

Artikel Danas_rev

by ita szen

Submission date: 27-Jun-2023 05:51PM (UTC+0900)

Submission ID: 2026730652

File name: Artikel_Danas_rev.docx (165.71K)

Word count: 3255

Character count: 19891

BOARD GAME ANTABOGA: MEDIA PERMAINAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN SELF CONFIDENCE SISWA

**DANASTYA NURDWI SUKMADEVA¹, NORA YUNIAR SETYAPUTRI², YUANITA DWI
KRISPHIANTI³, RESTU DWI ARIANTO⁴**

Universitas nusantara PGRI Kediri¹²³⁴

e-mail¹, setyaputrinoragmail.com², e-mail³, e-mail⁴

ABSTRACT

Indonesia is a country full of wealth, one of which is cultural diversity. Culture in each region has different characteristics and culture is closely related to Indonesian society. One of them is wayang culture, the puppet characters chosen are wise, helpful, brave and responsible, namely Sang Hyang Anataboga, and this character is depicted through the media of the game to increase students' self-confidence which is still low. Through this game, students are expected to be able to increase low self-confidence so that later they can have much better self-confidence like the character Sang Hyang Anataboga in the form of a game. The results of the interest test conducted with 2 material expert testers and 2 media expert testers obtained the results of 10 indicators in the 10 th expert test for 23 media test indicators, the results were the same, namely D or received high relevance from the two experts. Thus, if the relevance of the two experts is high, then Anataboga media is suitable for use as a counseling media service, and for the next stage a media test will be carried out at a small stage.

Keywords

Antaboga, board game, local wisdom, self confidence

ABSTRAK

Indonesia adalah negara yang penuh dengan kekayaan, salah satunya adalah keberaneka ragam budaya. Budaya di setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda dan budaya sudah erat dengan masyarakat Indonesia. Salah satunya adalah kebudayaan wayang, tokoh pewayangan yang dipilih merupakan tokoh yang bijaksana, suka menolong, berani serta bertanggung jawab, yaitu Sang Hyang Anataboga, dan tokoh ini digambarkan melalui media permainan untuk meningkatkan *Self Confidence* siswa yang masih rendah, melalui permainan ini diharapkan siswa mampu meningkatkan *Self Confidence* yang rendah sehingga nantinya bisa memiliki *Self Confidence* yang jauh lebih baik seperti karakter Sang Hyang Anataboga dalam bentuk sebuah permainan. Hasil uji intereter yang sudah dilakukan dengan pengujian 2 ahli materi dan pengujian 2 ahli media mendapat hasil dari 10 indikator dalam uji ahli ke 10 nya mendapatkan skor D dan hasil untuk 23 indikator uji media mendapatkan hasil yang sama yaitu D atau mendapat relevansi tinggi dari kedua ahli. Dengan demikian jika relevansi tinggi dari kedua ahli maka media Anataboga layak digunakan sebagai layanan media BK, dan untuk tahapan selanjutnya akan dilaksanakan uji media pada tahap kecil.

Kata Kunci

(antaboga, media permainan, kearifan lokal, *self confidence*)

20

Cara mengutip: Nama Belakang, Nama depan (Tahun) Judul Artikel. *Nama Jurnal*. Vol(no), hal. → arial narrow 10

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kaya yang penuh dengan keberaneka ragam budaya. Salah satu perilaku yang patut dicontoh dari masyarakatnya adalah mereka mampu menjaga

kerukunan di tengah keaneka ragaman yang ada. Budaya merupakan sesuatu hal yang sudah mandarah daging dimasyarakat Indonesia dan hal ini didukung oleh pendapat Nahak (2019) bahwa kebudayaan dan masyarakat adalah ibarat dua sisi mata uang, satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Berbagai daerah memiliki budaya yang berbeda satu dengan yang lainnya. Selain budaya, Indonesia juga dikenal sebagai negara kepulauan. Negara kepulauan ini terdapat banyak pulau dimana didalamnya terdapat banyak suku, ras, bahasa dan budaya. Kekayaan Indonesia hendaknya sudah dikenal luas oleh setiap generasi bangsa. Setiap generasi memiliki cara tersendiri untuk bisa mengenal mengekspresikan dan atau melakukan budaya yang mereka miliki di daerahnya masing-masing.

Generasi yang mampu mengimplementasikan budayanya menjadi suatu kreasi baru, menciptakan suatu hal yang produktif berupa barang atau jasa yang bisa menghasilkan manfaat bagi mereka hal ini biasanya disebut ekonomi kreatif. Hal ini didukung dengan pendapat dari Kartika, dkk (2022) yang mengatakan bahwa produk yang dihasilkan dari ekonomi kreatif merupakan karya yang tentunya memiliki ciri khas, unik, dan berbeda dengan produk yang lainnya. Adanya perkembangan yang diciptakan oleh setiap generasi inilah yang harus tetap dijaga kekreatifannya dan produktifitasnya agar dimasa depan bisa bersaing dengan masyarakat global dan tetap membawa budanya atau cirikhas dari daerahnya masing-masing dan budaya didefinisikan sebagai acar hidup yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran (Abdul, 2022). Hal ini yang disebut sebagai salah satu juga generasi bangsa yang membawa karakter pada setiap barang yang diciptakan atau dikreasikan. Penulis berpendapat bahwa budaya adalah bentuk perilaku yang sudah menjadi kebiasaan dan diberikan kepada keturunannya dan menjadi norma.

Salah satu jalan untuk memperkenalkan generasi dengan budayanya adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan jalan masuk untuk menuju sebuah kehidupan yang lebih baik. Hal ini didukung dengan pendapatnya Aspi & Syahrini (2022) bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia yang bertujuan untuk membina kepribadian yang sesuai dengan masyarakat dan kebudayaan. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk memperkuat budaya yang ada disetiap wilayah. Sebagai salah satu contoh untuk memperkuat pendidikan disetiap wilayah adalah dengan cara mengenalkan budaya. Pada daerah jawa bentuk dari salah satu budaya yang dikenalkan pada generasi muda adalah wayang kulit.

Wayang kulit yang menjadi ciri khas budaya jawa ini merupakan seni yang memiliki banyak filosofi tentang kehidupan. Filosofi kehidupan yang diajarkan diantaranya tentang berbuat baik, berbuat jahat, menyayangi sesama, lemah lembut, bijaksana, hingga tokoh yang humoris juga ada dalam seni wayang kulit. Ada filosofi kehidupan tentang kepemimpinan yang bagus untuk dibahas yakni filosofi dari sang Hyang Antaboga. Filosofi Sang Hyang Antaboga bagus jika dikenalkan pada generasi muda sehingga bisa menjadi model pemimpin yang bagus dari tokoh ini.

Sang Hyang Antaboga adalah tokoh berwujud naga, dimana tokoh tersebut digambarkan memiliki mahkota dikepala dan memiliki sayap untuk terbang. Sang Hyang Antaboga ini merupakan raja dari semua jenis ular, meskipun cerita sosok ular pada masyarakat digambarkan memiliki watak yang licik atau sifat yang kurang baik, akan tetapi Antaboga dikenal dengan memiliki karakter baik yakni bijaksana, berani dan suka menolong. Menurut Cahyanto & Angge (2017) di dalam cerita Mahabarata tokoh Antaboga ini disebut Naga Sesa. Antaboga atau Naga Sesa diangkat menjadi dewa karena memiliki sifat yang bijaksana, berani dan suka menolong. Cerita Antaboga dari mahabarata inilah yang nantinya akan dimodifikasi dan dikaitkan dengan dengan berbagai legenda yang berkembang dimasyarakat terutama pada wilayah jawa. Dari karakter Antaboga diharapkan mampu didapatkan contoh karakter suka

menolong dan bijaksana. Yang bisa diadaptasi atau ditiru oleh masyarakat luas terutama masyarakat Jawa.

Filosofi moralitas Jawa merupakan nilai yang paling dasar bagi masyarakat yang hidup di Jawa. Filosofi ini mengajarkan masyarakat untuk bertuturkata, bersikap, dan berperilaku yang kemudian hal ini ditentukan oleh pola pemikiran yang mengarah pada norma-norma keharmonisan dan keselarasan di alam semesta (Darmoko, 2022). Karakter dan berbagai alur cerita dalam seni wayang kulit juga menggambarkan bagaimana kondisi bangsa dan juga moralitas manusia saat ini. Dalam pendidikan, perilaku yang kurang memiliki keharmonisan yang baik akan memunculkan banyak permasalahan, salah satunya adalah *Self Confidence*.

Self Confidence Menurut Hendriana (Hajar & Minarti, 2019) merupakan kebutuhan yang sangat penting karena ini berkaitan dengan kemampuan yang dimilikinya agar bisa maksimal. Jika seseorang memiliki percaya diri yang rendah yang akan terjadi pada umumnya adalah cenderung menutup diri, mudah frustrasi ketika menghadapi kesulitan, canggung dengan orang, dan sulit menerima realita dirinya. Beberapa kasus yang ditemukan di lapangan, tepatnya di SMA 2 KEDIRI pada kelas XII pada tanggal 15 Desember 2022 ditemukan beberapa *Self Confidence* siswa yang rendah ditunjukkan dengan seperti takut berbicara di depan banyak orang, dan hal ini seperti gugup, bekeringat dingin, diam, bicara yang terbata-bata, dan hal yang sudah tersusun ini menjadi tidak berarah. *Self Confidence* merupakan keyakinan untuk membentuk pemahaman dan perasaan siswa terkait kemampuannya (Hapsari, 2011). *Self Confidence* yang rendah membuat siswa tidak bisa menunjukkan kemampuannya secara maksimal, oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang diperlukan untuk membantu meningkatkan *Self Confidence* siswa menurut pendapat Murniati, dkk (2016) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu dibutuhkan salah satu media untuk meningkatkan *Self Confidence* siswa yang bernuansa kearifan lokal dan mengandung unsur kebaruan, yakni *Board Game* Antaboga.

Board game merupakan jenis media visual yang dalam proses pengoperasiannya dapat ditransformasikan dalam bentuk permainan (Setyanugrah & Setyadi, 2017; Prameswara & Siswanto, 2016). *Setting* permainan dipilih karena pada hakikatnya bermain adalah naluri alamiah setiap individu untuk *refresh* diri mereka dan dapat dijadikan sebagai proses katarsis untuk permasalahan yang sedang dialami (Setyaputri, et.al., 2021). *Board Game* Antaboga ini dirasa bisa membantu meningkatkan *Self Confidence* siswa karena berisi karakter tokoh Sang Hyang Antaboga karakter yang baik, arif, bijaksana, dan tegas (Cahyanto & Angge, 2017). Keterkaitan antara sifat Antaboga dan peningkatan *self confidence* siswa adalah sering kali siswa mempunyai kepercayaan diri yang rendah karena kurang mampu tegas pada dirinya atau kurang komitmen dengan dirinya sendiri, serta kurang arif dan bijaksana dalam menghadapi suatu tugas yang diberikan pada dirinya. Kurang arif dan bijaksana ini bisa terjadi karena mereka kurang mempelajari apa yang akan diujikan atau dipresentasikan, sering menganggap remeh sebuah kesempatan belajar yang mereka miliki saat ini sehingga membuat mereka kurang maksimal mengeksplor potensi diri mereka. Senada dengan Krisphianti, Setyaputri, & Gumilang (2020) terdapat beberapa aspek dalam *self confidence* seperti memiliki sikap tenang dalam mengerjakan sesuatu, potensi dan kemampuan yang memadai, mampu mengatasi ketegangan dan segala situasi, memiliki kemampuan bersosialisasi, dan selalu memiliki pandangan positif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Antaboga dapat menjadi sebuah media permainan yang berbasis kearifan lokal untuk bisa meningkatkan *Self Confidence* siswa, tentunya jika *Self Confidence* siswa naik maka akan berimbas pada karakter siswa yang sebelumnya memiliki *Self Confidence* rendah menjadi meningkat dan hal ini sejalan

dengan pendapat Bandura (dalam Djamhoer, 2022) bahwa individu dengan kepercayaan diri yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan tugas yang akan dicapai hingga selesai, sehingga mereka mampu mengembangkan potensinya secara maksimal.

METODE

Pemberian layanan bimbingan dan konseling pada layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Board Game Antaboga* bertujuan untuk mengatasi permasalahan *Self Confidence* siswa dari SMA Negeri 2 Kediri, *Board Game* ini diharapkan agar siswa bisa mengambil contoh baik dalam karakter Sang Hyang Antaboga untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti bijaksana, murat hati, berani, dan suka menolong. Siswa yang memiliki *Self Confidence* yang rendah adalah mudah berada dalam kondisi malu atau ragu



Langkah Penelitian & Pelaksanaan Research & Development (R&D) Borg And Gall (1983)

untuk melakukan kegiatan yang akan dilakukan. Kondisi individu yang berada pada rasa percaya diri yang rendah mudah sekali untuk ragu dengan kemampuan yang dimiliki hanya karena pandangan seseorang terhadap diri individu tersebut. Metode pada penelitian ini *Research & Development (R&D) Borg and Gall (1983)*, dirujuk dari jurnal Setyaputri, dkk (2016) terdapat 10 langkah secara keseluruhan. Namun, dalam penelitian ini menggunakan hingga tahap ke 7 atau tidak dilaksanakan secara keseluruhan. Langkah penelitian R&D yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut :

Penggunaan tujuh poin ini disesuaikan kembali untuk melihat kebutuhan hasil dari penelitian ini, penelitian ini juga memberikan layanan bimbingan dan konseling menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi yang dilakukan dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dalam satu kelas, dari data yang ditemukan pemberian layanan dilanjutkan dengan menggunakan *Board Game Antaboga* untuk meningkatkan *Self Confidence* siswa yang rendah. Permasalahan *Self Confidence* ini dialami oleh siswa yang berada pada SMA Negeri 2 Kediri terutama pada siswa kelas XI yang masih ada individu sulit untuk beradaptasi dengan teman serta lingkungan baru pada jenjang yang lebih tinggi. Pada penelitian ini pada tahap pengumpulan data menggunakan Teknik Purposive sampling, Teknik ini sesuai pada penelitian ini karena Purposive Sampling ini digunakan untuk menentukan sampel penelitian yang tentunya memerlukan kriteria tertentu seperti halnya percaya diri yang

rendah yang diambil sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan *Self confidence* siswa. Menurut Sugiyono (dalam Mahanani & Betrand, 2018) *purposive sampling* merupakan suatu Teknik penentuan serta pengambilan sampel yang sudah ditentukan peneliti dengan pertimbangan. Adapun kriteria subjek yang tentukan adalah siswa yang mengalami percaya diri rendah pada penelitian ini analisis data menggunakan *Statistic Deskriptif* yang nantinya hasilnya bisa berupa tabel, diagram, grafik, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan penulisan ini yang bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami hasil analisis data yang ditampilkan.

Board Game Antaboga diciptakan oleh peneliti dengan tujuan untuk membantu para guru BK untuk menunjang layanan terutama terhadap siswa yang mengalami *Self Confidence* yang rendah. *Board Game* Antaboga adalah bentuk pengembangan lanjutan dari video edukasi yang terdapat dalam permainan yang mengandung kebudayaan jawa terutama tokoh sang Hyang Anatboga sebagai dewa yang baik, lemah lembut, berani, suka menolong, dan bijaksana. Dari pelaksanaan uji ahli yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan proses analisis data menggunakan uji interater atau *inter-rater agreement model* sebagai berikut.

1. Tabulasi Uji Interater

Metriks Uji Ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Kurang Relevan 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

Sesuai dengan keterangan diatas hasil yang telah didapatkan dari 2 ahli materi dan 2 ahli media, untuk tahap selanjutnya dimasukan ke dalam rumus validasi sebagai berikut :

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

HASIL

Board Game Antaboga telah melalui beberapa tahapan berupa Uji Media, Uji Ahli, serta Uji Pengguna. Berdasarkan hasil pengujian tersebut terdapat beberapa indikator didalamnya sebagai acuan dalam penilaian *Board Game* Antaboga. Instrumen yang diberikan kepada penguji dengan jumlah 4 penguji dimana 2 penguji sebagai penguji ahli materi dan penguji 2 berikutnya adalah untuk penguji ahli media, dari uji yang sudah dilakukan ditemukan hasil sebagai tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tabulasi uji Interater Uji Materi

Matrik Uji Ahli		Pendapat Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Kurang Relevan Skor 1-2
Pendapat Ahli 2	Kurang Relevan Skor 1-2	0	0
	Kurang Relevan Skor 3-4	0	10

Tabel 2. Tabulasi Uji Interater Uji Media

Matrik Uji Ahli		Pendapat Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Kurang Relevan Skor 1-2
Pendapat Ahli 2	Kurang Relevan Skor 1-2	0	0
	Kurang Relevan Skor 3-4	0	23

Sedangkan saran ahli materi dan media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Masukan dari Penguji Materi 1 & 2

Pendapat Penguji Materi 1 & 2	Masukan Penguji Materi 1 dan 2
<i>Board Game</i> Antaboga interaktif dan juga menarik	Refleksi lebih kepada filosofi permainan "Tokoh Anatboga"
	Dadu disesuaikan dengan jumlah lompatan;
	Dimanapun pion berhenti memiliki kesempatan untuk membuka barcode;
	Kedua barcode bisa disesuaikan sesuai bentuk batu lompatan
	Penyesuaian tatacara permainan dibuku panduan.

Tabel 4. Masukan dari Penguji Media 1 & 2

Pendapat Penguji Media 1 & 2	Masukan Penguji Media 1 dan 2
<i>Board Game</i> Antaboga ini memiliki pewarnaan yang menarik, penggunaan buku panduan yang sesuai, serta video didalamnya yang sudah bagus dan dapat digunakan	Letak barcode yang disesuaikan kembali
	Unsur yang tertera didalam track harus memiliki filosofi

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji ahli *Board Game* Antaboga terdapat hasil yang sudah dinilai dan diberikan secara langsung oleh tim penguji dengan melihat beberapa indikator yang sudah dicantumkan sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian *Board Game* yang digunakan. *Board*

Game Antaboga didalamnya terdapat komponen-komponen yang menjadi penunjang dalam permainan supaya tujuan dari permainan bisa di pahami oleh siswa dalam indikator yang terdapat disetiap instrumen terdiri beberapa poin yakni 10 poin untuk uji materi dan sebanyak 21 poin untuk uji materi. Validasi harus dilakukan dalam proses pembuatan media agar media tersebut bisa efektif saat digunakan dan pendapat ini didukung oleh (Aditya, 2018) yaitu validasi bertujuan untuk melihat layak dan tidaknya media yang dikembangkan. Penyusunan media ini mengalami beberapa kendala selama penelitian maupun penulisan, dan dalam pembuatan media memakan waktu yang cukup Panjang ada beberapa hal yang menjadi kendala yaitu terjeda oleh beberapa kewajiban studi seperti pelaksanaan PLP serta KKN, mempelajari dari tokoh yang diangkat dan mempertimbangkan bentuk media yang akan kami gunakan agar bisa digunakan secara efektif sehingga ada beberapa bentuk yang harus dilakukan perubahan dan penyempurnaan.

Keefektifan dari layanan BK salah satunya dipengaruhi oleh adanya media yang dipakai, tentunya adalah media yang telah melalui pengujian para ahli dan dinyatakan layak digunakan sebagai media Bimbingan dan Konseling. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Alhadi, et.al (2016) dan Setyaputri, et. al (2015) yang menyatakan bahwa ketercapaian yang baik dalam proses penyampaian pesan pada pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling dipengaruhi oleh media yang menyertai proses tersebut. Selain itu tercapainya unsur kebaruan (*novelty*) pada pengembangan dan pemilihan media BK ini merupakan satu hal yang dapat menarik minat konseli untuk bersedia mengikuti proses layanan BK dan dengan minat tersebut mereka akan tetap *stay* dari pertemuan awal hingga akhir (Setyaputri & Hanggara, 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pelaksanaan tahapan demi tahapan untuk *Board Game* Antaboga ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Board Game* Antaboga ini menciptakan cara belajar yang berbeda dengan media BK pada umumnya, serta *Board Game* Antaboga ini sudah layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam memberikan layanan BK. Kelayakan untuk membantu pemberian layanan ini terlihat dari hasil pengujian yang telah dilakukan baik untuk uji ahli materi dan uji ahli media, dari pengujian tersebut mendapatkan poin kelayakan serta poin yang bisa diperbaiki untuk penggunaan media Antaboga ini.

3 DAFTAR RUJUKAN

- Alhadi, S., Supriyanto, A., & Dina, D. A. M. (2016). Media in Guidance and Counseling Services: A Tool and Innovation for School Counselor. *SCHOLID: Indonesian Journal of School Counseling*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.23916/scholid.v1i1.35.6-11>
- Aspi, M., Syahrini. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Jurnal Of Education*, Vol 2 (1): 64-73.
- Aditya, P. T., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika, & Komputasi*, Vol 15 (1): 64-74.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol 2 (2).
- Cahyanto, J. H., Angge, I. C. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol 5 (1): 1-8

- 21
Darmono. (2015). Moralitas Jawa Dalam Wayang Kulit Purwa : Tinjauan Pada Lakon Laire Semar. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, Vol 5 (2).
- Hajar, M. S., Minarti, E. D. (2019). Pengaruh *Self Confidence* Siswa SMP Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Majamath*, Vol 2 (1).
- Hapsari, J. M. 2011. Upaya Meningkatkan *Self Confidence* Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Imkuiri Terbimbing. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*, Yogyakarta : 3 Desember 2011.
- 12
Kartika, R., Fasa, M. i., Suharto. (2022). Perkembangann Ekonomi Kreatif Dikalangan Generasi Millenial Muslim Dengan Melihat Peuang Di Kemajuan Zaman. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, Vol 15 (1).
- 17
Kusumastutik, D. R., Anindyarini, A., Rahadini, A. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Wayang Kulit Lakon Indrajit Anak Gunawan Sebagai Bahan Ajar Tingkat SMP. *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*, Vol 4 (2).
- 8
Krisphianti, Y. D., Setyaputri, N. Y., & Gumilang, G. S. (2020). Validitas dan Reabilitas Skala Psikologis Percaya Diri untuk Mengukur Tingkat Percaya Diri Siswa SMK Kota Kediri. *Jurnal PINUS* , 57-65.
- 33
Murniati, N. A.N., Setiyorini., Patonah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol 7 (2): 156-160.
- 15
Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, Vol 5 (1): 65-76.
- 1
Prameswara, A., & Siswanto, R. (2016). Perancangan Board Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan di Bekasi. *E-Proceeding of Art & Design*, 423–430.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- 6
Setyaputri, N. Y., Ramli, M., & Mappiare-AT, A. (2015). Pengembangan Media Permainan "Roda Pelangi" untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan dan Konseling: Jurnal Teori dan Praktik*, 28(1), 38–46
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. (2021). Badranaya: A Board Game to Enhance Prospective Multicultural Counselors' Impartial Character. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 6(1): 24-33.
- Setyaputri, N.Y. & Hanggara, G.S. (2022). *Permainan-permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Syakhirani, A. W. (2022). Budaya dan Kebudayaan : Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal iaisambas*, Vol 5 (1):
- Wahyudi, A., Bahri, S., Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Budaya. *Jurnal Teknik Komputer*, Vol 5 (1).
- 11
Waluya, A. K., Djamhoer, T. D. (2022). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Kematangan Karir Siswa SMK di Kota Cimahi. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, Vol 2 (1): 372-379.

Artikel Danas_rev

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Great Oak High School Student Paper	2%
3	media.neliti.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	2%
5	publikasi.mercubuana.ac.id Internet Source	1%
6	journal2.um.ac.id Internet Source	1%
7	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%
8	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
9	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	1%

10	journal.ikopin.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.upi.edu Internet Source	1 %
12	Lina Dameria Siregar, Hera Febria Mavilinda, Zunaidah Zunaidah, Wita Farla. "PENINGKATAN KOMPETENSI MANAJEMEN SDM UMKM BERBASIS EKONOMI KREATIF PADA UMKM SONGKET DESA MUARA PENIMBUNG ILIR", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2022 Publication	1 %
13	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1 %
14	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
17	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.unisma.ac.id Internet Source	1 %
19	www.researchgate.net	

Internet Source

1 %

20

eprints.uad.ac.id

Internet Source

1 %

21

icollite.event.upi.edu

Internet Source

1 %

22

proceedings.unisba.ac.id

Internet Source

1 %

23

ejournal.unikama.ac.id

Internet Source

<1 %

24

fkip.ummetro.ac.id

Internet Source

<1 %

25

guruips12.blogspot.com

Internet Source

<1 %

26

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

27

Submitted to Bogazici University

Student Paper

<1 %

28

Hus Nul Khotimah, Putri Inni Khozaimah, Siti Qomariyah Ulfah. "Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Tingkat Kecemasan Terhadap Covid-19", Citra Delima : Jurnal Ilmiah STIKES Citra Delima Bangka Belitung, 2022

Publication

<1 %

29	paradigma.ui.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
31	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
32	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
33	www.journal.uad.ac.id Internet Source	<1 %
34	Ari Wahyu Silvana, Dwi Priyo Utomo, Siti Khoiruli Ummah. "THE EFFECTIVENESS OF LINEAR SYSTEM MEDIA ON THE THREE VARIABLE LINEAR EQUATION LEARNING SYSTEM", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
35	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
36	digilib.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
37	doaj.org Internet Source	<1 %
38	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %

39	goingtotehran.com Internet Source	<1 %
40	id.scribd.com Internet Source	<1 %
41	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
42	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
43	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
44	123dok.com Internet Source	<1 %
45	core.ac.uk Internet Source	<1 %
46	docplayer.info Internet Source	<1 %
47	ejurnal.uij.ac.id Internet Source	<1 %
48	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
49	kwriu.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
50	Abdi Abdi, Mukhtar Mukhtar, Awaluddin Hamzah, La Ode Jabuddin. "Analisis Kelayakan	<1 %

Ekonomi dan Finansial Penerapan Discount Factor pada Berbagai Kelompok Bank terhadap Usahatani Padi Organik di Kabupaten Buton Utara", Jurnal Ilmiah Membangun Desa dan Pertanian, 2020

Publication

51

Aulia Muthia Khansa, Tri Suyati, Ismah Ismah. "PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA TERHADAP PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA SMA NEGERI 1 GUBUG", Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling, 2021

<1 %

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Artikel Danas_rev

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
