

**Pengembangan Media *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo” Untuk
Meningkatkan Minat Budaya Lokal Siswa di SMAN 1 Kediri**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UNP Kediri



Disusun Oleh:

Olivvia Antoni

2014010046

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh
Olivvia Antoni
NPM : 2014010046

Judul :
**PENGEMBANGAN MEDIA *SHUT THE BOX* “BUMI JOYOBOYO”
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BUDAYA LOKAL SISWA
DI SMAN 1 KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGIR KEDIRI

Tanggal : 10 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1,



Ikke Yuliani Dhian P, M. Pd.
NIDN. 0726079001

Dosen Pembimbing 2,



Dr. Atrup, M.M., M. Pd.
NIDN. 0709116101

MOTTO

Yakobus 1:12 (TB) “Berbahagialah orang yang bertahan dalam pencobaan, sebab apabila ia sudah tahan uji, ia akan menerima mahkota kehidupan yang dijanjikan

Allah kepada barangsiapa yang mengasihi Dia.”

Ingatlah setiap kesusahan pasti ada tanggal kadaluarsanya !!!

Skripsi oleh

Olivvia Antoni
NPM : 2014010046

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *SHUT THE BOX* “BUMI JOYOBOYO”
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BUDAYA LOKAL SISWA
DI SMAN 1 KEDIRI**

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UNP Kediri

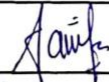
Pada Tanggal :

21 AGUSTUS 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ikke Yuliani Dhian P, M. Pd.
2. Penguji 1 : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
3. Penguji 2 : Dr. Atrup, M.M., M. Pd.



Dr. Aetis Widodo, M.Pd
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Olivia Antoni
Jenis Kelamin ; Perempuan
Tempat/tgl lahir : Nganjuk, 10 Mei 2002
NPM : 2014010046
Fakultas/Prodi : FKIP/ Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 10 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



ABSTRAK

Olivvia Antoni : Pengembangan Media *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo Untuk Meningkatkan Minat Budaya Lokal Siswa di SMAN 1 Kediri”, Skripsi BK, FKIP UNP Kediri, 2024

Kata Kunci : Media BK, *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo”, Minat Budaya Lokal.

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Kediri bahwa minat siswa terhadap budaya lokal mulai luntur, kedua kalinya bahwa di SMAN 1 Kediri belum memiliki media layanan BK yang memadai untuk meningkatkan minat budaya lokal di sekolah.. Hal yang melatarbelakangi penelitian ini, adanya faktor perilaku siswa yang mulai acuh dan tidak tahu menahu dengan budaya lokal di daerah mereka terkhusus Kediri. Siswa lebih gemar dengan budaya luar negeri seperti *k-pop*, *drakor* dan *cosplay costum-costum* karakter luar negeri. Yang akhirnya mengakibatkan tergesernya budaya lokal asli daerah itu sendiri.

Budaya lokal merupakan aset bangsa Indonesia yang harus memperoleh perhatian terutama di era globalisasi saat ini. Aspek ke BK an mengacu pada layanan BK pribadi sosial, dalam SKKPD (standart kompetensi kemandirian peserta didik) dengan adanya media ini siswa akhirnya memiliki pengertian tentang budaya lokal di tengah kehidupan bermasyarakat, sehingga siswa memiliki kesadaran tanggungjawab sosial mereka dan turut andil dalam melestarikan budaya yang telah diwariskan oleh nenek moyang kita. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keberterimaan media permainan layanan BK “Bumi Joyoboyo” di SMAN 1 Kediri.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *reseach and development* menggunakan teori Borg and Gall. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif. Dengan melakukan tiga validasi yaitu ; validasi ahli materi, ahli media, dan ahli guru BK. Diperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 64% dan dinyatakan dapat digunakan setelah revisi besar. Kemudian untuk penilaian ahli media didapati hasil 93% dan dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan dinyatakan baik digunakan. Validasi yang ke tiga oleh pengguna yaitu guru BK sebesar 100% dan dinyatakan sangat baik untuk digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Uji coba kepada siswa di lakukan dengan menggunakan *random sampling* yaitu pemilihan sampel inividu secara acak.

Dapat disimpulkan bahwa media “Bumi Joyoboyo” untuk meningkatkan budaya lokal pada siswa diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu pengembangan media bimbingan dan konseling di SMAN 1 Kediri. Harapan selanjutnya dapat ditindaklanjuti dengan uji efektivitas dengan memperhatikan kebutuhan yang di perlukan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Tuhan yang maha Esa, penyertaan Tuhan Yesus Juruselamat yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan kesehatan dan kasih-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan Skripsi. Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi, informasi dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu saya mengucapkan terima kasih kepada ;

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan izin penelitian
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan dukungan fasilitas di lingkungan FKIP
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Si. selaku Kaprodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi dan arahan terkait pengerjaan skripsi tersebut
4. Ikke Yulian D. P, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu membimbing saya dari sempro hingga skripsi ini terselesaikan
5. Dr. Atrup, M.Pd, M.M selaku dosen pembimbing 2 yang memberikan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu
6. WIDAYAT, S.Pd., M.M. Kepala SMAN 1 Kediri yang memberikan izin peneliti untuk menjadikan SMAN 1 Kediri sebagai tempat penelitian
7. Bapak Sukrianto dan Ibu Marianik selaku kedua orang tua yang tulus mendampingi, memotivasi, dan mendoakan senantiasa
8. Rhovia Antony adek saya tercinta yang memberikan dukungan selama saya mengerjakan skripsi
9. Vina Triana Dewi sahabat baik saya yang selalu menemani dan tempat berbagi

keluh kesah setiap hari nya sampai skripsi ini terselesaikan

10. 5 Believe (Feronicha, Caroline, Grace) teman-teman gerja yang mendukung dan mendoakan senantiasa
11. Rekan-rekan GMNI (Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia) yang memberikan dukungan doa dan semangat senantiasa
12. Pada diri sendiri yang terus kuat dalam menyelesaikan skripsi dan perkuliahan, yang hebat bertahan sampai detik ini, penghargaan yang sebesar-besarnya untuk diri sendiri.
13. Seluruh pihak lain dosen, sahabat dan teman-teman yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini baik tenaga dan dukungan serta doa yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang mendukung medoakan dan mensupport saya selalu, saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada skripsi ini. Maka dari itu saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Kediri, 10 Juli 2024



Olivia Antoni

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang Masalah	15
B. Identifikasi Masalah.....	19
C. Rumusan Masalah.....	20
D. Tujuan Pengembangan	20
BAB II LANDASAN TEORI	85
A. Kajian Teori.....	85
1. Pengertian Media	85
2. Klasifikasi Media	86
3. Kriteria Pemilihan Media.....	87
4. Manfaat Media	88
5. Pengertian Media Shut The Box	89
6. Kelebihan Dan Kelemahan Media	90
7. Peran Media	92
8. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	94
9. Macam- Macam Teknik Bimbingan Kelompok	95
10. Tahap Simulasi Permainan.....	98
11. Minat Budaya Lokal.....	101
B.Kajian Penelitian Terdahulu	112
C.Kerangka Berfikir	116
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	119

A. Model Pengembangan	119
B. Prosedur Pengembangan	119
1. Identifikasi Masalah	120
2. Pengumpulan Informasi	120
3. Desain Produk	120
4. Validasi Desain	121
5. Perbaikan Desain.....	121
6. Uji coba produk.....	121
7. Revisi Produk	122
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	122
1. Lokasi.....	122
2. Subyek Penelitian.....	122
D. Uji Coba Model/Produk	122
1. Desain Uji Coba	122
2. Subyek Uji Coba	123
E. Validasi Model/Produk	124
F. Instrumen Pengumpulan Data	124
1. Pengembangan Instrumen	124
2. Validasi Instrumen	124
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	128
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	128
B. Validasi Produk Awal	134
C. Hasil Validasi Produk	136
1. Validasi Ahli	136
2. Validasi Ahli Materi.....	137
3. Validasi Ahli Media	139
4. Validasi Pengguna.....	141
5. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi	143
g. Revisi Produk	145
D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Minat Budaya Lokal ..	146
1. Uji Validitas	146
2. Uji Reliabilitas	147

E.Pembahasan dan Pendapat Ahli	148
F.Keterbatasan Peneliti	152
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	153
A.Kesimpulan	153
B.Implikasi.....	153
C.Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	35
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Guru BK.....	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Minat Budaya Lokal Siswa.....	49
Tabel 3.5 Hasil Validasi Skala Minat Budaya Lokal Siswa.....	97
Tabel 4.1 Kriteria Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.2 Kriteria Skor Akhir.....	60
Tabel 4.3 Hasil Tabulasi Data Ahli Materi	61
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Ahli Media.....	62
Tabel 4.5 Kriteria Skor Akhir.....	62
Tabel 4.6 Hasil Tabulasi Data Ahli Media	62
Tabel 4.7 Kriteria Penilaian Pengguna (Guru BK).....	63
Tabel 4.8 Kriteria Skor Akhir.....	64
Tabel 4.9 Hasil Tabulasi Data Pengguna (Guru BK)	65
Tabel 4.10 Interpretasi Uji Validitas.....	67
Tabel 4.11 Revisi Produk.....	69
Tabel 4.12 R Tabel dan R Hasil Uji Validitas.....	70
Tabel 4.13 Spesifikasi <i>Shut The Box</i> “Bumi Joyoboyo”	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 3.1 Gambar 3. 1 Model Pengembangan Borg And Gall.....	42
Gambar 3.2 Model Uji Coba Produk Media <i>Shut the box</i>	46
Gambar 4.1 Box Luar.....	53
Gambar 4. 1 <i>Board game</i>	53
Gambar 4. 3 Desain Kartu.....	54
Gambar 4. 4 Desain Buku	54
Gambar 4.5 Desain Box	55
Gambar 4. 2 Desain Dadu.....	55
<u>Gambar 4. 7 Papan Bagian Dalam</u>	56
<u>Gambar 4. 8 Box Luar</u>	56
<u>Gambar 4. 9 Dadu</u>	56
Gambar 4.10 Kartu.....	56
Gambar 4.11 Buku Panduan.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Dokumentasi Pelaksanaan.....	85
Lampiran II Hasil Validasi Ahli	86
Lampiran III Surat Balasan Penelitian dan SK.....	95
Lampiran IV Instrumen Siswa.....	97
Lampiran V Lampiran Berita Acara Bimbingan.....	99
Lampiran VI Buku Panduan	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas harian masyarakat tidak terlepas dari peran budaya, yang memiliki akar yang kuat dan terus berkembang. Menurut Tyler (dalam Soekant, 2017), budaya adalah kumpulan pengetahuan, kepercayaan, seni, etika, hukum, tradisi, keterampilan, dan praktik yang diperoleh individu dalam kelompok sosialnya. Budaya adalah seni dalam arti luas, mencakup seluruh produk pemikiran, hasil kerja, dan capaian manusia, yang tidak didorong oleh naluri melainkan dihasilkan melalui proses belajar (Koentjaraningrat, 2015). Ada hubungan yang sangat erat antara budaya dan masyarakat. Herskovits dan Malinowski (dalam Soekanto, 2012) berpendapat bahwa segala sesuatu dalam suatu masyarakat dipengaruhi oleh budaya masyarakat tersebut. Herskovits (Soemardjan, 1964) melihat budaya sebagai sesuatu yang diwariskan turun-temurun dalam masyarakat. Menurut Akmal (2020), Presiden Sukarno mengatakan bahwa untuk menghancurkan sebuah negara, cukup hilangkan sejarah dan budayanya dari ingatan para pemuda. Sukarno menginginkan budaya yang diwariskan oleh leluhur bangsa Indonesia, dan budaya tersebut mencakup nilai-nilai tradisional yang meliputi nilai-nilai, pengetahuan, keyakinan, seni, moral, dan kebiasaan masyarakat.

Sebagai bagian dari tugas mereka, konselor turut berperan dalam upaya melestarikan budaya lokal di lingkungan masyarakat. Konselor sekolah memberikan berbagai jenis layanan kepada siswa di sekolah. Dalam rangka menjaga dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal, guru bimbingan dan konseling harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan layanan. Dari hasil observasi penulis di Sekolah Menengah

Atas Negeri (SMAN) 1 Kediri, kesadaran dan minat siswa terhadap budaya lokal dibandingkan dengan budaya asing yang saat ini populer, seperti meniru tren pop (*K-POP* adalah subgenre musik pop yang berasal dari Korea Selatan), *Dragon Ball* (serial televisi drama Korea berbahasa Korea yang umumnya diproduksi di Korea Selatan), dan beberapa budaya asing lainnya, menunjukkan perbedaan.

Karena dampak globalisasi, kebudayaan berkembang dengan sangat cepat. Banyak budaya asing yang mulai mendominasi minat generasi muda yang ingin berkarir dan berkembang di Indonesia. Seperti dilaporkan di media massa dan media sosial, banyak remaja tertarik dengan grup K-pop Blackpink yang beranggotakan Jisoo, Jennie, Rose, dan Lisa, yang berpartisipasi dalam perayaan musik bertema "Born Pink," sebuah acara internasional. Sabtu malam (3 November 2023), konser ini berlangsung di area Stadion Utama Gelora Bung Karno (GBK) Senayan, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta. Rezkiana (2023) mencatat bahwa para remaja dan pelajar sangat antusias untuk keluar dan menghadiri konser. Beberapa orang bahkan menjadi sangat terpikat dengan budaya ini. Selain itu, ada juga acara *cosplay* di mana siswa dapat menonton film anime dan mengenakan kostum karakter anime yang menarik bagi mereka. Widiatmoko (2013) menjelaskan bahwa *cosplay*, yang merupakan singkatan dari "costume play," adalah jenis pertunjukan seni di mana para *cosplayer* memakai pakaian dan aksesoris untuk memerankan karakter tertentu.

Menurut Sarinastiti dan Merdiana (2022), remaja saat ini cenderung meniru berbagai hal, baik yang positif maupun negatif. Masa remaja adalah periode di mana anak-anak sangat penasaran dan ingin mencoba hal-hal baru, membuat mereka rentan terhadap pengaruh buruk. Di Kota Makassar, terdapat dua tren perilaku utama di kalangan remaja, yaitu mengikuti tren fesyen terbuka dan *cosplay* yang populer. Kedua tren ini memerlukan biaya

besar, yang mendorong remaja menjalani gaya hidup hedonis dan terlibat dalam perilaku menyimpang serta perayaan acara-acara tertentu. Untuk mengurangi dampak negatif, penting untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya melestarikan kebudayaan Indonesia di era modern, memperkuat pendidikan agama baik di sekolah maupun di rumah, serta peran orang tua dalam mendidik anak-anak mereka.

Kesadaran diri dalam memilih budaya asing yang pantas ditiru dan yang sebaiknya dihindari sangat penting. Untuk mengurangi dampak negatif, langkah-langkah yang dapat diambil termasuk mencintai dan melestarikan budaya Indonesia di era modern. Penting untuk memahami bahwa budaya lokal di sekitar kita, seperti tarian remo dan jaranan khas Kediri, sebenarnya tidak kalah menarik dibandingkan dengan budaya asing yang sedang berkembang. Menurut Ismail (2011), budaya lokal mencakup ide, aktivitas, dan hasil perilaku manusia dalam kelompok masyarakat tertentu. Budaya daerah ini masih berkembang di masyarakat dengan pedoman umum yang telah disepakati dan digunakan.

Menurut Ajawaila (2003), budaya lokal adalah identitas unik dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Namun, merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal tidaklah mudah. Salah satu semboyan Kediri yang diberikan oleh bupati adalah "Kediri Berbudaya," yang menunjukkan banyaknya budaya yang mulai menghilang, dan generasi muda mungkin tidak mengenalnya. Salah satunya adalah seni menunggang kuda yang dikenal sebagai Kuda Lumping dan Kuda Kepang, yang merupakan warisan budaya Kediri dengan akar kuat dalam kehidupan masyarakat Kabupaten Kediri (Basalamah 2023). Seni Kavaleri merupakan seni yang menggambarkan keberanian pasukan berkuda pada masa pemerintahan berusaha mengatasi kekacauan. Selain itu, masih banyak

budaya asli Kediri yang belum diketahui dan dipahami oleh para mahasiswa Kediri (Sutoro, 2020).

Melalui layanan konseling multikultural, konselor dapat membantu individu dari berbagai budaya. Konseling multikultural adalah proses konseling yang menekankan pentingnya kepekaan terhadap ciri khas budaya dan interaksi yang beragam, serta menunjukkan ketertarikan pada pengalaman budaya orang lain (Falicov, McLeod, 2006). Proses konseling ini menekankan pada pentingnya keseimbangan antara teori dan praktik konseling, dengan tujuan untuk menerima dan menghormati budaya siswa dan klien (Lee, Richardson, dan Erfort, 2004).

Peneliti merasa sangat prihatin jika para siswa mulai kehilangan minat atau bahkan melupakan budaya yang telah diwariskan dan diperjuangkan oleh leluhur bangsa ini. Sangat disayangkan apabila hal ini terjadi. Peran guru bimbingan konseling (BK) sangatlah penting dalam membimbing siswa agar lebih memahami dan menghargai budaya mereka sebagai upaya melestarikan budaya lokal. Untuk membangkitkan minat siswa terhadap budaya lokal, dibutuhkan panduan yang lebih mendalam, terutama melalui pendekatan yang dapat diberikan guru melalui bimbingan dan nasehat. Konseling Kelompok (Narti, 2014) menyatakan, “Layanan konseling kelompok adalah proses pemberian dukungan dan bimbingan kepada kelompok konselor, individu, dan siswa melalui kegiatan kelompok. Layanan konseling kelompok merupakan sarana penggunaan dinamika kelompok untuk membimbing individu dan konselor dalam bekerja dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan. Guna menunjang kegiatan konseling kelompok untuk menambah jumlah kelompok yang minat belajarnya rendah, maka peneliti memilih metode diskusi kelompok. Dengan demikian pengembangan melalui bimbingan kelompok dapat dipilih sebagai sarana mengembangkan media layanan BK yang menarik siswa yang

bertujuan untuk meningkatkan minat siswa SMA terhadap budaya lokal di tengah daerah mereka.

Hasil penelitian Setyawati, Ratnawati, dan Atrup (2021) menunjukkan bahwa media BK inovatif dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa. Media yang akan berkembang secara efektif ini terinspirasi dari permainan yang akan penulis kembangkan menjadi suatu permainan yang interaktif bagi peserta didik serta memberikan berbagai manfaat salah satunya guna meningkatkan minat belajar siswa terhadap budaya lokal. Permainan ini kemudian penulis sebut sebagai STB Bumi Joyoboyo atau disingkat STBBJ.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latarbelakang di atas dapat diidentifikasi topik masalah di SMAN 1 Kediri pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya pergeseran budaya lokal di Indonesia.
2. Terdapat fenomena generasi muda yang kurang minat untuk mengenal kesenian tradisional semacam karawitan, gamelan, dan wayang.
3. Adanya penurunan minat pelestarian budaya lokal.
4. Pengaruh budaya asing terhadap minat siswa terhadap budaya di lingkungan rumah siswa.
5. Kurang mengenal tempat-tempat bersejarah, tokoh-tokoh kebudayaan di daerah sekitar.
6. Siswa belum mengenal bahasa, kebiasaan dan tradisi yang ada di lingkungan sekitarnya.
7. Besarnya pengaruh budaya asing seperti *k-pop*, *drakor* dan lain-lainnya yang mengikat anak muda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latarbelakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media “Bumi Joyoboyo” untuk meningkatkan minat siswa terhadap budaya di SMAN 1 Kediri?
2. Bagaimana penilaian ahli terhadap media “Bumi Jayaboyo” guna menumbuhkan minat siswa terhadap budaya lokal di SMAN 1 Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan rancangan media yang interaktif yang dapat di gunakan untuk bimbingan kelompok yaitu media STB Bumi Joyoboyo untuk meningkatkan minat budaya siswa.
2. Keberterimaan media “Bumi Joyoboyo” sebagai media layanan bimbingan dan konseling.