

Pengembangan Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri Siswa Kombi: Instrumen Pendukung Permainan Antaboga

**Fitria Ayu Nur Azizah¹, Sri Panca Setyawati²,
Khususiyah³, Nora Yuniar Setyaputri⁴**
fitriayu.azizah26@gmail.com¹, sripanca@unpkediri.ac.id²,
khususiyah@unpkediri.ac.id³, setyaputrinora@gmail.com⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Memiliki rasa percaya diri yang baik sangat penting di dalam kehidupan seseorang, khususnya ketika akan terjun ke masyarakat sebab seorang individu yang tidak memiliki rasa percaya diri yang baik akan selalu merasa cemas, was-was, dan tidak merasa bebas untuk melakukan semua hal-hal yang diinginkan dalam hidupnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan alat ukur rasa percaya diri siswa sebagai instrumen pendukung permainan Antaboga. Metode pengembangannya menggunakan prosedur pengembangan instrumen non-tes. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan oleh 2 ahli materi didapatkan nilai keseluruhan dari validitas konten adalah sebesar 0,8 (kategori sangat tinggi), kemudian dilanjutkan dengan uji 2 pengguna Guru BK didapatkan nilai keseluruhan dari validitas konten adalah sebesar 0,7 (kategori tinggi), serta uji empirik yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas XI SMAN 2 Kota Kediri, diperoleh 23 item valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,875. Dari 23 item yang dinyatakan valid sudah dapat mewakili dari setiap indikator rasa percaya diri. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa skala pengukuran rasa percaya diri siswa ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur rasa percaya diri siswa SMA pada tahap penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Percaya Diri, Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri, Permainan Antaboga.

Abstract

Having good self-confidence plays an important role in today's modern era, especially when going straight into society because individual who does not have good self-confidence will always feel anxious, insecure and not feel free to do whatever he wants in life. The purpose of this study was to make a measuring instrument for students' self-confidence as an instrument to support the Antaboga game by using the method of non-test instruments. Based on the results of the validity and reliability tests conducted by 2 material experts, the overall value of content validity was 0.8, then continued with the test of 2 BK teacher users, the overall value of content validity was 0.7, as well as the user test conducted by 30 students of class XI SMAN 2 Kota Kediri, obtained 23 valid items with a reliable coefficient of 0.875. Of the 23 items that were declared valid, they could represent each indicator of self-confidence. Based on the validity and reliability tests conducted, it can be concluded that this scale for measuring student self-confidence can be used as a tool to measure high school student self-confidence at the next research stage.

Keywords: *Self-Confidence, Self-Confidence Measurement Scale, Antaboga Games*

PENDAHULUAN

Percaya diri adalah sebuah kekuatan yang digunakan seseorang untuk dapat memotivasi dirinya untuk dapat terus berkembang maju dalam memperbaiki diri (Arofah, 2017). Rasa percaya diri sangat penting untuk dimiliki seseorang, sebab semakin tinggi rasa percaya diri yang dimiliki oleh seseorang semakin baik pula orang tersebut dalam menghadapi masalah yang datang.

Di era modern ini percaya diri mempunyai nilai peran yang sangat penting bagi seorang individu dalam menunjang kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya. Percaya diri merupakan salah satu aspek penting yang dapat digunakan individu dalam menjalankan kehidupannya setiap hari. Individu yang mampu untuk bersikap realistis dan berpikiran positif dalam segala situasi pastinya akan memiliki rasa percaya diri yang positif (Kartikasari, 2016). Seorang individu yang memiliki keyakinan diri yang rendah akan selalu merasa cemas, was-was dan tidak merasa bebas untuk melakukan semua hal-hal yang diinginkan dalam hidupnya (Lumban, 2016). Sehingga tahap perkembangan yang akan dilalui oleh individu tersebut akan terganggu dan menyebabkan individu tidak percaya diri dalam melakukan kegiatannya. Percaya diri merupakan sebuah keyakinan akan kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang yang digunakan untuk mengkomunikasikan kemampuan dirinya kepada orang lain. Kepercayaan diri yang dimiliki oleh seseorang didapatkan melalui pengalaman hidup yang dilaluinya (Fatmala et al., 2018).

Dari pengalaman hidup yang dimilikinya, seseorang dapat belajar memiliki kepercayaan diri yang positif. Siswa dengan rasa percaya diri positif akan percaya pada kemampuannya, mampu menerima kenyataan, memiliki

kepercayaan diri yang baik, selalu berpikiran positif, mampu mandiri dan memiliki kemampuan untuk mencapai apapun yang diinginkan. Disaat kemajuan teknologi yang seharusnya dapat digunakan siswa untuk membantu memberikan rasa percaya diri siswa secara optimal, akan tetapi dalam pelaksanaan yang dilakukan di lapangan belum dapat membantu siswa secara optimal.

Rendahnya rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa akan membuat siswa menjadi ragu-ragu, cemas, cenderung diam dan pasif, serta kurang memiliki tanggung jawab dalam menyikapi segala sesuatu (Irawati, 2014) dan (Kartikasari, 2016). Siswa yang tidak memiliki sikap rasa percaya diri yang baik ditakutkan akan menjadi penyebab munculnya beberapa masalah yang akan mengganggu proses perkembangan dan sosialisasi siswa dengan lingkungannya (Krisphianti et al., 2020). Untuk itu, di sinilah fungsi Guru BK diperlukan untuk membantu siswa dalam menumbuhkan rasa percaya diri melalui pemberian layanan Bimbingan dan Konseling yang ditawarkan.

Melalui layanan-layanan BK yang diberikan kepada siswa, Guru BK/konselor dapat menanamkan dan menumbuhkan rasa percaya diri siswanya. Guru BK dapat memanfaatkan dan mengoptimalkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada siswa dengan menggunakan teknik permainan simulasi yang dikemas ke dalam model permainan bersifat kompetitif ataupun non kompetitif, sehingga proses pemberian layanan yang diberikan dapat berjalan dengan interaktif antara Guru BK/konselor dengan siswa dan antarsiswa.

Bimbingan dan Konseling sebagai sebuah layanan (bukan sebuah mata pelajaran) yang ditawarkan untuk membantu mengembangkan potensi siswa, sebenarnya BK mampu memberikan layanan yang lebih inovatif dan menarik.

Namun dalam kenyataannya layanan BK yang diberikan di sekolah masih bersifat konvensional baik metode maupun media yang digunakan sehingga kurang menarik siswa. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru BK/konselor terkait dengan metode dan media layanan BK.

Keterbatasan wawasan dan kemampuan yang dikuasai oleh guru BK/konselor tentang media layanan BK ini menjadi salah satu penyebab masih kurangnya media BK yang bisa diaplikasikan oleh Guru BK dalam membantu menyelesaikan permasalahan siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media layanan BK berbasis *board games*. *Board games* merupakan suatu istilah dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah papan permainan yang mana di dalamnya terdapat seperangkat aturan yang mengikat. *Board games* adalah alat permainan yang berfungsi sebagai media/sarana menyampaikan suatu materi layanan dan bukan merupakan tujuan. Dengan menggunakan media berbasis *board games* Guru BK/konselor dapat memberi layanan BK pada siswa melalui aktivitas menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di dalam *board games* tersebut. Media *board games* yang inovatif harusnya mampu untuk menarik antusiasme siswa untuk mengaplikasikannya, mempermudah Guru BK/konselor dalam pemberian layanan BK, pesan yang disampaikan lebih mudah diserap, dan tujuan tercapai (Widiyono et al., 2021). Jadi penggunaan media dalam layanan BK bisa membuat layanan lebih efektif dan efisien.

Permainan Antaboga merupakan permainan berbasis *board games* berbentuk papan yang diadaptasi dari permainan ular tangga. Permainan Antaboga adalah permainan yang

dikembangkan sebagai media/sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri. Sebagai media untuk membentuk karakter dalam permainan dimasukkan sifat-sifat luhur dari tokoh wayang Sang Hyang Antaboga (Utami et al., 2022). Sifat-sifat yang terkandung dalam tokoh wayang Antaboga meliputi sifat tegas, sifat agresif, dan sifat percaya diri.

Melalui permainan Antaboga pemain diajak untuk dapat melatih atau memunculkan rasa percaya diri di dalam dirinya. Dengan menggunakan permainan Antaboga ini, Guru BK atau konselor dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya dirinya. Pengembangan *board games* sebagai media layanan BK harus dilengkapi dengan instrumen untuk mengukur aspek yang akan ditingkatkan. Untuk dapat mengetahui atau mengukur rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa dalam permainan Antaboga diperlukan sebuah instrumen sebagai piranti pendukung. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan instrument berupa Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri.

Pada penelitian sebelumnya, pengembangan skala pengukuran rasa percaya diri dilakukan peneliti pada masa pandemi Covid-19 yang dilakukan di sebuah SMA. Hal ini pastinya akan sangat berpengaruh jika skala yang dikembangkan pada masa pandemi tersebut digunakan sekarang pada saat setelah selesai pandemi. Kondisi psikologis tentunya yang dialami oleh siswa akan sangat berbeda ketika masa pandemi dan setelah masa pandemi. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan skala pengukuran rasa percaya diri terbaru.

Pengembangan skala pengukuran selain menjadi piranti pendukung sebuah permainan juga dapat berfungsi untuk mengetahui apakah sebuah *board games* yang digunakan Guru BK dalam membantu menyelesaikan permasalahan

siswa dapat memberi hasil yang efektif dan dapat membantu menghasilkan perubahan perilaku di dalam diri siswa. Demikian juga dalam pengembangan permainan Antaboga untuk meningkatkan rasa percaya diri ini memerlukan instrumen (piranti) pendukung yang mampu untuk mengukur tingkat rasa percaya diri siswa. Instrumen tersebut dikembangkan dalam bentuk skala rasa percaya diri yang diberi nama KOMBI.

KOMBI adalah sebuah skala pengukuran yang dikembangkan peneliti dengan memadukan dua instrumen skala pengukuran percaya diri yang dikembangkan oleh Lautser dan Yuanita, dkk. KOMBI merupakan sebuah akronim dari empat indikator yang membentuk rasa percaya diri. Keempat indikator tersebut adalah: 1) *keyakinan diri*, yang ditandai dengan siswa merasa yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya, mampu bersikap optimis, dan memiliki konsep diri yang positif di dalam dirinya; 2) *objektif*, yang ditandai dengan siswa mampu berpikir secara rasional dan realistis tanpa terbawa perasaan dan emosi; 3) *mandiri dalam mengambil keputusan*, yang ditandai dengan siswa dapat bersikap atau bertindak secara mandiri dalam pengambilan keputusan yang dipilihnya, sehingga dapat dipertanggung jawabkan; serta 4) *berani mengungkapkan pendapat*, yang ditandai dengan siswa dapat memiliki keberanian untuk berbicara dengan orang lain, sehingga berani mengungkapkan pendapatnya.

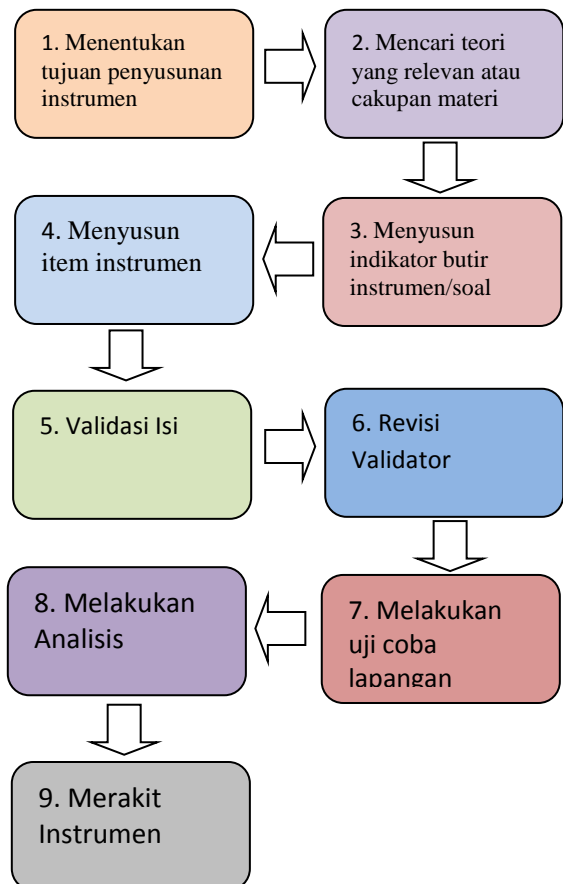
Sebuah instrumen pengukuran rasa percaya diri yang telah dikembangkan jika sudah sampai tahap melakukan uji validitas dan reliabilitas dan mendapatkan sebuah

hasil yang baik, maka instrumen tersebut bisa dikatakan memiliki nilai yang valid dan konkrit. Dan kemudian instrumen tersebut bisa digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa

SMA. Uji validitas dan reliabilitas ini akan dilakukan oleh ahli materi, calon penggunaan (Guru BK) dan siswa SMA (Krisphianti et al., 2020).

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan instrumen non-tes. Penelitian ini mengacu pada penelitian non-tes berupa instrumen angket dengan menggunakan perhitungan data ordinal (skala Likert). Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan instrumen non-tes Retnawati (2016). Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam pengembangan instrumen pengukuran rasa percaya diri siswa adalah sebagai berikut:



Gambar 1. *Prosedur Pengembangan Instrumen KOMBI*

1. Menentukan Tujuan Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini langkah yang akan dilakukan oleh peneliti adalah peneliti menetapkan tujuan dari penyusunan instrumen mulai dari mengumpulkan teori yang akan di gunakan dalam menyusun instrumen, model instrumen, pengukuran, dan pembacaan hasil pengukuran dari instrumen yang disusun. Penyusunan instrumen ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen pengukuran rasa percaya diri siswa.

2. Mencari Teori yang Relevan atau Cakupan Materi

Pada tahapan ini, peneliti merumuskan atau mencari teori-teori yang sesuai untuk diterapkan dalam membuat konstruk, dan indikator variabel yang akan diukur. Teori yang digunakan adalah teori tentang rasa percaya diri.

3. Menyusun Indikator Butir Instrumen/Soal

Pada tahap ini peneliti menyusun dan menentukan indikator butir soal berdasarkan dari kajian teori yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, yang kemudian akan disusun menjadi sebuah kisi-kisi (*Blueprint*) yang akan mempermudah peneliti mneyusun butir soal. Penyusunan indikator merujuk pada indikator rasa percaya diri oleh Latuser dan indikator skala psikologis rasa percaya diri Krisphianti, Y. D., Dkk.

4. Menyusun Item Instrumen

Pada tahap ini peneliti akan melakukan penyusunan item-item yang diperlukan dalam instrumen. Indikator-indikator butir instrumen yang telah dibuat sebelumnya, selanjutnya akan digunakan

sebagai acuan dalam penyusunan item instrumen (soal) ini. Peneliti akan menggunakan angket jenis pertanyaan tertutup dengan rentang skor berdasar skala Likert, yaitu 1-4. 1 (Tidak Sesuai), 2 (Cukup Sesuai), 3 (Sesuai), dan 4 (Sangat Sesuai)

5. Validasi Isi

Item-item soal yang telah tersusun, setelahnya akan dilakukan uji validitas. Peneliti akan memberikan blueprint, item-item soal, dan lembar validasi pada ahli materi dan Guru BK sebagai calon pengguna di lapangan. Validasi akan dilakukan oleh dua ahli materi dan dua Guru BK sebagai calon pengguna untuk diulas secara kuantitatif dan kualitatif.

6. Revisi Validator

Pada tahapan ini peneliti akan merevisi sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan oleh validator. Peneliti akan melakukan konsultasi kembali ahli materi dan calon pengguna (Guru BK) untuk memperoleh hasil yang benar-benar valid.

7. Melakukan Uji Coba Lapangan

Instrumen pengukuran yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas empirik yaitu instrumen diuji cobakan secara terhadap 30 siswa SMA.

8. Melakukan Analisis

Tahap selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis pada data yang sudah diperoleh. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui instrumen pengukuran ini valid atau tidak, yaitu dengan cara:

- a. Memberikan skor pada respon siswa dalam angket.

- b. Menghitung skor setiap butir soal
- c. Menyusun skor dalam tabel sebagai persiapan analisis data.
- d. Menentukan kriteria validitas dan reliabilitas butir soal. Butir soal yang memiliki nilai r hitung \geq nilai r table, maka skala dapat dikatakan valid. Skala dinyatakan reliabel jika memiliki koefisien korelasi sebesar $\geq 0,70$.

Dengan menggunakan respons subyek uji coba, selanjutnya peneliti akan melakukan penskoran tiap-tiap item, sehingga hasil yang diperoleh dari penskoran akan dilakukan analisis validitas dan reliabilitas instrumen. Untuk mengukur validitas instrumen percaya diri ini digunakan analisis korelasi *product moment pearson* dan uji reliabilitasnya menggunakan *alpha cronbach* dengan menggunakan bantuan SPSS 21 for windows. Item-item yang diuji dinyatakan valid jika memiliki koefisien korelasi sebesar $\geq 0,30$ (Anwar, 2015). Sedangkan item-item yang memiliki nilai reliabilitas sebesar $\geq 0,70$ dapat dikatakan reliable (Sanaky, 2021).

Untuk analisis data yang didapatkan dari hasil uji ahli materi yang dilakukan oleh 2 dosen BK dan uji pengguna yang dilakukan oleh 2 Guru BK SMA akan dianalisis menggunakan rumus *intereter agreement* (Gregory, 2015) untuk menilai kelayakan skala pengukuran rasa percaya diri siswa dengan rumus berikut:

Tabel 1. Tabulasi Uji Intereter

Metriks Uji Ahli	Ahli 1	
	Kurang Relevan	Kurang Relevan

		Skor 1-2	Skor 3-4
Ahli 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Kurang Relevan Skor 3-4	C	D

Keterangan :

- A: Relevansi Rendah Dari Kedua Ahli
- B: Relevansi Rendah Dari Ahli 2
- C: Relevansi Rendah Dari Ahli 1
- D: Relevansi Tinggi Dari Kedua Ahli

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari 2 ahli materi dan 2 pengguna Guru BK, selanjutnya nilai akan dimasukkan ke dalam rumus validasi konten sebagai berikut:

$$\text{Validasi Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Tabel 2. Kriteria Validitas Gregory (2015)

Koefisien	Penilaian
0,8-1,0	Validitas Sangat Tinggi
0,6-0,79	Validitas Tinggi
0,4-0,59	Validitas Sedang
0,2-0,39	Validitas Rendah
0,00-0,19	Validitas Sangat Rendah

9. Merakit Instrumen

Setelah karakteristik butir diketahui, yang bisa dilakukan oleh peneliti adalah menyusun ulang perangkat instrumen. Dalam penyusunan perangkat ini, peneliti melakukan penyortiran butir-butir dengan mempertimbangan sifat-sifat tertentu yang diinginkan peneliti.

HASIL

Berdasarkan hasil penyusunan kisi-kisi instrumen/*blueprint* skala pengukuran rasa percaya diri didapatkan 40 pernyataan masing-masing indikator rasa percaya diri. Adapun *blueprint* skala pengukuran rasa percaya diri siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Blueprint skala pengukuran rasa percaya diri siswa

Var.	Indikator	Deskriptor	No.		
			+	-	
Rasa Percaya Diri	Keyakinan Diri	Memiliki keyakinan diri atas kemampuan yang dimiliki	1, 2, 3	9, 14	
		Memiliki sikap optimis dalam dirinya	4, 5	10, 11	
		Memiliki Konsep Diri yang Positif	6, 7, 8	12, 13	
		Objektif	15, 17	16, 21	
	Mampu dalam Mengambil Keputusan	Mampu berpikir rasional dan realistis	Memiliki kemampuan bersikap objektif (perasaan dan emosi)	18, 19, 20	22, 23
			Mampu hidup mandiri atas pilihannya	24, 25	28, 29
		Mampu mengambil keputusan	Mampu mengambil keputusan	26, 27	30, 31

Berani dalam Mengungkapkan Pendapat	Mampu berbicara dengan orang lain	32, 33	37, 38
Mampu dalam mengungkapkan pendapat	Memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pendapat	34, 35	35, 39
			40

Tabel 4. Tabulasi Uji Interater Ahli Materi

Metriks Uji Ahli	Ahli 1		
	Kurang Relevan Skor 1-2	Kurang Relevan Skor 3-4	
Ahli 2	Kurang Relevan Skor 1-2	0	0
	Kurang Relevan Skor 3-4	1	8

Berdasarkan tabel 4 hasil dari dilakukannya uji *intereter* ahli meteri yang dilakukan oleh 2 dosen BK menghasilkan 1 skor untuk kriteria penilaian C dan 8 skor untuk kriteria penilaian D. Kemudian hasil skor yang didapatkan dimaksudkan kedalam rumus validitas konten, yaitu:

$$\frac{8}{0+0+1+8} = 0,8$$

Tabel 5. Tabulasi Uji Interater Uji Pengguna

Metriks Uji Pengguna	Pengguna 1		
	Kurang Relevan Skor 1-2	Kurang Relevan Skor 3-4	
Pengguna 2	Kurang Relevan Skor 1-2	0	2
	Kurang Relevan Skor 3-4	0	7

Dari tabel 5 hasil uji *intereter* pengguna yang dilakukan oleh Guru BK didapatkan hasil 2 skor untuk kriteria penilaian B dan 7 skor untuk kriteria penilaian D. Kemudian hasil skor yang didapatkan dimasukkan kedalam rumus validitas konten, yaitu: $\frac{7}{0+2+0+7} = 0,7$.

Tabel 6. Hasil Validitas Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri Siswa

No. Item Soal	r hitung	Tanda	r Table	Keterangan
1	0,178	<	0,361	Tidak Valid
2	0,098	<	0,361	Tidak Valid
3	0,130	<	0,361	Tidak Valid
4	0,236	<	0,361	Tidak Valid
5	0,296	<	0,361	Tidak Valid
6	0,141	<	0,361	Tidak Valid
7	0,321	<	0,361	Tidak Valid
8	0,418	>	0,361	Valid
9	0,385	>	0,361	Valid
10	0,320	>	0,361	Valid
11	0,494	>	0,361	Valid
12	0,362	>	0,361	Valid
13	0,535	>	0,361	Valid
14	0,218	<	0,361	Tidak Valid
15	0,518	>	0,361	Valid
16	0,524	>	0,361	Valid
17	0,156	<	0,361	Tidak Valid
18	0,462	>	0,361	Valid
19	0,026	<	0,361	Tidak Valid
20	0,280	<	0,361	Tidak Valid
21	0,587	>	0,361	Valid
22	0,468	>	0,361	Valid
23	0,364	>	0,361	Valid
24	0,556	>	0,361	Valid
25	0,437	>	0,361	Valid
26	0,608	>	0,361	Valid
27	0,412	>	0,361	Valid
28	0,438	>	0,361	Valid
29	0,439	>	0,361	Valid
30	0,340	<	0,361	Tidak Valid
31	0,377	>	0,361	Valid
32	0,007	<	0,361	Tidak Valid

33	0,617	>	0,361	Valid
34	0,070	<	0,361	Tidak Valid
35	0,114	<	0,361	Tidak Valid
36	0,357	<	0,361	Tidak Valid
37	0,601	>	0,361	Valid
38	0,654	>	0,361	Valid
39	0,450	>	0,361	Valid
40	0,358	<	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan analisis korelasi *product moment pearson* dari uji validitas skala rasa percaya diri yang dilakukan oleh 30 siswa didapatkan hasil bahwa terdapat 17 item soal yang kurang dari nilai 0,361 dan 23 item soal yang lebih dari nilai 0,361.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,875	23

Dari hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach* yang dilakukan pada 23 item soal yang valid didapatkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.875.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 3 yakni tentang *blueprint* dari skala pengukuran rasa percaya diri yang belum dilakukan uji validitas dan reliabilitas, dapat diketahui bahwa terdapat 4 indikator rasa percaya diri siswa SMA, yaitu: 1) Keyakinan Diri, 2) Objektif, 3) Mandiri dalam mengambil keputusan, dan 4) Berani dalam mengungkapkan pendapat. Dari 4 indikator yang telah dijabarkan masing-masing diwakili oleh item *favourable* dan

unfavourable sebagai syarat terlaksananya untuk uji validitas dan reliabilitas.

Tujuan melakukan validitas instrumen adalah untuk melihat sejauh mana ketelitian suatu alat ukur, sedangkan reliabilitas dimaksudkan untuk melihat sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya konsistensinya (Setyaputri et al., 2022). Pendapat tersebut senada dengan (Setyaputri et al., 2020) yang mengatakan bahwa pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas dalam sebuah penelitian adalah suatu hal penting yang harus dilakukan dengan baik. Pendapat ini juga didukung oleh (Hanggara et al., 2019) yang mengatakan bahwa kelayakan dan kepraktisan instrumen merupakan salah satu hal penting dalam pelaksanaan asesmen kebutuhan.

Dalam pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas skala pengukuran rasa percaya diri siswa SMA ini, peneliti menggunakan 30 siswa SMA Negeri 2 Kota Kediri sebagai responden. Peneliti menggunakan jumlah responden 30 siswa dikarenakan jumlah ini dapat mendakati hasil pengujian ke dalam kurva normal (Sugiono, 2014).

Setelah melakukan pengambilan data kepada 30 siswa SMA, peneliti selanjutnya akan menganalisis data menggunakan rumus korelasi *product moment pearson*. Dari analisis diketahui terdapat 23 item yang valid dan 17 item yang tidak valid. Hasil perhitungan telah dijabarkan pada tabel 6 di atas. Peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) sebagai pedoman menentukan item-item yang valid. Dengan kesimpulan jika nilai r hitung lebih besar dari hasil r tabel maka pernyataan dapat diterima (Noerrahman, 2022). Berdasarkan

tabel 6 tentang hasil uji validitas skala pengukuran rasa percaya diri siswa SMA, terdapat 17 item yang kurang dari nilai r tabel yaitu 0,361. Adapun item-item yang kurang dari r tabel adalah item nomer 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 14, 17, 19, 20, 30, 32, 34, 35, 36, dan 40 akan peneliti hapus. Selanjutnya untuk item-item yang dinyatakan valid, akan disusun ulang sehingga skala pengukuran rasa percaya diri siswa dapat digunakan.

Berdasarkan tabel 4 yakni tentang hasil uji intereter dari penilaian 2 ahli, didapatkan nilai keseluruhan dari validitas konten adalah sebesar 0,8 yang dapat dimasukkan ke dalam kategori sangat tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan layak untuk digunakan. Meskipun ada sedikit masukkan-masukkan yang diberikan oleh 2 ahli terkait instrumen yang harus direvisi terlebih dahulu sebelum digunakan.

Berdasarkan tabel 5 yakni tentang hasil uji intereter dari penilaian 2 pengguna Guru BK, di didapatkan nilai keseluruhan dari validitas konten adalah sebesar 0,7 yang dapat dimasukkan ke dalam kategori tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan layak untuk digunakan.

Selanjutnya untuk menilai reliabilitas skala pengukuran rasa percaya diri siswa, peneliti melakukan uji reliabilitas dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan pada skala tersebut didapatkan hasil sebesar 0,875 dari perhitungan *alpha cronbach*. Hasil perhitungan telah dijabarkan pada tabel 7. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien reliabilitas skala pengukuran rasa percaya diri siswa dalam rentang yang reliabel,

sebab koefisien reliabilitasnya mendekati angka 1.00 (Anwar, 2015), yaitu 0,875. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa skor yang dihasilkan dari uji reliabilitas skala ini berada di atas target minimal yaitu 0,70. Target minimal ini mengacu pada aturan yang dikemukakan Growth-Marnat (2009) yang menyatakan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih pada umumnya dianggap cukup untuk tujuan penelitian.

Dengan demikian skala pengukuran rasa percaya diri siswa ini dapat digunakan sebagai instrumen pengukuran rasa percaya diri siswa SMA, sehingga dapat membantu Guru BK dalam mendapatkan data mengenai rasa percaya diri siswa.

KESIMPULAN

Berdasar hasil analisis data, pengembangan instrumen telah menghasilkan instrumen berupa skala pengukuran rasa percaya diri sebagai pendukung permainan Antaboga yang valid dan layak digunakan.

Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dilakukan, didapatkan 23 item yang valid dengan nilai koefisien reliabel sebesar 0,875. Untuk hasil uji intereter ahli materi diperoleh nilai keseluruhan dari validitas konten adalah 0,8 yang dapat dimasukkan ke dalam kategori sangat tinggi dan layak.

Sedangkan untuk uji intereter uji pengguna (Guru BK) diperoleh nilai keseluruhan dari validitas konten adalah 0,7 yang dapat dimasukkan ke dalam kategori tinggi dan layak untuk digunakan, sehingga skala pengukuran rasa percaya

diri siswa SMA ini dapat digunakan oleh Guru BK.

Skala pengukuran rasa percaya diri sangat dibutuhkan oleh Guru BK untuk melakukan asesmen non kognitif dalam rangka memberikan layanan yang kredibel dan profesional.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologis (2nd ed.)*. Pustaka Belajar.
- Arofah, L. (2017). Pentingnya Siswa Memiliki Self Discipline Sebagai Alternatif Penguatan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional: Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Penguatan Pendidikan Karakter*, 117–122.
- Fatmala, L., Yusmansyah, & Ardianto, redi eka. (2018). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Siswa kelas VIII. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 3(1), 1–15
- Gregory, R.J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles and Applications 7th Edition*. Pearson Education.
- Groth-Marnat, G. (2009). *Handbook of Psychological Assesment*. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanggara, G. S., Setyaputri, N. Y., & Ariyanto, R. D. (2019). Efficiency of Students' Needs Assessment Application Facilitated by Text Communication Media. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4(4), 150–156. <https://doi.org/10.17977/um001v4i42019p150>

- Irawati. (2013). Peran Pemberian Layanan Bimbingan Pribadi Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Dari Papua Kelas X-7 SMAN 3 Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Kartikasari, L. T. (2016). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Cinema Therapy terhadap Rasa Percaya Diri Siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri. *Artikel Skripsi, 01(08)*, 7. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.01.0166.pdf
- Krisphianti, Y. D., Nora Yuniar Setyaputri, & Galang Surya Gumilang. (2020). Validitas dan Reliabilitas Skala Psikologis Percaya Diri untuk Mengukur Tingkat Percaya Diri Siswa SMK Kota Kediri. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 6(1)*, 57–65. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i1.14551>
- Lumban Gaol, N. T. (2016). Teori Stres: Stimulus, Respons, dan Transaksional. *Buletin Psikologi, 24(1)*, 1
- Noerrahman, M. R. B. (2022). *Siswa Sekolah Menengah Atas Kota Kediri Oleh : Dibimbing oleh : Universitas Nusantara PGRI Kediri Surat Pernyataan Artikel Skripsi Tahun 2022*.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian : Panduan peneliti, mahasiswa dan psikometrian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik, 11(1)*, 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Setyaputri, N. Y., Khususiyah, K., & Ayuningtyas, P. (2022). Skala Pengukuran Burnout Mahasiswa Dalam Penyelesaian Skripsi: Instrumen Pendukung Pengembangan “BAPER.” *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 9(1)*, 74–81. <https://doi.org/10.29407/nor.v9i1.16905>
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Nawantara, R. D. (2020). Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya). *Efektor, 7(1)*, 90–97. <https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14463>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, M. D., KRISPHIANTI, Y., & ... (2022). Strategi Meningkatkan Disiplin Diri Siswa Smp Melalui Media Board Game Angling Darma. ... *Kearifan Nusantara 2 ...*, 103–115. [http://repository.unpkediri.ac.id/4773/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/4773/1/C.2.a.4 Artikel.pdf](http://repository.unpkediri.ac.id/4773/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/4773/1/C.2.a.4%20Artikel.pdf)
- Widiyono, D. W., Syafira, R., Wati, E., Pinasti, R. W., Suci, T., Mawarni, I., & Ariyanto, R. D. (2021). Pengembangan Board Games

Punakawan untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Sekolah
Menengah Kejuruan. *Jurnal
Bimbingan, Penyuluhan, Dan
Konseling Islam*, 4(1), 27–40.