Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik

Azmi Septiani Thalib

Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Makassar

Email: thalibazmiseptiani@gmail.com

ABSTRACT

This study developed truth and dare monopoly counseling guidance media to increase self-confidence in students. The focus of this research is: 1) How is the description of the service needs of the truth and dare game counseling guidance media effective in increasing self-confidence in students at SMP Negeri 8 Makassar ?, 2) What is the level of validity of the truth and dare game monopoly game counseling guidance media to be applied to students at SMP Negeri 8 Makassar ?, 3) What is the level of acceptance of the truth and dare monopoly game counseling guidance media to be applied to students at SMP Negeri 8 Makassar? The purpose of this study was to find out: 1) Knowing the description of the service needs of the truth and dare monopoly game counseling guidance media is effective in increasing self-confidence in students at SMP Negeri 8 Makassar, 2) Knowing the level of validity of the truth and dare game counseling guidance media for applied to students at SMP Negeri 8 Makassar, 3) Knowing the level of acceptance of the truth and dare monopoly game counseling guidance media to be applied to students at SMP Negeri 8 Makassar. This study uses the Research and Development (RnD) research method, by collaborating qualitative and quantitative research. The data collection technique used was the Material and Media Expert Validation Sheet to determine the validity of the media and the Student Response Questionnaire. The analysis technique used is the form and descriptive analysis technique. So the results showed that the truth and dare monopoly developed was valid and practically used for providing guidance and counseling services at SMP Negeri 8 Makassar.

Keywords: Self confidence, Monopoly truth and dare

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media bimbingan konseling monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik. Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?, 2) Bagaimana prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?, 3) Bagaimana tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Mengetahui gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare

efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar, 2) Mengetahui prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar, 3) Mengetahui tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD), dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Lembar Validasi Ahli Materi dan Media untuk mengetahui validitas media dan Angket Respon peserta didik,. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis bentuk dan deskriptif. Jadi Hasil penelitian menunjukkan monopoli truth and dare yang dikembangkan telah valid dan praktis digunakan untuk pemberian layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 8 Makassar.

Kata Kunci: *Self confidence, Monopoli truth and dare*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari kepribadiannya sendiri dan juga tidak bisa mengabaikan lingkungan tempat ia tinggal. Berbagai hal manusia pelajari sepanjang rentang kehidupannya. Hal ini disebabkan pada sifat dasar manusia yang tidak puas dengan kehidupannya sendiri.

Dalam perkembangannya, self confidence merupakan kebutuhan bagi setiap orang termasuk pada masa remaja. Kebutuhan ini menjadi sangat penting karena karakter remaja yang selalu mencari cari hal yang baru sebagaimana karakteristiknya sebagai masa peralihan. Diperlukan self confidence yang mumpuni untuk membentuk identitas pribadi yang baik dimasa depan. Self confidence yang baik akan membentuk identitas yang positif, mampu diterima oleh lingkungan dan berdampak baik bagi masyarakat dilingkungan sekitarnya. Sebagai upaya dalam mengembangkan passion, focus, harwork, intergrity, self confidence, emotional intelligence, dan spiritual intelligence di masa depan.

Self confidence berpengaruh kuat terhadap penyesuaian diri remaja. Dengan memiliki self confidence yang baik, seseorang akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Seseorang yang merasa aman dan self confidence itu disebabkan banyak sikap positif pada dirinya dan mampu untuk menerima dan juga mempunyai banyak sikap positif terhadap orang lain, sedangkan individu yang memiliki tingkat penerimaan diri yang rendah akan merasa tidak yakin terhadap baik buruknya diri sendiri, merasa tidak aman secara psikologis dan bersikap bermusuhan terhadap orang lain.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?
2. Bagaimana prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?

3. Bagaimana tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar?

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Mengetahui kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.
2. Mengetahui prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.
3. Mengetahui tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.

METODE

A. Pendekatan dan Model Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (Haryati, 2012). Sejalan dengan pendapat di atas, Borg and Gall (2003) mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah "*a process used develop and validate educational product*". Dalam aspek pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui R&D diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevan dengan kebutuhan.

1. Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi, mengidentifikasi kebutuhan subyek tentang produk yang akan dikembangkan dan mengumpulkan informasi tentang fenomena konflik antar peserta didik di sekolah, studi literatur, perumusan masalah.
2. Perencanaan dan pengembangan, merumuskan tujuan pengembangan dan menentukan materi yang akan dikembangkan.
3. Pengembangan produk awal, desain produk, pembuatan produk.
4. Uji ahli (validasi ahli)
5. Revisi I
6. Uji kelompok kecil
7. Revisi II (produk akhir).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa media permainan bagi peserta didik dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi Analisis Kebutuhan.
Peneliti melakukan penelitian awal dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan subyek terhadap produk yang akan dikembangkan.
 - a. Karakteristik peserta didik sebelum membuat produk, peneliti melakukan penelitian awal untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan pola hubungan peserta didik, serta situasi konflik antarpeserta didik di sekolah.
 - b. Studi literatur, peneliti melakukan studi literatur dengan mempelajari literatur-literatur bacaan yang relevan dengan variabel penelitian, yaitu literatur yang berhubungan dengan bimbingan karir, modul, konflik peserta didik di sekolah.

c. Merumuskan masalah, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana bentuk media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik.

2. Perencanaan pengembangan

Pada tahap perencanaan meliputi merumuskan tujuan langkah-langkah dalam pengembangan yaitu Penyusunan rancangan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik yang meliputi studi kelayakan, materi pengembangan media permainan, tujuan dan perencanaan strategi yang akan digunakan, pemantauan strategi penerapan, dan pemantauan strategi hasil.

3. Pengembangan produk awal

Dalam pengembangan produk awal media yang dikembangkan adalah media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik.

4. Uji ahli (Validasi ahli)

Setelah mengembangkan produk awal, langkah selanjutnya adalah langkah uji ahli. Uji ahli melibatkan satu orang ahli bimbingan konseling dan satu orang ahli teknologi pendidikan serta dua praktisi atau guru BK yang dipilih berdasar kriteria yang ditetapkan. Hasil uji coba pertama atau validasi ahli dijadikan dasar dalam revisi produk awal. Validasi kepada uji ahli bimbingan konseling, ahli IT dilakukan secara langsung, Sedangkan satu praktisi dilakukan secara langsung dan satunya dilakukan secara daring.

5. Revisi I

Revisi produk awal ini dilakukan berdasarkan data hasil uji ahli. Data yang masuk dari para ahli nantinya akan dianalisis dan hasil analisisnya dijadikan bahan utama dalam melakukan revisi.

6. Uji Kelompok Kecil

Dalam uji kelompok kecil melibatkan lima orang peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar dalam revisi kedua dan dilaksanakan secara langsung.

7. Revisi II (produk akhir)

Revisi akhir ini dilakukan berdasarkan data hasil uji coba kelompok terbatas yang melibatkan 10-15 orang peserta didik yang dimaksudkan untuk adanya ubahan level dalam hal ini adanya peningkatan *Self confidence* peserta didik kedepannya.

C. Tempat dan Waktu Pengembangan

Tempat Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Makassar.

D. Jenis Data Penilaian Produk

1. Data validasi ahli

Penilaian produk yang dilakukan berupa penilaian tingkat validitas bentuk dan isi modul bimbingan pribadi sosial sebagai media bimbingan konseling berdasarkan penilaian ahli.

2. Data kemenarikan

Penilaian produk yang dilakukan dalam menilai kemenarikan bentuk dan isi media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik.

3. Data kepraktisan

Penilaian produk yang dilakukan dalam melihat kepraktisan berupa penilaian tingkat validitas kemudahan dan ketepatan media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada peserta didik yang diperoleh melalui penilaian ahli dan praktisi BK.

4. Data keefektifan

Data keefektifan dilihat dari sejauh mana bentuk dan isi modul bimbingan pribadi sosial sebagai media bimbingan konseling efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik peserta didik berdasarkan analisis hasil uji lapangan.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terbagi menjadi dua subjek yaitu subjek ahli dan subjek uji coba.

1. Subjek Uji Ahli (Validasi Ahli)

Pada tahap validasi ini, penelitian mengujikan produk media bimbingan konseling monopoli *truth and dare*, kepada dosen BK, dosen Teknologi Pendidikan dan konselor/ Guru BK. Ke empat ahli tersebut dipilih karena masing-masing memiliki keahlian dibidangnya dan bertujuan untuk memberikan validasi produk. Subjek ahli bimbingan dan konseling dan pengguna media bimbingan konseling dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a) Berpengalaman dalam penyelenggaraan pelatihan pembelajaran
- b) Banyak menulis dan mengkaji mengenai pendidikan dalam BK serta media pendidikan. Hal ini dapat diketahui melalui karya tulis yang dibuat dalam bentuk buku ataupun penelitian.
- c) Berpendidikan dan bekerja sebagai dosen dalam lingkungan Universitas Negeri Makassar, serta berpendidikan minimal megister yang relevan substansi penelitian.

2. Subjek Uji Kelompok Kecil

Peneliti akan menggunakan teknik pemilihan sampel dengan cara *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil sebuah subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. dasar inilah peneliti memilih sample sebanyak empat orang peserta didik sebagai uji coba kelompok kecil, dalam pengembangan ini.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan modul bimbingan pribadi sosial digunakan dua teknik pengambilan data yaitu wawancara dan angket .

1. Wawancara

2. Angket

G. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validitas logis, apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang diungkap. Untuk memperoleh instrumen yang memiliki validitas logis baik dari isi maupun aspeknya, peneliti melakukan perencanaan penyusunan instrumen dengan membuat kisi-kisi instrumen.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh dalam pengembangan media ini adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif.

1. Analisis Data Kualitatif

2. Analisis Data Kuantitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Informasi

a. Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data awal melalui analisis kebutuhan tidak hanya didasarkan pada informasi yang diberikan narasumber dalam menganalisis kebutuhan saja tetapi didasarkan juga pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan teknik survei melalui wawancara (*interview*) dengan guru-guru dan peserta didik di SMPN 8 Makassar sebagai landasan informasi.

1) Analisis Kebutuhan Guru Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mengenai media bimbingan konseling di sekolah.

2) Analisis Peserta didik

Berdasarkan assesmen awal yang dilakukan, peserta didik menunjukkan bahwa kurangnya *self confidence* sehingga ketika berbicara diapun ragu untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan kepada peneliti. Kurang akrabnya sama teman yang lainnya sehingga mereka merasa canggung.

3) Analisis Materi

Berdasarkan hal ini dan mempertimbangkan kondisi peserta didik yang masih rendahnya *self confidence* pada dirinya. Maka materi yang ada pada permainan adalah hal-hal yang dapat meningkatkan *self confidence* peserta didik.

4) Analisis Konsep

Berdasarkan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan yang memerlukan interaksi sosial. Maka konsep permainan akan monopoli *truth and dare* sehingga peserta didik akan lebih sering berinteraksi satu sama lain saat permainan berlangsung yaitu diadaptasi dari permainan. Permainan ini membutuhkan strategi untuk memainkannya.

2. Perencanaan dan Pengembangan

Perencanaan pengembangan yang dimaksudkan merupakan hal-hal yang dipersiapkan untuk membuat monopoli *truth and dare* yaitu :

a) Perancangan media

Perancangan media ini dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik dan guru pembimbing dengan memuat beberapa fitur dalam media.

b) Tenaga yang dipersiapkan

Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti yaitu sebagai fasilitator dan teman peneliti yang membantu mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan.

c) Media yang digunakan

Dalam pembuatan monopoli *truth and dare* ini, peneliti menggunakan *CorelDraw X7* dalam pembuatan desain.

3. Pengembangan produk awal, desain produk, pembuatan produk.

a. Perancangan karakter kartun

b. Perancangan Petak monopoli

c. Perancangan kartu *truth and dare*

d. Perancangan Kartu hak milik

e. Perancangan uang

f. Perancangan batu dadu, rumah, hotel dan pion

g. Perancangan Panduan Penggunaan

h. Perancangan kotak permainan (kemasan)

4. Hasil Uji ahli (validasi ahli)

1) Validasi Ahli Materi

No.	Aspek			
	Kegunaan	Kelayakan	Ketepatan	Isi materi
1	3	4	3	3
2	4	3	4	3
3	4	3	3	3
4	4	4	4	3
5	3	4	4	3
6		3		
7		4		
8		4		
9		4		
Jumlah	18	33	18	15
%	90%	91.6%	90%	75%
Total Keseluruhan %				86.65%

Sumber: Angket Akseptabilitas di Lampiran

2) Validasi Ahli Media

Tabel 4.2: Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Validator Ahli Media	Kategori
Grafis	68,75 %	Valid
Penyajian	85 %	Sangat Valid
Isi	71,87 %	Valid
Jumlah	75 %	Valid

Sumber: Angket Akseptabilitas di Lampiran

5. Revisi I

Revisi media awal ini dilakukan berdasarkan data hasil uji ahli. Berdasarkan data yang masuk dari para ahli dan dianalisis dan hasil analisisnya, pada dasarnya keempat ahli mengatakan bahwa modul bimbingan kedamaian untuk peserta didik yang telah ada sudah baik untuk digunakan dan diberikan kepada peserta didik. Meskipun demikian ada beberapa saran yang diberikan oleh para ahli. Adapun revisi yang dilakukan adalah revisi terhadap modul bimbingan kedamaian yang sedang dikembangkan.

- a. **Masukan dari Drs. Muhammad Anas, M.Si selaku ahli bimbingan dan konseling, yaitu:** 1) Isi panduan diperbaiki lagi dan tatanan yang lebih baik lagi.
- b. **Masukan dari Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si selaku ahli Media dari Jurusan Teknologi Pendidikan, yaitu:** 1) Ukuran permainan terlalu kecil sehingga tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.
- 2) Buat permainan yang sifatnya konseptual dicetak dalam ukuran besar sehingga melibatkan aktivitas motorik peserta didik.
- c. **Masukan dari Putra Jaya, S.Pd., M.Pd selaku praktisi di sekolah, yaitu:** 1) Mohon permainan monopolinya disetting untuk usia remaja seperti gambar yang digunakan bukan kartun lagi tetapi gambar real. 2) Permainan ini hanya cocok untuk peserta didik SMP kelas VII, perlu modifikasi supaya sangat menarik.
- d. **Masukan dari Supiati, S.Pd., M.Pd selaku praktisi di sekolah, yaitu:** a. Sebaiknya media BK dalam permainan monopoli ini lebih ditampilkan lebih besar dan lebih menarik lagi.

6. Uji Coba Produk (Uji Coba Kelompok Kecil)

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang peneliti lakukan kepada 4 orang peserta dengan menggunakan angket didapatkan hasil bahwa 4 orang beranggapan media monopoli *truth and dare* sangat menarik, 3 orang menyatakan bahwa media monopoli *truth and dare* praktis digunakan, terdapat 4 orang menyatakan bahwa media monopoli *truth and dare* mudah dipahami, 4 orang menyatakan bahwa media monopoli *truth and dare* bahasa yang sederhana, 3 orang berpendapat bahwa menyukai tampilan dari media monopoli *truth and dare* dan 4 orang peserta didik berpendapat bahwa sangat membutuhkan permainan ini.

6. Revisi II (Produk Akhir)

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada data hasil uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil data yang masuk dijadikan sebagai bahan analisa dalam melakukan revisi kedua media permainan monopoli *truth and dare* dan merupakan acuan untuk menghasilkan produk akhir. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media permainan monopoli *truth and dare* tidak perlu direvisi. Adapun revisi tahap dua lebih didasarkan pada data kualitatif, berupa saran dan komentar dari peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran kebutuhan media permainan monopoli truth and dare di SMP Negeri 8 Makassar terdiri dari analisis kebutuhan Guru Bimbingan dan Konseling, analisis Peserta didik, analisis materi dan analisis konsep sehingga dibutuhkan sebagai penunjang pelaksanaan proses layanan bimbingan khususnya dalam meningkatkan self confidence peserta didik.
 2. Prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar terdiri dari perencanaan karakter, perencanaan kartun petak monopoli, perencanaan kartu truth and dare, perencanaan kartu hak milik, perencanaan uang, perencanaan batu dadu, rumah, hotel dan pion, perencanaan panduan penggunaan dan perencanaan kotak permainan (kemasan)
 3. Tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare dinyatakan dapat digunakan dengan tingkat kepraktisan pada kategori tinggi setelah dinilai oleh ahli dan guru praktisi serta hasil observasi keterlaksanaan media.
- B. Saran Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diajukan saran sebagai berikut:
1. Bagi Guru agar menggunakan permainan monopoli truth and dare untuk melaksanakan pelayanan bimbingan kelompok di bidang pribadi.
 2. Bagi Sekolah agar hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan untuk mengadakan tenaga konselor untuk membantu peserta didik memenuhi kompetensi kemandirian.
 3. Bagi Peneliti Selanjutnya, agar menguji lebih lanjut implementasi media permainan monopoli truth and dare, terutama pada kelas dengan jumlah yang besar dengan menggabungkan dengan metode lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 2003. *Educational Research: an Introduction Seventh Edition*. New York: Logman Inc.
- Corey, G. 2009. *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*. USA: Thomson Higher Education.
- Farida, N.I 2014. *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Remaja Putri yang Mengalami Pubertas Awal Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Di Kelas VII SMPN 13 Semarang*. Skripsi. Bimbingan Konseling Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hakim, T. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Pustaka Swara
- Haryati, S. 2012. *Research and Development (RnD) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan*. *Jurnal Research And Development (R&D)*. Vol. 37 (1): 11-26.

-
- Hurlock, E. B. 2004. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih Bahasa Istiwardyanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. B. 2012. Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Lauster. 1999. Kepercayaan Diri (Self Confidence). (online). <http://decungkringo.wordpress.com/2012/03/31/kepercayaan-diri-selfconfidence> Diakses pada 11 Januari 2020.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37 (1): 27.
- Maulida, A.R., & Dhanis, D.R. 2012. Hubungan antara Kepercayaan Diri dan Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Berwirausaha pada Siswa SMK. Jurnal Psikologi Undip. Vol. 11 (2): 1-8.
- Nainggolan, T. 2011. Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Kecemasan Sosial pada Pengguna Napza. Jurnal Sosiokonsepsia. Vol. 16 (2): 166- 172.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Vol. 8 (1): 1-34.
- Pranoto, H., dkk. 2017 Layanan Bimbingan kelompok mahasiswa Prodi BK menggunakan media Ict (information and communications technology) basis social media. Jurnal Mikrotik. Vol. 7(2): 16-17
- Prayitno & Anti, E. 2015. Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah: Berbasis Integrasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, Y & Hidayanti, E. 2013. Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Depresi Remaja di SMKN 10 November Semarang. Jurnal Keperawatan Jiwa . Vol. 1 (1): 11-16
- Soraya, N.A.R. 2016. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Bandar Lampung. Skripsi. Bimbingan konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A., Raharjo., Muji S. R. 2012. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. Jurnal Pendidikan Biologi .Vol. 1(1) : Universitas Negeri Surabaya .
- Suprpto, A.N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. Jurnal Ilmiah Guru "COPE". Vol. 1
- Walgito, B. 2000. Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir). Yogyakarta: Andi.
- Wardati & Jauhar. 2011. Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustaka.
-

- Widyaningtyas, D & Farid, M. 2014. Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri dan Kerjasama Tim Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 3 (3): 237-243.
- Yuono, C., & Purwoko, B. 2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. *Jurnal Mahasiswa Unesa*.