷. Orang yang percaya diri adalah orang yang akan menjadi pemenang dalam setiap kesempatan.

Thursan Hakim, mengemukakan faktor yang mempengaruhi percaya diri seseorang, antara lain:

1. Bentuk Fisik

Seseorang merasa senang dan puas apabila memiliki bentuk fisik yang bagus, dengan begitu akan membuatnya terlihat baik di depan orang lain.

2. Bentuk Wajah

Banyak seseorang menilai bentuk wajah yang rupawan atau *good looking* menjadikannya daya tarik, hal tersebut membuatnya lebih percaya diri

¹⁶ Rahmad jalaludin, Psikologi Komunikasi, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2000), 109.

¹⁷ Syaifullah, Psikologi Pembelajaran, (Yogyakarta:Gerailmu,2010). Hal .20.

3. Status Ekonomi

Seseorang dengan status ekonomi menengah kebawah dapat mempengaruhi kepercayaan dirinya

4. Pendidikan dan Kemampuan

Dengan memiliki *skills* dan pendidikan yang lebih baik akan membuat seseorang lebih percaya diri

5. Penyesuaian Diri

Seseorang yang memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dan bergaul akan mempengaruhi kepercayaan dirinya

6. Kebiasaan Gugup dan Gagap

Kebiasaan gugup dan gagap seseorang sejak kecil berdampak pada kurangnya percaya diri

7. Keluarga

Seorang anak yang merasa terisolasi atau tak dianggap dalam keluarga juga akan mempengaruhi kepercayaan dirinya.

Adapun kepercayaan diri yang dapat dikembangkan dalam diri seseorang, antara lain:

- Tingkah laku
- Emosi
- Spiritual, dan sebagainya.

c) Ciri-Ciri Seseorang Memiliki Kepercayaan Diri

Kepercayaan yang dimiliki seorang individu memiliki beberapa kriteria yang menonjol, Hakim mengemukakan beberapa ciri tertentu dari orang-orang yang memiliki kepercayaan diri, yaitu :

- 1) Bersikap tenang saat mengerjakan sesuatu. Yakin pada kemampuan. Serta, optimis dalam memandang dan mengerjakan sesuatu.
- 2) Mempunyai potensi dan kemampuan yang

memadai. Dimana memiliki dorongan dalam mencapai sesuatu dengan pertimbangan dengan bijaksana sesuai akal sehat.

- 3) Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi. Anak yang percaya diri memandang permasalahan sebagai sesuatu dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.
 - 4) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi diberbagai situasi. Dimana memiliki konsep diri yang baik dan tidak tergantung kepada orang lain dalam menjalankan tugas atau hal lainnya.
 - 5) Mensyukuri kondisi fisik yang dimiliki.¹⁸
- d) Membangun Rasa Percaya Diri

Menumbuhkan rasa percaya diri yang profesional harus dimulai dari dalam diri individu. Hal ini penting diingat bahwa diri sendirilah yang dapat mengatasi rasa tidak percaya diri yang sedang dialaminya. Dalam penelitian ini ada beberapa cara yang bisa dilakukan jika individu mengalami krisis kepercayaan diri. Hakim mengemukakan sikap positif harus dimiliki dan dikembangkan oleh remaja yang ingin membangun rasa percaya diri yang kuat, yaitu :¹⁹

- 1) Bangkitkan kemauan yang keras
- 2) Membiasakan diri untuk berani
- 3) Bersikap dan berfikiran positif
- 4) Membiasakan diri untuk memiliki inisiatif

¹⁸ Abu Al-Ghifari, *Percaya Diri Sepanjang Hari, Panduan sukses Generasi Qurani*, (Bandung: Mujahid, 2003), Hal. 16

¹⁹ Hakim Thursan. *Mengatasi Rasa Percaya Diri*. (Jakarta: Swara 2002). Hal 170-180

5) Selalu bersikap mandiri

e) Manfaat Percaya Diri

Setiap remaja sebaiknya memiliki percaya diri yang baik. Karena percaya diri memiliki banyak manfaat dalam kehidupan. Adapun manfaat percaya diri antara lain:²⁰

1. Emosi lebih terkontrol

Jika kita memiliki emosi yang stabil, terkontrol, dan energi positif rasa percaya diri akan tumbuh dengan baik dalam diri.

2. Siap dengan tantangan

Seorang akan memiliki keberanian dalam menghadapi tantangan yang terjadi

3. Mudah menghadapi tantangan

Dengan sifat optimis dalam diri, seseorang menjadi lebih mudah menghadapi tantangan

4. Meningkatkan kemampuan diri

Dengan mudah membangun kemampuan diri, dengan begitu percaya diri akan terbentuk

5. Berani mengambil keputusan

Dengan percaya diri yang baik, membuat seseorang yakin akan keputusan yang diambil

6. Meningkatkan kelebihan dan menerima kekurangan

Dapat fokus meningkatkan kelebihan diri dan tujuan hidup akan tercapai

7. Meningkatkan semangat

²⁰ Dinar Ismunandar. *10 Manfaat Sikap Percaya Diri Ini Harus Kalian Ketahui*. Diakses di

<https://bintangsekolahindonesia.com/lifestyle/manfaat-sikap-percaya-diri/>, pada 09 Januari 2022

Keyakinan menumbuhkan semangat dalam diri. Komunikasi dan kejujuran adalah kunci hidup berkualitas.

8. Memiliki kemampuan *publik speaking* yang baik

Dengan kemampuan *publik speaking* yang baik, seseorang lebih mudah berkomunikasi sosial.

9. Mampu memotivasi

Motivasi yang kuat dalam diri menumbuhkan keberhasilan dalam pencapaian.

10. Dihormati lingkungan

Seseorang yang memiliki percaya diri bagus akan lebih dihormati keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Manfaat lain dari percaya diri:

1. Hidup lebih berkualitas

Dengan percaya diri, hidup menjadi lebih berkualitas. Karena kepercayaan diri membawa pada hal-hal positif, berfikir positif, dan pekerjaan yang positif.

2. Membuka pintu kesuksesan

Dengan kepercayaan diri akan membawa kita pada pintu kesuksesan. Karena kita akan berusaha dan optimis untuk mencapai sebuah keberhasilan. Dengan semangat dan selalu mencoba tanpa ragu.

3. Hidup lebih santai

Dengan percaya diri hidup kita akan tenang, dijauhkan dari rasa ragu dan takut dalam menghadapi setiap masalah yang menghalangi kehidupan. Dengan percaya diri hidup menjadi ringan dan tanpa beban untuk dijalani.

4. Menambah semangat untuk terus berusaha
Dengan percaya diri akan menambah semangat dalam menjalani setiap aktivitas dan menikmatinya.
5. Hidup dijauhkan dari rasa khawatir
Dengan percaya diri yang baik, keyakinan akan selalu menyelimuti dan tanpa perlu merasa khawatir dengan hal-hal buruk yang mungkin akan terjadi.

2. Remaja.

Remaja berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang artinya tumbuh, dimana dikaitkan dengan tumbuh menjadi dewasa. Fase tumbuh tersebut seperti kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Adapun fase usia remaja dibagi menjadi tiga, yaitu; remaja awal berusia 12-15 tahun, remaja pertengahan berusia 15-18 tahun, dan remaja akhir berusia 18-21 tahun. Secara psikologis, masa remaja dikatakan menjadi masa usia individu untuk berintegritas menuju individu dewasa, dimana usia anak yang memasuki masa dewasa memiliki pola pikir & hak yang lebih matang.²¹ Dalam perkembangan fisik remaja, salah satunya pada alat kelamin, kematangan dan keadaan tubuh menjadi lebih sempurna, tumbuh kearah kematangan, baik secara fisik dan kematangan sosial psikologis.

Adapun remaja seringkali menunjukkan tanda-tanda berikut²² :

1. Gelisah
2. Suka menentang

²¹ Rosleny Marliani, M.Si, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), Hal 65

²² Rosleny Marliani, M.Si, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), Hal 50

3. Keinginan untuk mencoba tinggi
4. Ingin tahu banyak hal
5. Suka berkhayal
6. Senang dengan kegiatan kelompok

Adapun ciri umum pada masa remaja, antara lain sebagai berikut :

1. Periode penting

Dimana perkembangan fisik yang pesat dan penting disertai dengan perkembangan mental, maka pada saat ini perlu dibentuk sikap, nilai, dan minat yang baru.

2. Periode peralihan

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Periode remaja dianggap sebagai masa status tidak jelas, masa remaja sebagai masa dorongan untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang sesuai dengan dirinya.

3. Periode perubahan

Pada masa remaja tingkat perubahan sikap dan perilaku dianggap sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Perubahan pesat terjadi pada masa remaja, seperti meningkatnya emosi, perubahan tubuh, berubahnya minat dan pola perilaku, dan ambivalen terhadap setiap perubahan.

4. Periode bermasalah

Masa remaja juga dianggap sebagai masa bermasalah, karena banyak masalah yang datang dan terlihat sulit dihadapi baik oleh laki-laki dan perempuan. Ada dua alasan bagi kesulitan itu. *Pertama*, pada masa anak-anak sebagian masalah datang diselesaikan oleh orang tua dan guru. Sehingga, dianggap mereka tidak berpengalaman

untuk menyelesaikan suatu masalah. *Kedua,*

5. Masa mencari identitas

Masa remaja sering dianggap sebagai masa mencari identitas,, dimana remaja diharuskan memahami jati diri dan perannya dalam masyarakat. Apakah remaja tersebut masih seorang anak atau sudah dewasa? Apakah mampu percaya diri dengan latar belakang yang dimiliki? Dan secara keseluruhan, apakah ia akan berhasil atau akan gagal?

6. Masa merasakan takut

Stereotip budaya beranggapan bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya, dan cenderung merusak dan berperilaku merusak. Dengan demikian, orang dewasa yang membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut mengambil tanggung jawab.

7. Masa tidak realistis

Seorang remaja cenderung melihat dirinya sendiri, dan orang lain melihatnya sesuai dengan yang orang lain inginkan. Seperti untuk menggapai cita-cita, remaja akan mudah *down* jika tidak mendapatkan dukungan sekitarnya.

8. Ambang masa dewasa

Semakin dewasanya umur remaja membuat remaja menjadi gelisah untuk menjauhi stereotip yang ada dalam dirinya dan memberi kesan jika sudah hampir dewasa. Seperti berpenampilan dan bersikap seperti orang dewasa itu belum cukup. Oleh karena itu, remaja mulai mengikuti perilaku yang dihubungkan dengan status remaja seperti perokok, minuman alkohol, obat terlarang, hingga terlibat pergaulan bebas laki dan perempuan. Hal tersebut dianggap biasa untuk dilakukan.

3. Media Konseling Aku Bisa

Media berasal dari kata latin *medius*, dimana “*medius*” berarti perantara, perantara, atau rujukan. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “*media*” dan secara etimologis berarti perantara atau rujukan. Media menurut Blake dan Horaken yaitu saluran komunikasi yang mendukung anak secara komprehensif yang meliputi perkembangan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, kreatifitas, dan bahasa. Warsito & Agus Triyanto mengatakan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Sehingga, ide dari pemberi pesan dapat tersampaikan kepada penerima dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan media sebagai sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan pada seseorang baik fisik, motorik, kreatifitas, dan bahasa.

Media juga kerap kali dijadikan alat bantu oleh seorang konselor. Penggunaan media dikatakan dapat dijadikan sebagai alat mengekspresikan diri. Ekspresi adalah suatu ungkapan perasaan seseorang yang disampaikan melalui mimik, suara, ataupun *gesture* tubuh. Salah satu bentuk seseorang mengungkapkan ekspresi yaitu melalui permainan. Media permainan dapat digunakan sebagai terapi. Terapi dalam kamus bahasa Indonesia berarti upaya memulihkan kesehatan yang sakit, mengobati, dan merawat penyakitnya.²³ Permainan adalah melakukan sesuatu dengan senang dan gembira, dimana sebagai bentuk ekspresi ungkapan perasaan yang dirasakan seseorang.²⁴

Media konseling memiliki fungsi untuk

²³ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru* (Surabaya: Almalia, 2003), halaman 516.

²⁴ Poerwadarminto, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), halaman 620.

memaksimalkan fokus masalah yang dihadapi konseli dalam mengambil langkah penanganan yang tepat. Dalam proses penggunaan media konseling yang dilakukan harus berfokus pada tujuan yang akan dicapai dalam proses konseling. Jadi, media yang digunakan dalam proses konseling dijadikan sebagai sarana alternatif yang dimanfaatkan untuk mengatasi masalah yang ada.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dinamakan media konseling aku bisa. Media konseling aku bisa terdiri dari *manual book* dan kartu aku bisa. Media ini dimodifikasi sedemikian rupa yang dimana pada proses penggunaan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan pola pikir positif pada konseli atau pemainnya. Karena sejatinya dalam salah satu terapi konseling Psikologi Individual Adler menjelaskan bahwa seorang tidaklah dikendalikan semata-mata untuk memenuhi kebutuhan kesenangan, melainkan seorang dimotivasi oleh rasa tanggung jawab sosial dan kebutuhan untuk berhasil dalam hidupnya. Individu dapat menempatkan diri dalam hidup dan mengejar realisasi diri yang dapat mendukungnya menjadi lebih percaya diri.

Media ini nantinya dipergunakan untuk konselor kepada konseli. Dimana terdiri dari *manual book* dan kartu aku bisa. Adapun sasaran penggunaan dalam media konseling kartu aku bisa yaitu :

- Remaja berusia 15-18 tahun
- Remaja yang memiliki percaya diri rendah
- Remaja yang belum memahami diri sepenuhnya
- Remaja yang tidak mampu bersosial dengan lingkungan

Oleh karena itu, disusunlah media konseling kartu aku bisa ini dengan tujuan sebagai berikut :

- Dapat memiliki kemampuan mengekspresikan

diri

- Dapat memiliki tanggung jawab untuk bersosial
- Dapat mensyukuri kondisi fisik dan psikis pada diri
- Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi dengan lingkungannya.

Yang dapat dilakukan peneliti atau konselor dalam proses penggunaan media konseling kartu aku bisa ini dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

a. Pembukaan

- Konselor mengucapkan salam pembuka kepada konseli
- Konselor memberikan sapaan hangat
- Konselor dan konseli saling mengakrabkan diri
- Konselor membuka proses kegiatan

b. Intruksi Kegiatan

- Konselor mengidentifikasi masalah yang terjadi pada konseli
- Konselor memberikan materi yang telah disediakan dalam *manual book*
- Konselor memperkenalkan mengenai media permainan kartu “Aku Bisa” dalam konseling
- Konselor menjelaskan mengenai tujuan dari media permainan kartu tersebut
- Konselor menjelaskan mengenai cara bermain dalam permainan kartu “Aku Bisa”
- Tahap relaksasi otot, dimana konselor mengajak konseli untuk menggerakkan anggota tubuhnya agar *rileks*, tenang, dan bahagia.

c. *Role Playing* Aku Bisa

- Konselor menyiapkan media yang akan digunakan (kartu *truth*, kartu *dare*, koin dadu)
- Sebelum dimulai, setiap konseli melakukan hompimpa dan mengurutkan pemain untuk urutan bermain

- Permainan dimulai dengan setiap konseli melemparkan koin dadu secara bergiliran
 - Koin dadu yang terbuka menunjukkan bahwa konseli harus mengambil kartu yang tertera
 - Konseli dipersilahkan melakukan intruksi pada kartu yang didapatkan dengan durasi maksimal 5 menit
 - Tahap *role playing* dimana konseli diajak untuk bermain peran dan mengekspresikan diri saat melakukan tantangan pada kartu yang didapatkan
 - Konseli dibebaskan melakukan tantangan-tantangan dalam kartu tersebut.
 - Permainan dapat dilakukan dalam 2-4 kali putaran
- d. *Refleksi*
- Konselor membuka *forum refleksi pasca permainan*
 - Konselor memberikan sebuah pertanyaan bagaimana perasaan konseli sebelum dan setelah melakukan permainan
 - Seluruh konseli / pemain berhak memberikan tanggapan dan perasaannya
 - Konselor memberikan *reinforcement positif* pada seluruh konseli setelah bermain
- e. Penutup
- Konselor mengucapkan terima kasih kepada forum konseling kelompok
 - Konselor menutup proses konseling kelompok

B. Orisinalitas dan Positioning Karya

Pada sub-bab ini berisikan tentang penelitian terdahulu dan karya sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling

Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik, oleh Azmi Septiani Thalib.

Pada penelitian ini dilakukan oleh Azmi Septiani Thalib pada tahun 2001 yang menyatakan bahwa penggunaan media konseling berupa permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja secara efektif. Azmi dalam penelitiannya ini mengungkapkan bahwa remaja identik dengan permainan yang menyenangkan dan media permainan monopoli tersebut dilengkapi dengan tantangan yang dapat meningkatkan percaya diri remaja di SMP Negeri 8 Makassar.²⁵ Dengan adanya penelitian ini peneliti terinspirasi pada bagian kartu tantangan *truth and dare* yang nantinya akan dikemas peneliti menjadi sebuah media kartu jujur dan berani.

2. Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo, oleh Miftakhur Wahyu Ningsih.

Pada penelitian yang dilakukan Miftakhur Wahyu Ningsih menghasilkan produk permainan monopoli *truth or dare* yang cocok dan sesuai untuk membantu dalam meningkatkan *Self Confidence* pada Siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya implementasi dari hasil permainan yang nampak pada perubahan *self confidence* yang ditunjukkan konseli dalam berinteraksi dengan teman-temannya.²⁶ Dengan

²⁵ Azmi Septiani Thalib, *Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik*. 2001. "Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development Volume 1 Nomor 1 Tahun 2021.

²⁶ Mifatkur Wahyu Ningsih, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare untuk meningkatkan Self Confidence Pada Siswa-Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo*. 2018.

adanya masukan dari penelitian ini membuat saya sebagai peneliti terinspirasi untuk mengembangkan sebuah media konseling lebih mudah, ramah lingkungan, dan dapat digunakan dalam meningkatkan percaya diri remaja.

3. Layanan Penugasan Konten dengan Media Kartu Bicara dalam Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa, oleh Anita Dewi Astuti.

Anita Dewi Astuti melakukan penelitian kepada 29 peserta didik kelas VII SMP VIP Pesawat Wates Kulon Progo yang dimana memiliki kepercayaan diri rendah. penelitian ini menghasilkan pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan media kartu bicara yang dijadikan sebagai suatu layanan yang bisa diberikan secara lebih intensif dan terprogram karena akan membawa dampak pada prestasi belajar peserta didik.²⁷ Dari penelitian yang dilakukan Anita Dewi Astuti, saya selaku peneliti mendapatkan masukan berupa penggunaan media kartu untuk mengajak konseli berbicara. Dengan melatih kemampuan berbicara pada konseli nantinya dapat meningkatkan kepercayaan dalam dirinya.

C. Perspektif Islam

Allah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. Sebagai seorang hamba, manusia dianjurkan untuk senantiasa amar ma'ruf nahi munkar dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai seorang muslim hendaklah memiliki karakter yang kuat, tegas, dan kepercayaan diri yang baik. Dalam menjalani kehidupan. Rosulullah SAW bersabda :”Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah daripada Mukmin yang

²⁷ Anita Dewi Astuti, *“Layanan Penguasaan Konten dengan Media Kartu Bicara dalam Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. 2021. Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*

lemah” (HR. Muslim). Kekuatan yang dimiliki yaitu antara lain kuat iman, kuat ekonomi, kuat ilmu, kuat semangat, dan motivasi tinggi dalam kehidupan.

Dalam Al-Qur’an surat Ali-Imran ayat 139 Allah SWT menjelaskan bahwa :

وَلَا تَهَيُّوْا وَلَا تَحْزَنُوْا وَاَنْتُمْ اَلْاَعْمَآءُ وَاَنْتُمْ اَلْاَعْمَآءُ وَاَنْتُمْ اَلْاَعْمَآءُ وَاَنْتُمْ اَلْاَعْمَآءُ

مُّؤْمِنِيْنَ ﴿١٣٩﴾

”Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.” (Qs. Ali-Imran:139)²⁸

Dalam ayat tersebut Allah menganjurkan kepada kaum Muslimin agar tidak merasa lemah dan tidak bersedih hati ketika mendapatkan kesulitan. Karena sesungguhnya setiap muslim adalah beriman. Dan setiap muslim diciptakan dalam bentuk sebaik-baiknya. Hal itu dijelaskan oleh Allah

Selain itu, Allah juga menjelaskan bahwa manusia diciptakan dalam bentuk sebaik-baiknya yang dijelaskan dalam Al-Qur’an Surat AT= Tin Ayat 4

قَدْ خَلَقْنَا الْاِنْسَانَ فِيْ اَحْسَنِ تَقْوِيْمٍ

“Sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya”

Dalam surah tersebut juga telah dijelaskan bahwa Allah SWT menciptakan manusia dalam bentuk yang paling baik. Allah menciptakan manusia dengan tubuh

²⁸ Departemen Agama RI, *Al-Jumanatul’Ali dan terjemahan*. (Bandung: CV Penerbit Jumanatul’Ali-Art, 2004), 67

yang utuh dan tegak. Memiliki tangan untuk makan, dan Allah menciptakan manusia dengan kemampuan memahami, berbicara, mengatur, dan berbuat bijak. Sehingga, menjadikannya sebagai khalifah dan manusia yang beriman di bumi.

Sahabat Rasulullah mengungkapkan hal bijak yaitu bahwa nilai seseorang dilingkungannya adalah apa yang menjadi kemampuannya. Ungkapan tersebut mengajarkan kepada setiap manusia untuk menyadari setiap manusia pasti memiliki kekurangan. Oleh karena itu, hendaklah kita menyadari dan bersandar pada Allah SWT. Setiap manusia dilahirkan dengan kemampuan masing-masing.

قِيمَةُ الْمَرْءِ مَا يُحْسِنُ

“Harga seseorang adalah apa yang ia bisa” (Sayyidina Ali R.A)

Hadits tersebut menjelaskan bahwa setiap manusia hendaklah mengasah setiap kemampuan yang dimilikinya. Senantiasa berkembang dan percaya diri.

D. Profil Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk sebuah manual book dan kartu yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. Selain itu, media konseling aku bisa ini nantinya dapat digunakan sebagai media konseling atau alat bantu yang berfungsi sebagai penyampai pesan antara konselor dan konseli. Alat bantu ini dapat merangsang pikiran, perasaan maupun cara berfikir konseli terhadap hidupnya. Dimana konseli dimotivasi oleh rasa tanggung jawab sosial dan kebutuhannya untuk berhasil. Konseli di dorong untuk mengejar realisasi diri yang membuatnya lebih baik dalam menempatkan hidup.

Pada sub bab ini peneliti akan membahas mengenai analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terhadap produk yang akan peneliti kembangkan. Berikut uraiannya:

1. Kekuatan
 - a. Media ini terdiri dari manual book dan kartu aku bisa
 - b. *Manual book* dalam bentuk A5 dan kartu berukuran 9x6 cm sehingga fleksibel untuk dibawa kemana-mana
2. Kelemahan
 - a. Kelemahan yang menghambat media ini terletak dalam jenis kartu yang ditawarkan, yaitu berupa dua macam kartu saja
 - b. Media kartu aku bisa ini memerlukan pendamping saat proses pelaksanaannya
3. Peluang
 - a. Melalui media kartu aku bisa, pemain akan diajak untuk aktif berkomunikasi dan menunjukkan bagian dirinya yang terpendam, berani mengambil keputusan, dan memahami diri
 - b. Masih sedikit media konseling dalam bentuk permainan yang ditawarkan sehingga media ini menjadi solusi untuk dipergunakan
 - c. Media ini dapat digunakan untuk orangtua kepada anaknya, guru BK kepada muridnya, ataupun konselor kepada konselinya yang dalam proses bermainnya dapat meningkatkan percaya diri
4. Ancaman
 - a. Media permainan ini menjadi lebih efektif dan efisien penggunaannya jika digunakan dalam forum kelompok

BAB III

DESAIN DAN PENGEMBANGAN PRODUK

A. Pemilihan Media dan Sasaran Media

Media konseling Aku Bisa ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan percaya diri pada remaja. Karena dimasa remaja penuh dengan keambangan dan tantangan yang menyebabkan remaja tidak percaya diri dan belum secara penuh memahami dirinya. Hal tersebut juga kerap menghantui remaja dan kadang membuat overthinking dengan membandingkan diri dengan yang lain. Alhasil remaja akan mengalami insecure berlebihan. fenomena tersebut dapat dibuktikan dengan balasan chat dari akun @biropsikologidinamis yang menuliskan, *“Setiap orang mempunyai cerita masing-masing di balik perasaan insecure yang dialaminya, Insecure itu wajar dan normal kok dirasakan setiap orang, tapi kalau berlebihan dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupanmu loh.. Apa sih yang biasa bikin kamu insecure?”* (Masa Lalu Bibalik Perasaan:Insecure) dan mendapatkan 49 balasan komentar.

Dari 49 balasan komentar tersebut, rata-rata jawabannya adalah pernah mengalami penolakan lingkungan, disbanding-bandingkan, luka di masa lalu, dan kurangnya penerimaan diri. Dan juga mendapat balasan dari akun @onter2709, *“Motivasi dari diri sendiri untuk menjadi lebih baik dari sangkaan yang lain adalah kunci melawan insecure, dengan bertambah usia dan kematangan dalam menyikapi setiap permasalahan. Lambat laun akan melatih mental untuk kuat”*. Kemudian akun @vinsentyc9 memberikan pertanyaan *“Admin, please kata-kata motivasi supaya tidak insecure dan kata-kata motivasi buat percaya diri”*, dan dibalas dengan

akun @seasoumindtherapy “*I Think action is better kak, coba hal-hal sederhana yang belum pernah dilakuin sebelumnya, untuk motivasi tanyain aja sama diri sendiri ‘mau insecure dan ga percaya diri sampai kapan?’ , selain itu coba inget peristiwa-peristiwa dimana betapa nyusahinnya sifat itu, semoga mala mini jadi titik terang kakak”*”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa memahami diri dan dan bergerak memanglah penting dalam meningkatkan percaya diri, terutama pada remaja. Masa remaja adalah masa peralihan dan penuh dengan tantangan. Dengan percaya diri yang baik, seorang remaja akan memiliki hidup yang lebih berkualitas dan menyenangkan. Salah satu faktor lain yang membuat peneliti ingin mengembangkan media ini karena di lingkungan peneliti masih banyak remaja yang insecure atau percaya diri rendah. masih suka malu-malu, manajemen diri buruk, tidak memiliki tujuan hidup yang jelas, ikut-ikutan teman, dan terkadang sulit menggapai yang dicita-citakan.

B. Tahapan Produksi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang juga disebut sebagai *research and development* yaitu suatu metode penelitian yang mengembangkan perangkat pendidikan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus dan melewati beberapa tahapan. Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan rangkaian tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan bisa dipertanggungjawabkan. Sedangkan, Prof. Dr. Sugiono menyebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁹ Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama melalui beberapa tahapan.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada tingkatan 4 (level 4) dimana menurut Prof. Sugiyono yaitu melakukan penelitian dan mengembangkan suatu produk baru dan menguji produk tersebut. Produk baru yang akan dikembangkan adalah sebuah media konseling aku bisa berupa manual book dan kartu aku bisa yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja.

Menurut Prof. Sugiyono dalam *Research and Development* ini melalui beberapa tahapan yang dapat diperhatikan sebagai berikut:



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁹ Ernawati, Dwi. "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Siswa Kelas Viii Semester 2 Mtsn Tulungagung. (IAIN Tulungagung, 2018). Hal 32



a. Potensi Masalah

Penelitian dapat berasal dari potensi atau masalah. Potensi dalam lingkungan dapat berasal dari manapun, baik sumber potensi maupun sumber masalah. Potensi adalah sesuatu yang apabila dimanfaatkan dan diberdayakan akan menjadi suatu hal yang berdampak positif. Dalam penelitian ini, potensi yang dimiliki remaja yang menjadi sasaran adalah

beberapa remaja memiliki kepercayaan diri yang baik, hal ini dibuktikan dengan para remaja memiliki konsep diri dan tujuan hidup atau cita-cita yang pasti.

Sedangkan potensi yang berasal dari sumber masalah adalah suatu yang dipandang orang lain sebagai masalah, apabila diberdayakan dan diberikan bimbingan dapat menjadi hal yang positif bagi kepercayaan diri remaja, dan motivasi dalam menunjukkan konsep diri remaja. Remaja akan menjadi lebih produktif dan percaya diri dalam kemampuan yang dimiliki, serta dapat mengejar cita-cita dengan penuh antusias.

Data dan informasi mengenai potensi dan masalah dapat digali lebih dalam dengan mendapatkan informasi lain dari penelitian terdahulu, dokumen, hingga arsip.

b. Pengumpulan Data dan Informasi

Tahap sebelumnya merupakan penggalian data untuk mengetahui potensi masalah yang ada. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses penggalian dan pengumpulan data di lapangan. Hal tersebut sebagai bekal awal peneliti untuk mengumpulkan informasi data di lapangan yang disesuaikan dengan desain produk yang akan dibuat. Dengan tujuan produk tersebut dapat memberikan tujuan yang valid dalam mengatasi masalah yang ada.

Dalam penelitian ini menggunakan 3 metode pengumpulan data:

1) Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli media dan materi mengenai pengembangan media konseling aku bisa. Kuesioner ini peneliti susun dengan menggunakan skala pemahaman diri dengan alternatif jawaban

pemilihan tingkatan angka 1-10

2) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon remaja saat menggunakan media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan dirinya. Peneliti memiliki peran sebagai observer ketika media digunakan oleh konseli.

3) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran yang diberikan oleh informan terhadap media konseling aku bisa yang telah dikembangkan oleh peneliti. Metode wawancara dipilih karena peneliti ingin lebih dekat dengan para pengguna produk untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan secara nyata.

c. Desain Produk

Setelah pengumpulan informasi, maka tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan awal sebuah produk yang akan dihasilkan, produk tersebut disusun sesuai kebutuhan konseli. Sehingga, peneliti harus memahami permasalahan yang ada dengan produk yang dihasilkan. Kedua komponen tersebut harus selaras, agar memiliki tujuan yang konkrit. Dalam tahap ini, produk yang didesain bersifat jelas secara bentuk, visual, dan isi agar dapat dilihat dan dinilai oleh tim ahli.

d. Validasi Desain

Setelah produk telah dibuat desain awal, maka tahap selanjutnya yang dilakukan yakni validasi desain produk yang telah dibuat kepada tim uji ahli. Dimana tim ahli yang menguji produk merupakan dosen Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang telah ahli dalam bidang tersebut.

e. Perbaikan Desain

Revisi desain produk dilakukan setelah validasi desain, revisi desain produk dilaksanakan berdasarkan saran dan masukan dari tim ahli. Revisi ini dimaksudkan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam produk yang dihasilkan agar lebih layak dalam mengatasi permasalahan yang dikaji.

f. Uji Coba Produk

Setelah revisi desain produk dilakukan dan mendapatkan persetujuan tim uji ahli untuk bisa digunakan, maka produk yang dikembangkan diuji cobakan pada subjek terbatas. Kemudian subjek diminta memberikan tanggapan mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba produk penting dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang digunakan di lapangan.

g. Revisi Produk

Setelah uji coba dilakukan, kemudian produk di revisi kembali sesuai dengan tanggapan yang diberikan pada saat uji coba produk.

h. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian merupakan tahapan inti pada proses penelitian, karena dalam proses ini peneliti melakukan uji coba produk kepada subjek penelitian secara langsung dan luas di lapangan. Hal tersebut untuk mengukur kelayakan dan keefektifan suatu produk dan tercapainya suatu tujuan produk tersebut.

i. Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian, kemudian akan dilakukan revisi kembali berdasarkan tanggapan yang telah diberikan oleh subyek, guna menyempurnakan produk agar produk yang dihasilkan lebih berkualitas.

j. Pembuatan Produk Massal

Pembuatan produk massal dilakukan sebagai langkah

terakhir. Dimana produk telah melewati berbagai tahap pengujian dan beberapa kali revisi yang diperkuat dengan penilaian tim uji ahli. Sehingga, tercapainya tujuan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat disebarluaskan agar bermanfaat bagi masyarakat luas yang memiliki kriteria atau permasalahan pada produk yang dihasilkan.³⁰



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 300

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV peneliti akan menguakikan mengenai hasil pengembangan, kelayakan, dan efektifitas media konseling aku bisa dalam meningkatkan kepercayaan diri remaja. Laporan hasil penelitian ini meliputi 7 dari 10 tahapan yang berhasil peneliti lakukan. Tahapan penelitian ini dikemukakan oleh Prof. Dr. Sugiyono dalam bukunya yaitu metode penelitian dan pengembangan yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi media, uji coba media, revisi media. Laporan ini akan disajikan tiap tahap pengembangan untuk memudahkan pembahasan.

A. Potensi dan Masalah

Pada tahapan pertama ini peneliti ingin mengangkat permasalahan yang berkaitan dengan percaya diri rendah, karena menurut peneliti percaya diri rendah memegang peranan yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Peneliti melakukan wawancara dan juga observasi dilingkungan sekitar. Berdasarkan informasi yang peneliti temukan dilingkungan tempat tinggal konseli pada remaja berusia 15-18 tahun. Dimana terdapat remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah ditandai dengan muncul karakter negative dalam dirinya. Karakter ini tanpa disadari lama-kelamaan akan menjadi sebuah kepribadian yang sulit untuk dihindari dan dirubah. Salah satu dampak dari percaya diri rendah adalah sifat perfeksionis. Individu dan kelompok yang memiliki ciri perfeksionis menjadi individualis, terbukti dari pengamatan langsung peneliti dalam percakapan tatap muka dengan beberapa remaja Desa Ponokawan tersebut. Hasilnya adalah mereka selalu menganggap dirinya yang paling baik dalam mengerjakan sesuatu dan selalu menginginkan hasil yang sempurna

dalam pekerjaan yang ditekuni.

Sehingga, berdampak munculnya emosional yang tidak terkendali. Apabila hasil yang mereka kerjakan tidak sesuai keinginan berujung pada insecure karena malu dengan hasil yang tidak maksimal. Selanjutnya adalah manajemen diri yang buruk, dimana berdampak pada perilaku menyalahkan diri sendiri dan pekerjaan menjadi berantakan. Perilaku lainnya yaitu ketika remaja tersebut mengharapkan suatu pekerjaan dengan sempurna, hingga pekerjaan lainnya terbengkalai dimana tanpa dirasakan pekerjaan yang sedang dikerjakan menjadi berantakan. Seseorang dengan kepercayaan diri rendah akan mengalami hal berikut yaitu sulit memahami diri, perfeksionis, merasa ragu, mudah tersinggung, mudah menyerah, cemas, khawatir, menyalahkan keadaan, dan tidak memiliki tujuan dalam menjalani hidup. Peneliti melakukan uji literatur dan ternyata fenomena tersebut terjadi karena rendahnya percaya diri remaja yang diukur dari 3 indikator yaitu sulit memahami diri, perfeksionis, tidak memiliki tujuan hidup.

Untuk membuktikan fenomena ini nyata adanya peneliti melakukan pengumpulan data kembali dengan melakukan observasi kepada remaja disekitar lingkungan konseli. Dari hasil observasi pada remaja berusia 15 sampai 18 tahun dengan kepercayaan diri rendah tersebut, didapatkan sampel sebanyak 15 remaja berusia 15-18 tahun. Untuk pengelompokkan kategori penilaian skala pemahaman pribadi yang dalam penilaian kepercayaan diri tinggi dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

Batas Interval	Kategori
<50	Rendah
51-100	Sedang
>101	Tinggi

Dari tabel diatas dapat disimpulkan apabila remaja

memperoleh skor kurang dari 50, maka remaja tersebut termasuk dalam kategori kepercayaan diri rendah. Jika memperoleh skor antara 51 hingga 100, maka remaja tersebut termasuk dalam kategori kepercayaan diri sedang. Dan jika memperoleh skor lebih dari 101, maka remaja tersebut termasuk dalam kategori kepercayaan diri tinggi. Berlandaskan kategori diatas, berikut ini adalah jumlah remaja dalam kategori kepercayaan diri yang telah dibagi.

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
<50	Rendah	4	27%
51-100	Sedang	7	47%
>101	Tinggi	4	27%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 27% remaja mengalami kepercayaan diri rendah, 47% remaja dalam kategori kepercayaan diri sedang dan sebanyak 27% remaja termasuk dalam kategori kepercayaan diri tinggi. Dari data tersebut, munculah sebuah inovasi baru yang bertujuan untuk menyelesaikan fenomena kepercayaan diri rendah pada remaja yaitu dengan mengembangkan sebuah media konseling aku bisa berjudul Tingkatkan Percaya Dirimu; Dengan *Card Therapy* Aku Bisa diperuntukkan bagi remaja untuk meningkatkan kepercayaan pada dirinya.

B. Pengumpulan Data dan Informasi

Peneliti melakukan pengumpulan data yang diperlukan sebagai informasi dalam upaya perancangan produk agar mampu menjadi sebuah produk yang dapat mengatasi permasalahan yang diangkat dan sesuai dengan karakteristik konseli. Dalam penelitian ini memakai beberapa metode dalam pengumpulan data yaitu kuesioner, observasi dan wawancara.

1. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui

penilaian ahli media dan materi mengenai pengembangan media konseling aku bisa. Kuesioner ini peneliti susun dengan menggunakan skala pemahaman diri dengan alternatif jawaban pemilihan tingkatan dengan angka 1-10

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon remaja berusia 15-18 tahun saat menggunakan media konseling aku bisa tersebut. Peneliti memiliki peran sebagai observer ketika media digunakan oleh konseli. Selain itu observasi juga dilakukan saat pertama kali peneliti menemukan fenomena kepercayaan diri rendah.

3. Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui sejauh mana sebuah permasalahan terjadi pada konseli dan mengetahui tanggapan, komentar dan saran yang diberikan oleh informan (subjek dan ahli) terhadap media konseling aku bisa yang telah dikembangkan oleh peneliti. Metode wawancara dipilih karena peneliti ingin lebih dekat dengan para pengguna produk untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan secara nyata.

C. Desain Produk

Setelah mendapatkan data dan informasi dari permasalahan yang diangkat dan subjek penelitian. Peneliti memulai desain produk dengan merancang kerangka *manual book* dan kartu aku bisa. Dari kerangka ini peneliti mengembangkannya sehingga konseli dapat menyadari banyaknya pengaruh postif baik dari segi perilaku dan presepsi dari kepercayaan diri rendah. Berikut desain awal yang saya kembangkan,

1. Kartu Aku Bisa

Kartu aku bisa, adalah dua model kartu jujur dan tantangan yang akan digunakan oleh konseli atau remaja. Dimana kartu ini berisi beberapa aspek yaitu mencakup aspek pemahaman diri, aspek kemampuan berbicara, dan aspek motivasi



2. Manual Book Aku Bisa

Cover

Pada *cover manual book* ini berjudul “media kartu aku bisa” dengan warna cover perpaduan biru muda dan tua yang bertujuan untuk membawa ketenangan. Diharapkan dengan warna kalem dan tenang ini dapat membuat konselor dan konseli nyaman.



Isi *Manual Book*

Bagian Pembuka, ini berisi mengenai apa itu media aku bisa, tujuannya agar konselor memahami buku panduan tersebut sebelum diterapkan pada konseli / remaja.



Bagian perencanaan media, ini berisi mengenai apa saja identifikasi masalah, karakter, rumusan tujuan, maupun penilaian keberhasilan dari media yang akan digunakan.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan Umum

Agar mampu berinteraksi dengan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

Tujuan Khusus

Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

PERSEKUTUAN MEDIA SIKI

1. Jelaskan Kebuguhan dan Kemampuan Konseli

Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

3. GBPM

Langkah

- 1. Menentukan tujuan dan sasaran
- 2. Menentukan materi dan media
- 3. Menentukan metode dan media
- 4. Menentukan waktu dan tempat
- 5. Menentukan evaluasi

2. Tujuan Alat Perakur Fibermatian

Alat Perakur

Alat perakur adalah alat yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

Kelebihan

- 1. Dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.
- 2. Dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

3. Definisi Media

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Tipe Media

- 1. Media cetak: koran, majalah, buku, dll.
- 2. Media elektronik: radio, televisi, komputer, dll.
- 3. Media digital: internet, telepon seluler, dll.

5. Perumusan Atribut Media

Tipe Media

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Jenis Media

- 1. Media cetak: koran, majalah, buku, dll.
- 2. Media elektronik: radio, televisi, komputer, dll.
- 3. Media digital: internet, telepon seluler, dll.

Prosedur pelaksanaan, ini berisi mengenai bagaimana proses penerapan media aku bisa dalam proses konseling, dan berisi cara bermain kartu yang akan diberikan kepada konseli remaja tersebut.

2. Perumusan Instruksi Kegiatan

Kategori	Detail
1. Apersepsi	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.
2. Penjelasan	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.
3. Simulasi	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.

PERSEKUTUAN MEDIA SIKI

3. Tujuan dan Sasaran

No	Tujuan	Materi	Waktu
1	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit
2	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit
3	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit
4	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit
5	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit
6	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit
7	Menyusun dan menggunakan media sosial yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial.	Media sosial	10-15 menit



3. Koin Aku Bisa, adalah sebuah koin yang fungsinya sama seperti dadu dan warna cover perpaduan biru dan hijau. Biru yang bertujuan untuk membawa ketenangan. Hijau yang bertujuan untuk membawa energi segar dalam penglihatan. Diharapkan dengan kedua warna tersebut dapat menarik perhatian. (tidak dimasukkan)



D. Validasi Desain

Adalah tahap setelah merancang atau mendesain produk. Sebuah tahapan yang dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dibuat. Untuk melakukan validasi pada produk peneliti meminta bantuan pada ahli yang sudah berpengalaman dalam memberikan penilaian. Uji ahli tersebut dilakukan guna mengetahui kelebihan maupun kelemahan produk. Sehingga segala ketidaksempurnaan produk dapat disempurnakan baik dari

segi tampilan produk maupun isi atau materi bisa tepat sasaran serta sesuai dengan kebutuhan subyek penelitian. Pengumpulan data pada tahapan ini melalui uji intereter. Pada penelitian ini, tim ahli yang dimaksud merupakan dosen Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang menjadi penguji ahli media dan produk materi baik secara umum dan keislaman. Berikut adalah hasil dari para penguji yang menguji ketepatan, kelayakan, dan kegunaan mengenai media konseling “Aku Bisa” , sehingga media ini dapat digunakan nantinya :

1) Penguji I

Nama : Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd

TTL : Malang, 25 Agustus 1970

Alamat : Legok Gempol, Pasuruan

Status : Wakil Dekan III FDK UINSA

Riwayat Pendidikan :

- S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya
- S2 BK UM Malang
- S3 BK UM Malang

Riwayat Organisasi :

- ABKIN

- PABKI

Pengalaman Kerja : Dosen

No	Aspek Ketepatan	Nilai Ahli			
		Sangat Tepat	Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat
1	Media ini sangat cocok untuk remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah	V			
2	Para remaja akan		V		

	menyukai media permainan ini dan tertarik untuk bermain				
3	Tujuan untuk meningkatkan percaya diri remaja sudah tergambar dalam media ini	V			
4	Gambar dan bentuk yang digunakan dalam desain media permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan		V		

No	Aspek Kelayakan	Nilai Ahli			
		Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak
1	Tujuan dari media kartu “Aku Bisa” sudah sesuai dengan bentuk media permainan		V		
2	Media kartu “Aku Bisa” sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja		V		
3	Manajemen pelaksanaan media kartu “Aku Bisa” sesuai dengan takaran para remaja		V		
4	Paket media kartu		V		

	“Aku Bisa” sudah layak digunakan sebagai alat meningkatkan kepercayaan diri				
--	---	--	--	--	--

No	Aspek Kegunaan	Nilai Ahli			
		Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Tidak bermanfaat
1	Media kartu “Aku Bisa” dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri	V			
2	Dampak media kartu “Aku Bisa” bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja	V			
3	Para remaja data menggunakan media permainan kartu “Aku Bisa” bersama teman sebaya	V			

	untuk meningkatkan kepercayaan dirinya.				
4	Dapat menjadi media alternative untuk meningkatkan percaya diri remaja		V		

Berdasarkan hasil dari lembar penilaian uji ahli, Penilaian Penguji Ahli I menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam media ini sangat tepat, namun dalam aspek ketertarikannya harus selalu dikembangkan dengan kecenderungan remaja. Dinamika remaja dan ketertarikannya terus berkembang, dan membutuhkan pendampingan lanjutan. Hal tersebut berkaitan dengan karakter remaja, dimana remaja yang ceria dan penuh warna.

2) Penguji II

Nama : Mohamad Thohir, S.Pd.I., M.Pd.I

TTL : Lumajang, 17 Mei 1979

Alamat : Griya Sepanjang A-58 Kedungturi
Taman Sidoarjo

Status : Dosen dan Sekretaris Program Studi
BKI UINSA

Riwayat Pendidikan :

- S3 BK Universitas Negeri Malang (2018-2021)
- S2 Pendidikan Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya (2008)
- S1 PAI IAIN Sunan Ampel Surabaya (2003)

Riwayat Organisasi :

- PMII Tarbiyah Sunan Ampel (1999-2001)
- IQMA IAIN Sunan Ampel (1999-2000)

Pengalaman Kerja :

- Trainer KPI Surabaya
- Dosen Unsuri Surabaya
- Dosen BKI UINSA

No	Aspek Ketepatan	Nilai Ahli			
		Sangat Tepat	Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat
1	Media ini sangat cocok untuk remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah	V			
2	Para remaja akan menyukai media permainan ini dan tertarik untuk bermain		V		
3	Tujuan untuk meningkatkan percaya diri remaja sudah tergambar dalam media ini		V		
4	Gambar dan bentuk yang digunakan dalam desain media permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan		V		

No	Aspek Kelayakan	Nilai Ahli			
		Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak
1	Tujuan dari media kartu “Aku Bisa” sudah sesuai dengan bentuk media permainan	V			
2	Media kartu “Aku Bisa” sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja	V			
3	Manajemen pelaksanaan media kartu “Aku Bisa” sesuai dengan takaran para remaja	V			
4	Paket media kartu “Aku Bisa” sudah layak digunakan sebagai alat meningkatkan kepercayaan diri		V		

No	Aspek Kegunaan	Nilai Ahli			
		Sangat bermanfaat	Bermfaat	Kurang Bermfaat	Tidak bermanfaat
1	Media kartu “Aku Bisa” dapat digunakan untuk meningkatkan		V		

	kepercayaan diri				
2	Dampak media kartu “Aku Bisa” bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja	V			
3	Para remaja data menggunakan media permainan kartu “Aku Bisa” bersama teman sebaya untuk meningkatkan kepercayaan dirinya.	V			
4	Dapat menjadi media alternative untuk meningkatkan percaya diri remaja	V			

Berdasarkan hasil dari lembar penilaian uji ahli, Penilaian Penguji Ahli II menyatakan bahwa media konseling “Aku Bisa” ini sudah bagus. Tetapi, alangkah lebih baik apabila dalam kartu disesuaikan dengan

masalah konseli dan mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Setelah itu, dapat dijadikan buku dan dikembangkan untuk publik.

3)Penguji III

Nama : Meilina Purwandari Rahmi, M.Pd
 TTL : Jombang, 20 Mei 1991
 Alamat : Jl. Salak 004/003 Ds. Pulogedang Kec. Tembelang Kab. Jombang

Status : DLB BKI UINSA

Riwayat Pendidikan :

- S2 Bimbingan dan Konseling UM

Riwayat Organisasi :

- Anggota Koalisi Perempuan (2013-2017)

Pengalaman Kerja :

- Pendamping PPA PKH Kemenakertrans (2013-2017)
- Konselor MA Unggulan Darul Ulum Rejoso STEP 2 Kemenag RI IDB
- Dosen BK UNDAR (2017-2019)
- DLB BKI UINSA (2020-sekarang)

No	Aspek Ketepatan	Nilai Ahli			
		Sangat Tepat	Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat
1	Media ini sangat cocok untuk remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah	V			
2	Para remaja akan menyukai media permainan ini dan		V		

	tertarik untuk bermain				
3	Tujuan untuk meningkatkan percaya diri remaja sudah tergambar dalam media ini		V		
4	Gambar dan bentuk yang digunakan dalam desain media permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan		V		

No	Aspek Kelayakan	Nilai Ahli			
		Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak
1	Tujuan dari media kartu “Aku Bisa” sudah sesuai dengan bentuk media permainan		V		
2	Media kartu “Aku Bisa” sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja		V		
3	Manajemen pelaksanaan media kartu “Aku Bisa” sesuai dengan takaran para remaja		V		
4	Paket media kartu “Aku Bisa” sudah layak digunakan		V		

	sebagai alat meningkatkan kepercayaan diri				
--	--	--	--	--	--

No	Aspek Kegunaan	Nilai Ahli			
		Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Tidak bermanfaat
1	Media kartu “Aku Bisa” dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri	V			
2	Dampak media kartu “Aku Bisa” bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja		V		
3	Para remaja data menggunakan media permainan kartu “Aku Bisa” bersama teman sebaya untuk meningkatkan		V		

	kepercayaan dirinya.				
4	Dapat menjadi media alternative untuk meningkatkan percaya diri remaja		V		

Berdasarkan hasil dari lembar penilaian uji ahli, Penilaian Penguji Ahli III menyatakan bahwa media konseling “Aku Bisa” ini perlu disertakan daftar isi pada media, kata serapan dicetak miring, untuk penjelasan prosedur diperinci terkait teknis permainan, dan diberikan materi pengantar motivasi diri didalam buku panduan.

Hasil penilaian angket tim uji ahli akan diakumulasikan dan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1.4 Akumulasi Penilaian Uji Ahli

Tim Ahli	Poin Pertanyaan												Skor
	Ketepatan			Kelayakan				Kegunaan					
1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	41
2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	43
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	38
Jumlah	12	9	10	9	10	10	10	9	11	11	11	10	122

Rumus akumulasi poin presentase :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{122}{144} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

P = Presentase dari besarnya pengaruh produk

f = Besar poin

n = Jumlah maksimal poin

Dalam skala pengukuran, peneliti menggunakan skor 1-4. Setiap skor mempunyai arti masing-masing dengan rincian diantaranya: poin 1 yang maknanya sangat tidak layak, poin 2 yang maknanya tidak layak, poin 3 yang maknanya layak, poin 4 yang berarti sangat layak. Selanjutnya berdasarkan hasil tersebut, nilai dikonversikan menjadi presentasi sebagai berikut :

75% - 100% : sangat tepat, tidak direvisi

60% - 75% : tepat, tidak direvisi

< 60% : tidak tepat, direvisi

Peneliti melakukan perhitungan nilai data yang telah diberikan oleh tim uji ahli kepada produk penelitian, yang mendapatkan hasil akhir presentasi sebesar 85% dapat disimpulkan bahwa media konseling “Aku Bisa” efektif dan layak untuk meningkatkan sikap percaya diri yang telah dirancang dan di desain untuk memenuhi standar produk dengan kategori sangat tepat. Namun, terdapat beberapa masukan dari para ahli yang diuraikan sebagai berikut :

1. Judul masih umum dan belum menunjukkan ini merupakan media konseling
2. Desain kurang menarik dan disesuaikan dengan karakter remaja yang ceria dan penuh warna
3. Untuk kesesuaian *manual book* lebih disesuaikan dan diperinci
4. Isi tantangan pada kartu lebih disesuaikan dengan kebutuhan konseli atau remaja
5. Dalam *manual book* ditambahkan daftar isi dan kata serapan dicetak miring

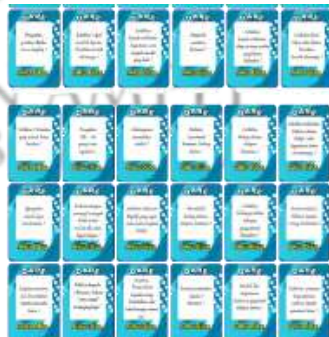
6. Dalam penjelasan prosedur di *manual book* diperinci terkait teknis permainan
7. Dalam *manual book* untuk ditambahkan materi pengantar motivasi diri dalam buku panduan.

E. Perbaikan Desain

Catatan perbaikan yang telah disampaikan oleh para ahli diterapkan ke dalam perbaikan desain produk. Berikut uraian beberapa perbaikan desain yang dilakukan oleh peneliti,

1. Kartu Aku Bisa

Kartu aku bisa, adalah dua model kartu jujur dan tantangan yang akan digunakan oleh konseli atau remaja. Dimana kartu ini disusun dengan tujuan yaitu: 1). Memiliki kemampuan mengekspresikan diri, 2). Memiliki tanggung jawab untuk bersosial, 3). Mensyukuri kondisi fisik dan psikis pada diri, 4). Memiliki kemampuan berbicara di depan umum, 5). Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi dengan lingkungannya.





2. *Manual Book* Aku Bisa

- Mengubah Desain *Cover* dan Judul, judul awalnya “*Media Kartu Aku Bisa; media motivasi diri*” menjadi “*Tingkatkan Percaya Dirimu; Dengan Card Therapy Aku Bisa*”.



- Mengubah bagian isi dalam *manual book* Memperbaiki desain dan bagian Pembuka, pada bagian ini berisi mengenai apa itu media aku bisa, tujuannya agar konselor memahami buku panduan tersebut sebelum diterapkan pada konseli / remaja.



- Menambahkan daftar isi pada *manual book*, tujuannya agar konselor memahami bagian-bagian dalam buku panduan yang nantinya dapat diterapkan pada konseli

Daftar Isi

Daftar Isi iii

Bagian Pertama Pendahuluan

Tentang Buku Ini

- Identifikasi Keluhan 1
- Tujuan 3
- Sasaran 3

Bagian Kedua Rencana Media

USPM

- Jenis Layanan 5
- Masalah 5
- Media yang Dibutuhkan 5
- Sediaan Rongga Isi Media 5

Rukhsan Hasil Media

- Me Gagsan 6
- Judul 6
- Jenis Media 6
- Pengumpulan Informasi 6

Bagian Ketiga Media

Sepuluh Media

- Kartu Isi Truth 9
- Kartu Isi Dare 12
- Koin Aksi Baik 16

Bagian Keempat Aku Bisa untuk Percaya Diri

- Pengertian Percaya Diri 22
- Faktor dan Mekanisme Percaya Diri 23
- Ciri Seseorang Memiliki Kepercayaan Diri 27
- Membangun Kepercayaan Diri 28
- Manfaat Percaya Diri 29
- Proses dan Pelaksanaan Kartu Aku Bisa 30
- Cara Bermain Kartu Aku Bisa 34

Alat Pengukur Percaya Diri

- Indikator Pengukuran Percaya Diri 34
- Instrumen Pengukuran Kepercayaan Diri 34

- Memperbaiki desain dan isi bagian pendahuluan, dalam bagian ini berisi mengenai identifikasi kebutuhan, tujuan, dan sasaran konseli



- Memperbaiki desain dan isi bagian perencanaan media, ini berisi mengenai apa saja GBPM dan rumusan naskah media. GBPM sendiri yaitu membahas terkait jenis layanan yang digunakan, masalah yang diangkat, media yang dibutuhkan, dan juga gambaran ringkas isi media. Rumusan naskah media membahas terkait ide gagasan, judul, jenis media, pengumpulan informasi.

GBPM

- ◊ **Jenis Layanan**
Layanan berbasis individu dan kelompok
- ◊ **Mesalah**
Kepercayaan diri rendah atau insecure
- ◊ **Media Yang Dibutuhkan**
Media Kartu "Aku Bisa"
- ◊ **Gambaran Kegiatan Isi Media**
Media kartu "Aku Bisa" berisi kain dan kartu yang di desain dengan steps dan menarik, berfungsi menggali informasi dan mengasah kemampuan koneksi dalam tiap tantangan di kartu tersebut. Bersi B kartu yaitu 21 kartu daya, kain atau data, dan memuat buku sebagai pedoman untuk beraktivitas.



Rumusasi Naskah Media

- ◊ **Isi Dasar**
Pada dasarnya seorang manusia adalah bisa melakukan yang baik dan seorang manusia tidaklah semesta, maka dibandingkan untuk memenuhi kerangannya sendiri. Tetapi, seseorang dituntutlah untuk bisa bertanggung jawab sosial dan bertanggung untuk beraktivitas. Dalam teorinya Adler mengungkapkan bahwa dilahirkan dari manusia memiliki dua dorongan pokok dalam berlingkai tabu, yaitu: 1) Dorongan keakasaan, 2) Dorongan kemasyarakatan.
Dorongan keakasaan adalah dorongan untuk beraktivitas superior. Superior adalah dorongan untuk berprestasi dan lebih sempurna. Superioritas dikatakan sebagai keadaan subjektif, pengamatan atau perasaan cukup berbagai. Hal tersebut disertai dengan pertolongan manusia superioritas. Tetapi, untuk mencapai superioritas tersebut melalui mangalana beraktivitas, yaitu terapan mandiri, rendah diri, atau lebih dikenal manure (beraktivitas percaya diri). Dimana rendah atau rendah diri adalah perasaan tidak bertanggung yang manusia sering ketidaktanggapan pada orang lain sosial yang dirangsang secara subjektif. Dengan kata lain, keadaan jelek yang kurang sempurna. Sehingga, keadaan rasa rendah diri tersebut dapat dijadikan pendorong menuju perbaikan diri.



dalam kegiatan kehidupan lebih baik. Rendahnya percaya diri pada individu ditandai dengan munculnya perasaan ragu, mudah tersinggung, mudah marah-marah, cemas, khawatir, mengalami kesulitan, dan lain-lain memiliki tujuan dalam membangun kehidupan.

Sebagai manusia hendaknya memiliki kepercayaan diri yang baik. Allah menugaskan manusia dalam kehidupan ini termasuk untuk dipertanggungjawabkan.

Qar'an Surah Al-Tin ayat 4
لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

"Sungguhpunya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang terbaik-baikny"

Dalam surah tersebut telah dijelaskan bahwa Allah SWT menciptakan manusia dalam bentuk yang paling baik. Allah menciptakan manusia dengan tubuh yang kuat dan tegak. Memberi tempat untuk makan, dan Allah menciptakan manusia dengan kemampuan berbicara, berfikir, mengartikan, dan beraktivitas. Sehingga, menjadikannya sebagai makhluk dan manusia yang beraktivitas di dunia.



Qar'an Surah An-Nahl ayat 98
وَالَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَأَمَرُوا آلَهُمْ أَنْ يُؤْمِنُوا بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ

"Dan Allah menugaskan kamu dari perisid kamu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur"

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia ditugaskan diburu dengan keadaan tidak tahu apa-apa. Dengan keimanan dan kasih sayang Allah SWT. Manusia dibekali akal dan ilmu maupun untuk menangkap ilmu yang nantinya dapat digunakan untuk mengetahui segala sesuatu yang belum diketahui. Dalam ayat tersebut juga dijelaskan manusia diberikan lpa indra sebagai proses belajar yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati.

Yang dimana ketiga-tanya sedang beraktivitas. Pendengaran sebagai proses belajar untuk memahami segala sesuatu. Dimana manusia dapat pada pada sekitar dengan menanggapi. Segala yang diberikan Allah SWT tersebut agar manusia senantiasa bersyukur dan memerdikannya untuk berbuat baik dalam hidupnya.





- Memperbaiki desain dan isi bagian ketiga yaitu media, bagian ini membahas mengenai media yaitu kartu truth, kartu dare, koin aku bisa, dan manual aku bisa. Untuk media kartu sendiri dilengkapi dengan tujuan yang akan dicapai beserta pertanyaan tantangan. Tujuannya agar konselor lebih faham perihal media kartu tersebut.



Pertanyaan

- Sebutkan tumbuhan yang kamu miliki!
- Hal apa yang kamu lakukan saat berada di pekariran rumahmu?
- Usaha apa yang sudah kamu lakukan untuk menggapai cita-citamu?
- Kamu belajar dari hal? Mengapa?
- Apa ketakutan terbesarmu?
- Bagaimana cara kamu beribadah dengan orang baru?
- Hal apa yang membahayakan beribadah?
- Sebutkan 3 hal positif tentangmu!
- Apakah kamu nyaman dengan keramaian? Mengapa?



Kertas Dora



Bahan Media : Kertas Corcondo
Ukuran : 9x6 cm
Jumlah : 21 kartu



Melalui cara bertukar beberapa tantangan untuk meningkatkan percaya diri pada teman-teman atau pemain lainnya pada...

1. Tujuan
 Memiliki kesempatan berbicara di depan umum (public speaking)

Pertanyaan

- Katakan pada 3 temannya, kamu sangat menyayanginya!
- Ucapkan terima kasih kepada orang terdekatmu atau keluarga kamu selama ini!
- Berilah pendapatmu kepada 2 temannya!
- Berilah tips berbicara yang baik di depan umum!
- Ceritakan satu kebaikan yang pernah kamu lakukan!
- Ceritakan tentang dirimu di depan temannya!
- Katakan pada 3 temannya, kamu sangat menyayanginya!
- Ceritakan ketakutan terbesarmu dalam hidup dan bagaimana kamu meredanya!

2. Tujuan
 Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi.

Pertanyaan




- Mintalah 3 pendapat temannya tentang dirimu!
- Ceritakan tentang persibukanya keluarga yang pernah dirakikan!
- Berikan kalimat motivasi kepada 2 orang di dekatmu!
- Berceritakan tentang dirimu di depan temannya!
- Duduk di dekat orang baru / asing selama 10 menit!
- Tanyakan suatu masalah kepada orang baru / asing!
- Berikan salam esok kepada 2 orang baru/asing!
- Tawarkan suatu bantuan kepada 2 orang baru / asing!

3. Tujuan
 Memiliki tanggung jawab beresitas!

Pertanyaan

- Mintalah 2 pendapat temannya tentang dirimu!
- Berkenalan dengan 3 orang asing disekitarmu!
- Berjalan di depan sekelompok orang-orang yang sedang sibuk dan sepalah mereka!
- Berita seseorang menepuk orang jalan!





- Memperbaiki desain dan isi bagian keempat yang awalnya “prosedur pelaksanaan” menjadi “Aku Bisa untuk Percaya Diri”, dan pada bagian ini berisi mengenai pengertian percaya diri, faktor dan macam percaya diri, ciri seseorang yang memiliki kepercayaan diri, membangun kepercayaan diri, manfaat percaya diri, prosedur pelaksanaan dan cara bermain kartu aku bisa.



Seseorang yang memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dan beradaptasi akan mempengaruhi kepercayaan dirinya.

6. Ketahanan Gupur dan Gagap

Ketahanan gupur dan gagap seseorang dapat diartikan sebagai sikap ketahanan percaya diri.

7. Kepercayaan Diri

Seseorang akan merasa tertantang atau lebih berprestasi dalam berbagai tugas atau pekerjaan yang dipercayakan kepadanya.

Salah satu faktor lain yang menyebabkan seseorang tidak percaya dirinya yaitu:

- Insecure
 - Insecure atau lebih dikenal dengan *insecurity* yaitu tindakan dari adanya emosi apabila kita merasa diri kita menjadi inferior dari orang lain. Insecure diartikan sebagai rasa tidak aman yang bisa dialami setiap orang dalam masa hidupnya. Dimana rasa tidak aman bisa terjadi saat kita sedang merasa kekurangan, malu, berantakan, bahkan sampai rasa tidak percaya akan kemampuan sendiri.

a. Ciri-ciri Seseorang Insecure

- Merasa tertantang
- Cemas berlebihan
- Tidak bahagia
- Merasa berantakan
- Tidak percaya diri



- Seseorang memandang diri dengan orang lain
- Menghindari interaksi dengan lingkungan

b. Penyakit Menutupi Isoture

- Pernah mengalami penarikan dan pengalihan
- Mengalami kecamaran sosial
- Adanya dorongan dari sikap perfeksionis
- Pola asuh orangtua dan lingkungan

c. Rendah Isoture

- Mengurangi kemampuan untuk berprestasi
- Malas berprestasi dan lain
- Tidak mampu mempertahankan hubungan sosial
- Tidak adanya motivasi
- Membuat diri sendiri

2. Tidak adanya motivasi dalam diri

Motivasi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan kesuksesan hidupnya. Motivasi merupakan proses psikologis yang kompleks dan menjadi dorongan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi berwujud tindakan dan konstribusi yang dapat di kontrol dan individu itu sendiri.

a. Macam-macam Motivasi



- Ciri-ciri satu motivasi yang tumbuh dalam diri seseorang akan dapat dikatakan seseorang melakukan sesuatu atau kemauan diri sendiri
- Ciri-ciri yaitu motivasi yang tumbuh dari luar atau dapat dikatakan seseorang melakukan sesuatu atau seseorang dari orang lain dan lingkungan

b. Tujuan dan Fungsi Motivasi

- Sebagai dorongan individu untuk melakukan sesuatu
- Menentukan arah perbuatan
- Menyebabkan tindakan dan perbuatan

c. Manfaat Motivasi

- Mendorong semangat dan semangat berprestasi
- Meningkatkan moral dan kepuasan
- Meningkatkan produktivitas
- Meningkatkan keyakinan dan ketahanan
- Meningkatkan ketahanan
- Meningkatkan kesadaran sosial yang baik
- Meningkatkan kreatifitas
- Meningkatkan rasa tanggung jawab



Ciri-ciri Seseorang Memiliki Kepercayaan Diri

Kepercayaan yang dimiliki seorang individu memiliki beberapa kriteria yang menonjol. Hal ini mengemukakan beberapa ciri tersebut dari orang-orang yang memiliki kepercayaan diri, yaitu:

- Bersikap tenang saat mengerjakan sesuatu. Yakni pada kemampuan. Serta, optimis dalam memandang dan mengerjakan sesuatu.
- Mempunyai jenerasi dan kemampuan yang memadai. Dimana memiliki dorongan dalam mencapai sesuatu dengan pertolongan dengan bijaksana sesuai saat saat.
- Mampu menentuhkan ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi. Anak yang percaya diri memandang permasalahan, sebagai sesuatu dengan kebenaran yang sebenarnya bukan menurut beberapa pribadi atau menurut diri sendiri.
- Mampu menyesuaikan diri dan berinteraksi di berbagai situasi. Dimana memiliki kerang diri yang baik dan tidak tergantung kepada orang lain dalam menjalankan tugas atau hal lainnya.
- Mempunyai kendali diri yang dimiliki.



Membangun Kepercayaan Diri

Menumbuhkan rasa percaya diri yang profesional harus dimulai dari dalam diri individu. Hal ini penting diingat bahwa diri seseorang yang dapat membangun rasa tidak percaya diri yang sedang dibenarkan.

Rasa mengemukakan sikap tidak positif yang tidak harus dimiliki dan dikembangkan oleh mereka yang ingin membangun rasa percaya diri yang baik, yaitu:

1. Mengungkapkan kemauan yang keras.
2. Membuktikan diri untuk berani.
3. Berusaha dan berfikir positif.
4. Membuktikan diri untuk memiliki keahlian.
5. Selalu bersikap mandiri.

Adapun hal lain yang dapat dilakukan seseorang untuk meningkatkan kepercayaan diri, antara lain:

1. Mengidentifikasi penyebab rendahnya rasa percaya diri dan domain kompetensi diri.
2. Dukungan emosional dan pemerknaan sosial.
3. Prinsip sebagai bentuk keahlian diri yang terdapat.
4. Belajar mengatasi masalah dan bukan menghindarinya.



Manfaat Percaya Diri

Adapun manfaat dari percaya diri yaitu sebagai berikut:

1. Lebih sehat secara emosional.
2. Berani menghadapi tantangan.
3. Lebih mudah menghadapi tantangan.
4. Mengembangkan kemampuan diri.
5. Lebih mudah dalam mengambil keputusan.
6. Mampu mengatasi tekanan dan masalah.
7. Meningkatkan semangat.
8. Menjadi rekan yang baik.
9. Mampu berprestasi.
10. Disukai orang.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Pada bagian ini juga dilengkapi dengan prosedur pelaksanaan kartu aku bisa, diantaranya :



Prosedur Pelaksanaan Kartu Aku Bisa	
Kegiatan	Penugasan
1. Opening	<ul style="list-style-type: none"> Konselor mengucapkan salam pembuka kepada konseli Konselor memberikan apersepsi tentang Konselor dan konseli saling berkenalan satu sama lain Konselor membuka proses kegiatan
2. Instruksi Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Konselor mengidentifikasi masalah yang terjadi pada konseli Konselor memberikan materi percaya diri yang tertera dalam manual book Konselor memperkenalkan mengenai media permainan kartu "Aku Bisa" dalam konseling Konselor menjelaskan mengenai tujuan dari media permainan kartu tersebut
3. Role Playing Aku Bisa	<ul style="list-style-type: none"> Konselor menjelaskan mengenai cara bermain dari permainan kartu "Aku Bisa" Tahap relaksasi dini, dimana konselor mengajak konseli untuk menggerakkan anggota tubuhnya agar rileks, tenang, dan bahagia Konselor menyajikan media yang akan digunakan (kartu truth, kartu alas, hati, dan manual book) Sebelum dimulai, setiap konseli melakukan homopony dan mengurutkan jemar untuk urutan bermain Permainan dimulai dengan setiap konseli melaporkan hari dan cuaca bergiliran Kartu kartu yang terlebu menunjukkan bahwa konseli harus mengambil kartu yang tertera Konseli diperbolehkan melakukan intruksi pada kartu yang didapatkan dengan durasi maksimal 3 menit
4. Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Tahap role playing dimana konseli diajak untuk bermain peran dan mengekspresikan diri saat melakukan tantangan pada kartu yang didapatkan Konseli dibelajarkan melakukan tantangan yang tertera dalam kartu tersebut Permainan dapat dilakukan dalam 2-4 kali giliran Konselor membuka forum refleksi pasca permainan Konselor memberikan pertanyaan bagaimana perasaan konseli sebelum dan setelah melakukan permainan Seluruh konseli / jaman berhak memberikan tanggapan dan perasaannya Konselor memberikan reinforcement positif pada seluruh konseli setelah bermain
5. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Konselor mengucapkan terima kasih kepada forum konseling kelompok Konselor menutup proses konseling kelompok

Selain itu pada bagian ini juga dilengkapi dengan cara bermain kartu dan instrumen pengukuran percaya diri yang nantinya di isi oleh konseli.

Cara Bermain Kartu "Aku Bisa"

1. Dalam proses bermain kartu "Aku Bisa" menggunakan model kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, termasuk konselor sebagai fasilitator.
2. Konsep permainan menggunakan konsep permainan truth or dare (jujur atau berani).
3. Konselor dan seluruh konseli duduk melingkar dalam proses permainan.
4. Sebelum bermain, media yang akan digunakan disiapkan terlebih dahulu. Berisi truth, kartu dare, kartu dare, manfaat kecil. Termasuk kartu "Aku Bisa" disiapkan.
5. Setiap konseli melakukan kemping dan menuliskan koni data.
6. Konseli melakukan intruksi dalam kartu yang didapat, kegiatan selanjutnya.
7. Permainan dapat dilakukan dalam 2-4 putaran.

Alat Pengukur Keberhasilan

◆ Indikator Pengukuran Percaya Diri

- 1. Memiliki kemampuan mengkomunikasikan diri
- 2. Memiliki tanggung jawab untuk beresial
- 3. Menanyakan kondisi fisik dan psikis pada diri
- 4. Memiliki kemampuan berbicara di depan umum (publik speaking)
- 5. Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi

◆ Instrumen Pengukuran Kepercayaan Diri

Siapkan di isi dari angka 1 sampai 10

No	Indikator ¹	Skor
1	Saya mampu memahami diri saya sepenuhnya	
2	Saya mampu memahami perasaan orang lain	
3	Saya yakin dalam mengambil keputusan	
4	Saya berfikir-hati dalam berbicara dengan orang lain	
5	Saya mampu melakukan pekerjaan secara mandiri	

1	Saya yakin berurusan dengan orang lain	
2	Saya menerima kelebihan dan kekurangan dalam diri	
3	Saya bangga dengan kemampuan diri	
4	Saya berespon dengan masalah yang dihadapi	
5	Saya mampu berkomunikasi baik dengan orang lain	
6	Saya menjaga penampilan melalui rapi	
7	Saya memiliki sikap positif bertam	
8	Saya mampu memahami informasi dengan baik	
9	Saya mampu menyampaikan informasi kepada orang lain dengan jelas	
10	Saya dapat menyesuaikan diri di lingkungan baru	

Skor Perhitungan:

Skor	Kategori
1-50	Rendah
51-75	Cukup
76-100	Tinggi

Adapun yang dapat dilakukan peneliti atau konselor dalam proses penggunaan media konseling kartu aku bisa ini dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pembukaan
 - a. Konselor mengucapkan salam pembuka kepada konseli
 - b. Konselor memberikan sapaan hangat
 - c. Konselor dan konseli saling mengakrabkan diri
 - d. Konselor membuka proses kegiatan
2. Intruksi Kegiatan
 - a. Konselor mengidentifikasi masalah yang terjadi pada konseli
 - b. Konselor memberikan materi yang telah disediakan dalam *manual book*
 - c. Konselor memperkenalkan mengenai media permainan kartu “Aku Bisa” dalam konseling
 - d. Konselor menjelaskan mengenai tujuan dari media permainan kartu tersebut
 - e. Konselor menjelaskan mengenai cara bermain dalam permainan kartu “Aku Bisa”
 - f. Tahap relaksasi otot, dimana konselor mengajak konseli untuk menggerakkan anggota tubuhnya agar *rileks*, tenang, dan bahagia.
3. *Role Playing* Aku Bisa
 - a. Konselor menyiapkan media yang akan digunakan (kartu *truth*, kartu *dare*, koin dadu)
 - b. Sebelum dimulai, setiap konseli melakukan hompimpa dan mengurutkan pemain untuk urutan bermain
 - c. Permainan dimulai dengan setiap konseli melemparkan koin dadu secara bergiliran
 - d. Koin dadu yang terbuka menunjukkan bahwa konseli harus mengambil kartu yang tertera
 - e. Konseli dipersilahkan melakukan intruksi pada

- kartu yang didapatkan dengan durasi maksimal 5 menit
- f. Tahap *role playing* dimana konseli diajak untuk bermain peran dan mengekspresikan diri saat melakukan tantangan pada kartu yang didapatkan
 - g. Konseli dibebaskan melakukan tantangan-tantangan dalam kartu tersebut.
 - h. Permainan dapat dilakukan dalam 2-4 kali putaran
4. *Refleksi*
- a. Konselor membuka *forum refleksi pasca* permainan
 - b. Konselor memberikan sebuah pertanyaan bagaimana perasaan konseli sebelum dan setelah melakukan permainan
 - c. Seluruh konseli / pemain berhak memberikan tanggapan dan perasaannya
 - d. Konselor memberikan *reinforcement positif* pada seluruh konseli setelah bermain
- e. Penutup
- a. Konselor mengucapkan terima kasih kepada forum konseling kelompok
 - b. Konselor menutup proses konseling kelompok

F. Uji Coba Produk

Ketika perbaikan desain produk telah dilakukan oleh peneliti, maka proses selanjutnya adalah melaksanakan uji coba produk. Peneliti melakukan simulasi terhadap produk yang dibuatnya. Apabila peneliti sudah melakukan simulasi, selanjutnya dapat melakukan uji coba pada konseli guna memperoleh informasi kesesuaian produk yang telah dibuat. Peneliti melakukan uji coba produk kepada responden dengan kategori rendah pada kuesioner kepercayaan diri. Peneliti menghubungi 4

responden dalam kategori rendah dan menjadikannya sebagai subjek terbatas pada uji ini. Dengan ketentuan poin 1 sampai 4.

Data berikut ini merupakan data subjek terbatas yang telah melalui uji coba produk.

1. Nama : Bilqis Aisyah R.
Umur : 15 Tahun
2. Nama : Putri Nora
Umur : 16 Tahun
3. Nama : Alya Sabrina
Umur : 16 Tahun
4. Nama : Safa'atul Solikhah
Umur : 15 Tahun

No	Pernyataan	Hasil penilaian			
		S1	S2	S3	S4
1	Metode permainan menyenangkan	4	4	3	3
2	Penggunaan media kartu aku bisa dapat melatih remaja untuk percaya diri	3	2	3	4
3	Media kartu mudah digunakan	2	3	3	3
4	Judul dan tujuan konseling sesuai	4	4	4	3
5	Penggunaan teknik <i>role playing</i> dalam media tersebut sesuai dengan permasalahan yang diangkat	4	4	3	4
6	Metode pelaksanaan permainan kartu aku	4	4	3	3

	bisa sesuai alur sistematis				
7	Kesesuaian isi kartu dan desain untuk meningkatkan kepercayaan diri	3	3	2	3
8	Ilustrasi pada media kartu sesuai dengan karakter remaja	3	3	4	3
9	Materi yang disampaikan oleh konselor / pemandu mudah difahami	2	3	4	2
10	Media kartu aku bisa bermanfaat untuk remaja	4	4	3	4
11	Penggunaan intruksi bahasa dalam kartu mudah difahami maksud dan tujuannya	3	4	4	3
12	Kemenarikan desain kartu sesuai	4	4	4	3
	Skor total	40	42	40	38
	Kategori	Laya k	Laya k	Laya k	Laya k

Rumus akumulasi poin presentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase dari besarnya pengaruh produk

f = Besar poin

n = Jumlah maksimal poin

Dalam skala pengukuran, peneliti menggunakan skor 1-4. Setiap skor mempunyai arti masing-masing dengan rincian diantaranya: poin 1 yang maknanya sangat tidak layak, poin 2 yang maknanya tidak layak, poin 3 yang maknanya layak, poin 4 yang berarti sangat layak. Selanjutnya berdasarkan hasil tersebut, nilai dikonversikan menjadi presentasi sebagai berikut :

75% - 100% : Layak
60% - 75% : Cukup Layak
< 60% : Tidak Layak

Keterangan Hasil Uji Terbatas Konseli:

S1 : Subjek Terbatas 1, Bilqis Aisyah

Rumus akumulasi poin presentase :

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{40}{48} \times 100\% \\ &= 84\% \text{ (Layak)} \end{aligned}$$

S2 : Subjek Terbatas 2, Putri Nora

Rumus akumulasi poin presentase :

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{42}{48} \times 100\% \\ &= 88\% \text{ (Layak)} \end{aligned}$$

S3 : Subjek Terbatas 3, Alya Sabrina

Rumus akumulasi poin presentase :

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{40}{48} \times 100\% \end{aligned}$$

= 84% (Layak)

S4 : Subjek Terbatas 3, Safa'atul Solikhah

Rumus akumulasi poin presentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{48} \times 100\%$$

= 80% (Layak)

Dari penilaian subjek terbatas tersebut dapat disimpulkan bahwa media konseling aku bisa sebagai media konseling layak digunakan dalam meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. Namun, terdapat beberapa masukan dari para ahli yang diuraikan sebagai berikut :

1. Ada beberapa kalimat tantangan pada kartu yang sulit difahami.
2. Pada proses bermain hendaknya diberikan durasi waktu, sehingga dalam menyelesaikan tantangan subyek bisa maksimal.

G. Revisi Produk

Meninjau kembali produk dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan sesuai masukan subjek terbatas dengan tujuan untuk menyempurnakan produk dan meminimalisir permasalahan yang dapat terjadi. Proses perbaikan produk dapat berupa memperbaiki kalimat tantangan agar lebih mudah difahami, penambahan waktu dalam proses bermain agar maksimal.. Dapat berasal dari saran yang diberikan oleh subjek terbatas ketika uji coba produk. Dalam hal ini peneliti melakukan perbaikan kembali terhadap produk, berikut perbaikan yang telah dilakukan.

1. Memperbaiki tantangan dare pada bagian h dari "Tawarkan suatu bantuan menjadi kepada 3 orang

baru / asing” menjadi “berilah suatu bantuan kepada 3 orang yang tidak dikenal / asing”

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Ceritakan tentang peristiwa bahagia yang pernah dirasakan.

c. Serikan kalimat motivasi kepada 3 orang di dekatmu.

d. Berceritalah tentang dirimu di depan temanmu.

e. Duduk di dekat orang baru / asing selama 10 menit.

f. Tanyakan suatu alamat kepada orang baru / asing...

g. Berikan salam sapa kepada 3 orang baru/asing.

h. Tawarkan suatu bantuan kepada 3 orang baru / asing.

3. Tujuan
Memiliki tanggung jawab beresifat:

Partisipan

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Berkenalan dengan 3 orang asing disekitarmu.

c. Berjalan di depan sekumpulan orang-orang yang sedang duduk dan sapaiah mereka.

d. Bantu seseorang menyeberang jalan.

17

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Ceritakan tentang peristiwa bahagia yang pernah dirasakan.

c. Berikan kalimat motivasi kepada 3 orang di dekatmu.

d. Berceritalah tentang dirimu di depan temanmu.

e. Duduk di dekat orang baru / asing selama 10 menit.

f. Tanyakan suatu alamat kepada orang baru / asing...

g. Berikan salam sapa kepada 3 orang baru/asing.

h. Tawarkan suatu bantuan kepada 3 orang baru / asing.

3. Tujuan
Memiliki tanggung jawab beresifat:

Partisipan

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Berkenalan dengan 3 orang asing disekitarmu.

c. Berjalan di depan sekumpulan orang-orang yang sedang duduk dan sapaiah mereka.

d. Bantu seseorang menyeberang jalan.

17

2. Memperbaiki tantangan dare bagian g dari “Berilah salam sapa kepada 3 orang baru/asing” menjadi “Berikan sapaan atau berkenalan kepada 3 orang yang tidak dikenal / asing”

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Ceritakan tentang peristiwa bahagia yang pernah dirasakan.

c. Serikan kalimat motivasi kepada 3 orang di dekatmu.

d. Berceritalah tentang dirimu di depan temanmu.

e. Duduk di dekat orang baru / asing selama 10 menit.

f. Tanyakan suatu alamat kepada orang baru / asing...

g. Berikan salam sapa kepada 3 orang baru/asing.

h. Tawarkan suatu bantuan kepada 3 orang baru / asing.

3. Tujuan
Memiliki tanggung jawab beresifat:

Partisipan

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Berkenalan dengan 3 orang asing disekitarmu.

c. Berjalan di depan sekumpulan orang-orang yang sedang duduk dan sapaiah mereka.

d. Bantu seseorang menyeberang jalan.

17

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Ceritakan tentang peristiwa bahagia yang pernah dirasakan.

c. Serikan kalimat motivasi kepada 3 orang di dekatmu.

d. Berceritalah tentang dirimu di depan temanmu.

e. Duduk di dekat orang baru / asing selama 10 menit.

f. Tanyakan suatu alamat kepada orang baru / asing...

g. Berikan salam sapa kepada 3 orang baru/asing.

h. Tawarkan suatu bantuan kepada 3 orang baru / asing.

3. Tujuan
Memiliki tanggung jawab beresifat:

Partisipan

a. Mintalah 2 pendapat temanmu tentang dirimu.

b. Berkenalan dengan 3 orang asing disekitarmu.

c. Berjalan di depan sekumpulan orang-orang yang sedang duduk dan sapaiah mereka.

d. Bantu seseorang menyeberang jalan.

17

H. Uji Coba Pemakaian

Ketika pengujian telah selesai dilakukan dan produk telah direvisi lagi, kemudian proses selanjutnya diimplementasikan ke uji coba pemakaian. Pada hal ini peneliti menguji cobakan produk pada konseli yang telah melalui proses assessment sebelumnya yakni observasi dan wawancara

Untuk pengelompokkan kategori penilaian skala pemahaman pribadi yang dalam penilaiannya dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

Batas Interval	Kategori
<50	Rendah
51-100	Sedang
>101	Tinggi

Dalam hal ini dilakukan kepada 4 orang konseli dengan hasil assessment kepercayaan diri paling rendah. Peneliti melakukan dengan durasi 130 menit dan sebanyak 4 kali pertemuan dengan menggunakan *manual book* dan kartu aku bisa hasil revisi kedua. dan didapatkan hasil peningkatan kepercayaan diri sebelum dan setelah penggunaan media yang diuraikan sebagai berikut.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

1. Nama : Bilqis Aisyah R.
Umur : 15 Tahun

No	Pernyataan	Hasil	
		Pre	Post
1	Saya mampu memahami diri saya sepenuhnya	3	9
2	Saya mampu memahami perasaan orang lain	3	8
3	Saya yakin dalam mengambil keputusan	4	7
4	Saya berhati-hati dalam berbicara dengan orang lain	4	7
5	Saya mampu melakukan pekerjaan secara mandiri	3	8
6	Saya nyaman berkenalan dengan orang baru	2	6
7	Saya menerima kelebihan dan kekurangan dalam diri	3	6
8	Saya bangga dengan kemampuan diri	5	5
9	Saya bersemangat dalam melakukan aktifitas	5	6
10	Saya mampu berkomunikasi baik dengan orang lain	2	7
11	Saya menjaga penampilan selalu rapi	3	4
12	Saya memiliki sikap sopan santun	2	4
13	Saya mampu memahami informasi dengan baik	2	6

14	Saya mampu menyampaikan informasi kepada orang lain dengan jelas	2	6
15	Saya dapat menyesuaikan diri di lingkungan baru	5	7
	Total	48	96
	Kategori	Rendah	Sedang

2. Nama : Putri Nora
 Umur : 16 Tahun

No	Pernyataan	Hasil	
		Pre	Post
1	Saya mampu memahami diri saya sepenuhnya	2	9
2	Saya mampu memahami perasaan orang lain	2	8
3	Saya yakin dalam mengambil keputusan	3	7
4	Saya berhati-hati dalam berbicara dengan orang lain	2	7
5	Saya mampu melakukan pekerjaan secara mandiri	5	8
6	Saya nyaman berkenalan dengan orang baru	2	5
7	Saya menerima kelebihan dan kekurangan dalam diri	5	6
8	Saya bangga dengan kemampuan diri	3	5

9	Saya bersemangat dalam melakukan aktifitas	3	6
10	Saya mampu berkomunikasi baik dengan orang lain	3	7
11	Saya menjaga penampilan selalu rapi	3	4
12	Saya memiliki sikap sopan santun	2	4
13	Saya mampu memahami informasi dengan baik	2	6
14	Saya mampu menyampaikan informasi kepada orang lain dengan jelas	4	6
15	Saya dapat menyesuaikan diri di lingkungan baru	5	6
	Total	46	94
	Kategori	Rendah	Sedang

3. Nama : Alya Sabrina
 Umur : 16 Tahun

No	Pernyataan	Hasil	
		Pre	Post
1	Saya mampu memahami diri saya sepenuhnya	3	6
2	Saya mampu memahami perasaan orang lain	3	7
3	Saya yakin dalam mengambil keputusan	3	5

4	Saya berhati-hati dalam berbicara dengan orang lain	3	7
5	Saya mampu melakukan pekerjaan secara mandiri	2	5
6	Saya nyaman berkenalan dengan orang baru	2	5
7	Saya menerima kelebihan dan kekurangan dalam diri	4	5
8	Saya bangga dengan kemampuan diri	2	6
9	Saya bersemangat dalam melakukan aktifitas	3	7
10	Saya mampu berkomunikasi baik dengan orang lain	3	5
11	Saya menjaga penampilan selalu rapi	3	4
12	Saya memiliki sikap sopan santun	3	4
13	Saya mampu memahami informasi dengan baik	2	6
14	Saya mampu menyampaikan informasi kepada orang lain dengan jelas	2	5
15	Saya dapat menyesuaikan diri di lingkungan baru	5	7
	Total	43	84
	Kategori	Rendah	Sedang

4. Nama : Safa'atul Solikhah
 Umur : 15 Tahun

No	Pernyataan	Hasil	
		Pre	Post
1	Saya mampu memahami diri saya sepenuhnya	2	9
2	Saya mampu memahami perasaan orang lain	3	8
3	Saya yakin dalam mengambil keputusan	2	7
4	Saya berhati-hati dalam berbicara dengan orang lain	4	9
5	Saya mampu melakukan pekerjaan secara mandiri	3	8
6	Saya nyaman berkenalan dengan orang baru	3	6
7	Saya menerima kelebihan dan kekurangan dalam diri	3	8
8	Saya bangga dengan kemampuan diri	5	5
9	Saya bersemangat dalam melakukan aktifitas	5	8
10	Saya mampu berkomunikasi baik dengan orang lain	2	7
11	Saya menjaga penampilan selalu rapi	2	5
12	Saya memiliki sikap sopan santun	2	5
13	Saya mampu memahami informasi dengan baik	3	6

14	Saya mampu menyampaikan informasi kepada orang lain dengan jelas	5	6
15	Saya dapat menyesuaikan diri di lingkungan baru	4	7
	Total	48	104
	Kategori	Rendah	Tinggi

Dari tabel pre dan post tingkat percaya diri pada remaja dapat disimpulkan bahwa media konseling aku bisa dapat meningkatkan kepercayaan diri pada remaja.

I. Hasil Analisis

Setelah menggunakan peneliti meminta konseli untuk mengisi kuesioner penilaian produk yang sama seperti kuesioner untuk subjek terbatas.

Data Berikut hasil uji validitas media yang telah didapatkan dari konseli.

S1 : Bilqis Aisyah (15 tahun)

S2 : Putri Nora (15 tahun)

S3 : Alya Sabrina (16 tahun)

S4 : Safa'atul Solikhah (15 tahun)

No	Pernyataan	Hasil penilaian			
		S1	S2	S3	S4
1	Metode permainan menyenangkan	4	4	3	4
2	Penggunaan media kartu aku bisa dapat melatih remaja untuk percaya diri	3	3	4	4

3	Media kartu mudah digunakan	4	3	4	4
4	Judul dan tujuan konseling sesuai	4	4	4	3
5	Penggunaan teknik <i>role playing</i> dalam media tersebut sesuai dengan permasalahan yang diangkat	3	4	4	4
6	Metode pelaksanaan permainan kartu aku bisa sesuai alur sistematis	4	4	4	3
7	Kesesuaian isi kartu dan desain untuk meningkatkan kepercayaan diri	4	3	4	4
8	Ilustrasi pada media kartu sesuai dengan karakter remaja	3	3	4	4
9	Materi yang disampaikan oleh konselor / pemandu mudah difahami	4	3	4	3
10	Media kartu aku bisa bermanfaat untuk remaja	3	4	4	4
11	Penggunaan intruksi bahasa dalam kartu mudah difahami maksud dan tujuannya	4	4	4	3
12	Kemenarikan desain kartu sesuai	4	4	4	4
	Skor total	44	42	43	44

	Kategori	Laya k	Laya k	Laya k	Laya k
--	----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Keterangan :

P = Presentase dari besarnya pengaruh produk

f = Besar poin

n = Jumlah maksimal poin

Dalam skala pengukuran, peneliti menggunakan skor 1-4. Setiap skor mempunyai arti masing-masing dengan rincian diantaranya: poin 1 yang maknanya sangat tidak layak, poin 2 yang maknanya tidak layak, poin 3 yang maknanya layak, poin 4 yang berarti sangat layak. Selanjutnya berdasarkan hasil tersebut, nilai dikonversikan menjadi presentasi sebagai berikut :

75% - 100% : Layak

60% - 75% : Cukup Layak

< 60% : Tidak Layak

S1 : Bilqis Aisyah

Rumus akumulasi poin presentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{48} \times 100\%$$

$$= 92\% \text{ (Layak)}$$

S2 : Putri Nora

Rumus akumulasi poin presentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{42}{48} \times 100\%$$

$$= 88\% \text{ (Layak)}$$

S3 : Alya Sabrina

Rumus akumulasi poin presentase :

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{43}{48} \times 100\% \\ &= 90\% \text{ (Layak)} \end{aligned}$$

S4 : Safa'atul Solikhah

Rumus akumulasi poin presentase :

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{44}{48} \times 100\% \\ &= 92\% \text{ (Layak)} \end{aligned}$$

Jadi Total = S1 + S2 + S3 + S4

$$= \frac{92\% + 88\% + 90\% + 92\%}{4}$$

4

$$= 91\%$$

Peneliti melakukan perhitungan nilai data yang telah di isi oleh empat konseli kepada produk penelitian, yang mendapatkan hasil rata-rata akhir presentasi sebesar 91% dapat disimpulkan bahwa media konseling “Aku Bisa” efektif dan layak untuk meningkatkan sikap percaya diri yang telah dirancang dan di desain untuk memenuhi standar produk dengan kategori sangat tepat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penelitian ini peneliti melakukan tujuh dari sepuluh proses pengembangan media konseling aku bisa sebagai media konseling. Dimulai dari mencari permasalahan beserta inovasi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan sebuah media konseling berupa media konseling aku bisa yang mana untuk meningkatkan percaya diri. Setelah itu peneliti membuat rancangan pengembangan media aku bisa baik secara desain maupun materi dan melakukan uji ahli terhadap rancangan tersebut. Setelah melakukan uji ahli, peneliti melakukan perbaikan desain sesuai dengan masukan para ahli.

Dan tahap proses pengembangan terakhir yang berhasil peneliti lakukan yakni menguji coba produk terhadap konseli. Hasil pengembangan media konseling aku bisa sebagai media konseling dalam meningkatkan percaya diri pada remaja yakni media konseling aku bisa yang berjudul "*Tingkatkan Percaya Dirimu; Dengan Card Therapy Aku Bisa*" layak dijadikan sebagai media konseling dengan tujuan meningkatkan percaya diri pada remaja. Percaya diri adalah sikap yang kuat dan penuh keyakinan terhadap apa yang dilakukan. Dimana seseorang yang memiliki kepercayaan diri baik tidak akan takut, malu, atau ragu-ragu dalam melakukan sesuatu.

B. Rekomendasi

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini, peneliti memiliki rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti sendiri, yakni untuk memperbaiki isi dari produk yang masih kurang sempurna agar kedepannya dapat

dipergunakan dengan semaksimal mungkin bagi seseorang yang mempraktikkannya. peneliti juga memberi rekomendasi kepada pengguna media ini untuk melaksanakan keseluruhan tahapan yang terdapat pada media kartu tersebut karena memiliki keterkaitan antar tahapannya. Dan juga merekomendasikan kepada pengguna media untuk tidak hanya berfokus pada percaya diri rendah yang menjadi masalah saja.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengembangan media konseling aku bisa untuk meningkatkan kepercayaan diri remaja ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada waktu pelaksanaan dikarenakan kondisi yang kurang mendukung dalam proses penelitian. . Konseli yang menjadi subjek memiliki kesibukan masing-masing. Sehingga, memerlukan waktu yang ekstra agar dapat berkumpul. Tak hanya itu, karena situasi masih pandemi, peneliti melakukan tahap uji validasi produk kepada ahli melalui daring dan menjadikan kurang maksimal.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adywibowo, Inge Pudjiastuti, *Memperkuat Kepercayaan Diri Anak Melalui Percakapan Referensial*, Jurnal Pendidikan Penabur-No.15/Tahun ke-9/Desember 2010, Jakarta, 2010.
- Agus N, Cahyo, *Game Khusus menyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, Jogjakarta : FlashBooks, 2011.
- Al-Ghifari Abu, *Percaya Diri Sepanjang Hari, Panduan sukses Generasi Qurani*, Bandung : Mujahid, 2003
- Angelis, De Barbara, *Confidence Sumber Sukses Dan Kemandirian*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama ,2003
- Anwar, Desy, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*, Surabaya : Almalia, 2003.
- Asmadi, Alsa, dkk., *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik*, Semarang, 2006, Jurnal Psikologi No.I.
- Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Ciputat Pers, 2002
- Astuti, Anita Dewi, *“Layanan Penguasaan Konten dengan Media Kartu Bicara dalam Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. 2021. Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*
- Cahyo, Agus N, *Game Kusus menyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, Jogjakarta : FlashBooks, 2011.

Cepi Riyana dan Rudi Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung : CV Wacana Prima, 2009.

Departemen Agama RI, *Al-Jumanatul'Ali dan terjemahan*. Bandung : CV Penerbit Jumanatul'Ali-Art, 2004

Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*, Surabaya : Almalia, 2003.

Dwi, Ernawati,. "*Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Siswa Kelas Viii Semester 2 Mtsn Tulungagung. (IAIN Tulungagung, 2018)*

Ghufron, dkk., *Teori-Teori Psikologi*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2011.

Hakim, *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*, Jakarta : Puspa Swara, 2002.

Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung : Sinar Baru, 1994.

Ismunandar, Dinar. *10 Manfaat Sikap Percaya Diri Ini Harus Kalian Ketahui*. Diakses di <https://bintangsekolahindonesia.com/lifestyle/manfaat-sikap-percaya-diri/>, pada 09 Januari 2022

Jalaludin, Rahmad, *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000

Jenis-Jenis Bimbingan dan Konseling, diakses pada 24 Desember 2021, pukul 21.21 di

<https://www.bimbingankonseling.web.id/2019/02/jenis-jenis-media-bk.html>.

Marliani, Rosleny , M.Si, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2016

Ningsih, Mifatkur Wahyu, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare untuk meningkatkan Self Confidence Pada Siswa-Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo. 2018*

Poerwadarminto, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 2005

Rahardjito, Sadiman, Rahardjo, Anung, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010

Sadiman, Arif S.dkk, *Media Pendidikan : Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1996.

Said Alhadi, Hardi Prasetiawan, “*Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta*”. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 2018.

Soetomo. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Surabaya: Usaha Nasional, 1993.

Sukintaka, *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta : FPOK IKIP, 2008

Syaifullah, *Psikologi Pembelajaran*, Yogyakarta : Gerailmu, 2010

Thalib, Azmi Septiani ,*Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik*. 2001. "Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development Volume 1 Nomor 1 Tahun 2021.

Thantawy R, *Manajemen Bimbingan dan Konseling*, Jakarta : Pamarator, 2005.

Thursan, Hakim, *Mengatasi Rasa Percaya Diri*, Jakarta : Swara, 2002

[[kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan/game\"Definisi\"permainan\"](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan/game\)] Periksa nilai |url= ([bantuan](#)), diakses pada 24 Desember 2021 pukul 19.04

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A