

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GASING KAYU “GUYON
PATON” UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI
TKRO SMK NAHDLATUL ULAMA PACE**

SKRIPSI

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



OLEH:

FAIZAL FAIZ

NPM : 2114010051

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

FAIZAL FAIZ

NPM: 2114010051

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GASING KAYU “GUYON
PATON” UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI
TKRO SMK NAHDLATUL ULAMA PACE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan

Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juni 2025

Pembimbing I



Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd
NIDN: 0726079001

Pembimbing II



Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.
NIDN: 0728038306

Skripsi Oleh:

FAIZAL FAIZ
NPM: 2114010051

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GASING KAYU “GUYON
PATON” UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA
KELAS XI TKRO SMK NAHDLATUL ULAMA PACE**

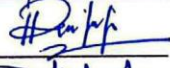
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian.Sidang Skripsi

Prodi BK FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|---------------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Ikke Yuliani Dhian P., M.Pd |  |
| 2. Penguji I | : Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi |  |
| 3. Penguji II | : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi |  |

Mengetahui,
Dekan FKIP

DR. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Faizal Faiz
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk, 7 Oktober 2002
NPM : 2114010051
Fakultas/Prodi : FKIP/S1 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, 11 Juli 2025



FAIZAL FAIZ

NPM: 2114010051

MOTTO

"Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali." - HR Tirmidzi

"Sesungguhnya Allah tidak akan menyia-nyiakan usaha hamba-Nya."

Setiap lembar ilmu adalah amanah, setiap perjuangan adalah ibadah. Skripsi ini, buah dari tekad dan doa, semoga menjadi jembatan menuju pemahaman yang hakiki, memberi manfaat nyata bagi sesama, dan mengalirkan keberkahan dari-Nya.

"Jika Allah menolongmu, maka tidak ada yang dapat mengalahkanmu."
(Q.S. Ali Imran: 160)

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk:

“Seluruh Keluarga yang sangat saya sayangi, semua orang terdekat dan semua teman-teman”

RINGKASAN

Faizal Faiz Pengembangan Media Permainan Gasing Kayu “Guyon Paton” untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI TKRO SMK Nahdlatul Ulama Pace, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP Kediri, 2025

Kata kunci: permainan Gasing Kayu “Guyon Paton”, percaya diri.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya rasa percaya diri pada siswa kelas XI TKRO SMK Nahdlatul Ulama Pace. Hal ini teridentifikasi dari hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, yang menunjukkan bahwa siswa sering menunjukkan sikap kurang berani dalam mengemukakan pendapat, ragu-ragu saat tampil di depan kelas, serta kurangnya inisiatif dalam berinteraksi sosial. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan potensi diri siswa dan proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media permainan gasing kayu “*Guyon Paton*” untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK NU Pace. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE, metode ini terdapat 5 tahap yaitu: (1) *Analyzing*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

Hasil penelitian ini adalah sebuah media permainan gasing kayu bernama “Guyon Paton” yang dirancang untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Produk ini terdiri dari: (1) gasing kayu, (2) tali gasing, (3) buku panduan permainan, (4) kartu *truth or dare*, dan (5) map penyimpanan. Media ini telah melalui uji ahli materi, uji ahli media, dan uji pengguna (guru BK). Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut: uji ahli materi memperoleh 79% (layak digunakan), uji ahli media memperoleh 90% (sangat layak digunakan), dan uji pengguna (guru BK) memperoleh 96% (sangat layak digunakan). Dari keseluruhan hasil validasi, media permainan Gasing Kayu “Guyon Paton” diperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 88% yang berarti dinyatakan layak secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media layanan Bimbingan dan Konseling. Diharapkan media ini dapat menjadi inovasi bagi guru BK dalam upaya meningkatkan percaya diri siswa, serta dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan variabel dan subjek yang lebih luas. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas agar dapat mengukur sejauh mana penggunaan media Guyon Paton ini dapat meningkatkan percaya diri siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami Panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkah rahmat, hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Gasing Kayu “Guyon Paton” Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Siswa Kelas XI TKRO SMK Nahdlatul Ulama Pace” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya 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.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sekaligus selaku dosen pembimbing 2 skripsi yang memberikan motivasi dan arahan terkait pengerjaan skripsi tersebut.
4. Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu membimbing saya dari seminar proposal hingga skripsi ini terselesaikan. Terimakasih selama ini telah memberikan motivasi dan arahan terkait pengerjaan skripsi tersebut.
5. Bapak H. Irfan Nashrudin, ST.M.Pd.I Kepala SMK Nahdlatul Ulama Pace Nganjuk yang memberikan izin peneliti untuk menjadikan SMK Nahdlatul Ulama Pace sebagai tempat penelitian, dan selalu memberikan dukungan dan motivasi
6. SMK Nahdlatul Ulama Pace Nganjuk yang telah memberikan saya beasiswa sehingga dapat kuliah.
7. Bapak Slamet dan Ibu Siti Djuwariyah selaku orangtua yang sayang dan tulus mendampingi, memotivasi, dan selalu mendoakan saya.
8. Luklukil Fitriya dan Islami Nur Akbar selaku saudara kandung yang selalu

mendukung saya.

9. Teman-teman satu perjuangan, teman kelas, teman dirumah yang selalu memberi dukungan satu sama lain.
10. Seha, David, Dinar, Wahyu, yang sudah memberikan dukungan, tenaga, pikiran dan juga membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh guru dan staff SMK NU Pace yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
12. Crew “Penting Mangan” yang selalu ada memberikan motivasi, dan aneka masakan jika saya stress revisian. Serta pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 23 Juni 2025

Faizal Faiz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Percaya Diri	10
2. Media Bimbingan dan Konseling	15
3. Media Permainan Gasing Kayu Guyon Paton	18
C. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III: METODE PENELITIAN	23
A. Model atau Pendekatan Pengembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan.....	24
C. Desain Pengembangan.....	25

D.	Tempat dan Waktu Pengembangan.....	29
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	29
F.	Teknik Analisis Data.....	33
G.	Uji Coba, dan Validasi Produk	34
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	37
B.	Data Uji Coba.....	40
C.	Analisis Data	40
D.	Hasil Validasi Pengguna	45
E.	Revisi Produk.....	48
F.	Kajian Produk Akhir	49
BAB V: PENUTUP		51
A.	Simpulan.....	51
B.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi BK	30
3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media BK.....	30
3. 3 Kisi-Kisi Angket Uji Pengguna (Guru BK)	31
3. 4 Kisi-Kisi Skala Percaya Diri	32
3. 5 skala <i>likert</i>	33
3. 6 Kualifikasi Tingkat Pencapaian.....	34
4. 1 Spesifikasi Produk.....	38
4. 2 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna	40
4. 3 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	41
4. 4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	41
4. 5 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna	43
4. 6 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	43
4. 7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	44
4. 8 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna	45
4. 9 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	46
4. 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Pengguna	46
4. 11 Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna.....	48
4. 12 Produk Sebelum Dan Sesudah Revisi	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3. 1 Logo <i>Guyon Paton</i>	26
3. 2 Tempat untuk memutar gasing	26
3. 3 Gasing “ <i>Guyon Paton</i> ”	27
3. 4 Buku Panduan “ <i>Guyon Paton</i> ”	27
3. 5 Kartu <i>Truth or Dare</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
5. 1 Skala Percaya Diri	58
5. 2 Surat Penelitian.....	61
5. 3 Surat Balasan Penelitian	62
5. 4 Berita Acara Bimbingan	63
5. 5 Hasil Validasi Ahli	65
5. 6 Dokumentasi.....	71
5. 7 Buku Panduan.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu: Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Dalam proses pendidikan, rasa percaya diri siswa merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilannya dalam proses pendidikan. Menurut Lauster (Lubis, 2024) *Self-confidence* (percaya diri) merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan yang dimiliki sehingga individu yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal-hal yang disukai dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan. Keyakinan yang dimiliki seorang siswa terhadap keterampilan dan bakatnya untuk berhasil dikenal dengan istilah percaya diri siswa.

Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita harus bisa menjunjung tinggi hak asasi setiap orang. Dengan kata lain, pelajar adalah generasi yang perlu kita dukung dan rawat seiring bertambahnya usia dan semakin mampu berpikir kritis dan bertindak bermoral. Mereka bukanlah mesin manusia yang bisa dikendalikan sesuka hati. Oleh karena itu, pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Ab Marisyah¹, Firman², 2019). Motivasi, kinerja, dan hasil belajar siswa semuanya dapat ditingkatkan dalam lingkungan pendidikan ketika siswa merasa percaya diri.

Hidayanti (2024) menyatakan bahwa percaya diri merupakan percaya pada bakatnya sendiri, mereka dapat mewujudkan potensi penuhnya dan mencapai tujuan hidup dengan mengevaluasi diri sendiri secara akurat. Tidak dapat disangkal bahwa tingkat percaya diri dipengaruhi secara signifikan oleh kemandirian, kemampuan, dan pencapaian intelektual anak. Pada dasarnya seorang anak yang percaya diri berarti dapat bersikap fleksibel, mampu berkomunikasi berbagai situasi, mampu berinteraksi dengan orang lain, dan percaya diri dalam segala hal. Kelebihan yang dimiliki anak ini memungkinkan mereka mewujudkan impiannya dalam hidupnya.

Sekolah sebagai lembaga formal yang dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didiknya sehingga menghasilkan manusia yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi maka akhir-akhir ini berkembang sistem pendidikan demi mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nahdlatul Ulama (NU) Pace dalam beberapa tahun terakhir, percaya diri siswa SMK NU Pace mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan akademis, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler. Akibatnya siswa SMK NU Pace cenderung mengalami stres, depresi, dan keputusasaan, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar dan kinerja mereka.

Percaya diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting. Diri adalah titik pusat kepribadian, di mana semua sistem lain terkoordinasikan mempersatukan sistem-sistem yang ada dan memberikan kepribadian dengan kesatuan, keseimbangan, dan kestabilan pada kepribadian manusia. Percaya diri ialah salah satu kunci keberhasilan hidup seseorang. Kehidupan nyata yang menunjukkan banyak keberhasilan dalam pekerjaan dan berbagai bidang kehidupan lainnya dipengaruhi oleh percaya diri. Menurut Tarigan (Zainuddin & Putrayadi 2022) Kesuksesan dalam bidang apapun tidak akan mungkin dicapai oleh seseorang jika tidak memiliki percaya diri yang cukup. Dari sini bisa dikatakan bahwa rendahnya percaya diri tentunya akan menghambat seseorang untuk mencapai harapannya dan kurang berani dalam melakukan

suatu kegiatan atau usaha, sebaliknya seseorang yang mempunyai percaya diri yang tinggi akan lebih berani dalam melakukan segala hal. Percaya diri yang rendah membuat seseorang mudah dihindari oleh perasaan ragu, cemas, rendah diri dan gejala kejiwaan lainnya yang menghambat seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Zainuddin & Putrayadi, 2022) percaya diri tidak dapat terbentuk dengan sendirinya (spontan) tetapi melalui proses untuk mendapatkannya. Lingkungan masyarakat, rumah dan sekolah adalah tempat untuk meningkatkan rasa percaya diri. Tempat yang paling berpengaruh adalah sekolah, karena peserta didik bertemu dengan orang-orang yang baru. Dalam kurikulum sekolah di semua tingkatan, pemerintah sudah membuat program pendidikan karakter, seperti yang dirumuskan Kemendiknas. Menurut Lubis (2024) percaya diri sangat dibutuhkan oleh anak yang sedang berkembang. Anak yang memiliki percaya diri akan mampu mengatasi tekanan dan penolakan dari temannya. Anak yang percaya diri akan lebih menerima dirinya sendiri, mau mencoba sesuatu yang baru dan dapat membantu menghadapi situasi di dalam pergaulan serta menangani berbagai tugas dengan lebih mudah.

Percaya diri yang rendah akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak atau siswa, ini juga akan menghambat dirinya dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuannya untuk mengembangkan diri secara optimal. Menurut Sugiarto (Marlinah dkk, 2022) menyatakan bahwa ciri-ciri orang yang percaya diri antara lain selalu menghindari kontak mata, seperti menunduk atau menjauh, dan sering terlalu emosional untuk melepaskan kegugupannya, komunikasi yang buruk, dan respons yang singkat seperti merespons dengan "Ya" atau "Tidak." Selain itu, siswa yang kurang percaya diri kurang terlibat dalam kelas, kurangnya hubungan sosial dan kesulitan berintegrasi dengan lingkungan sekitar. Butuh waktu lama untuk membiasakannya. Terkait yang peneliti temukan ketika observasi, tingkat percaya diri siswa SMK NU Pace terlebih XI TKR bisa dikatakan rendah, jika merujuk dengan percaya diri secara umum di atas, kelas XI TKR juga menunjukkan sikap yang kurang percaya diri, dengan ditunjukkannya ketika saya suruh maju ke depan untuk perkenalan, mereka masih saling menunjuk satu sama lain, mayoritas kelas XI TKR tidak ada yang mengikuti ekstrakurikuler akibatnya siswa cenderung

kurang bersosialisasi, tidak yakin akan kemampuan diri sendiri dan sering berkomentar negatif tentang dirinya sendiri.

Bimbingan dan Konseling diperlukan di sekolah untuk membantu siswa menghadapi dan mengatasi tantangannya dengan membimbing mereka menuju perilaku positif dan membangkitkan semangat belajar dengan meningkatkan percaya diri. Hal ini merupakan upaya guru BK untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan, khususnya dalam proses pembelajaran, siswa tidak berani mengutarakan pendapatnya, merasa bosan, cemas, kurang sabar, minder atau rendah diri, dan malas.

Menurut Walgito (Gori, 2023) tujuan bimbingan konseling di sekolah adalah untuk membantu mencapai kesejahteraan individu dan tujuan pendidikan nasional. Layanan bimbingan konseling dilaksanakan untuk membantu perkembangan siswa dan mengatasi hambatan yang terkait dengan masalah emosional dan sosial mereka.

Tujuan umum dari kegiatan layanan BK adalah membantu siswa agar dapat mencapai kematangan dan kemandirian dalam kehidupannya serta menjalankan tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, karir secara utuh dan optimal. Namun, dalam beberapa kasus, terdapat kesenjangan layanan BK di sekolah, khususnya di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Pace yaitu seperti keterbatasan sarana atau fasilitas seperti ruang konseling yang tidak memadai atau teknologi yang tidak modern, yang dapat mengganggu kualitas layanan BK dan membuat guru BK sulit untuk memberikan bantuan yang efektif, selain itu keterbatasan fasilitas, seperti laboratorium psikodiagnostik atau sarana praktikum konseling lainnya. Dalam kapasitasnya, guru Bimbingan dan Konseling (BK) membantu pelestarian budaya daerah di masyarakat. Siswa di sekolah dapat menerima berbagai layanan bimbingan dari guru. Guru BK harus lebih kreatif dan imajinatif dalam memberikan layanan kepada siswanya jika ingin melestarikan dan membangkitkan percaya diri siswanya.

Pengembangan permainan gasing kayu sebagai media agar dapat menjadi salah satu taktik yang berguna untuk meningkatkan percaya diri siswa di SMK NU Pace. Menurut Saleh dkk, (2023) Media adalah alat komunikasi yang

digunakan dalam pendidikan. Nursalim (Utami&Krisphianti 2021) media BK merupakan Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa dan konselor dalam memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah. Permainan gasing kayu atau paton merupakan permainan tradisional yang terkenal di Indonesia pada masanya tapi, sekarang sudah jarang di mainkan karena perkembangan zaman. Alasan menggunakan media ini karena ingin mengenalkan atau melestarikan kembali permainan ini dengan lebih modern karena bertujuan mengkombinasikan dengan permainan *truth or dare* untuk membantu meningkatkan percaya diri siswa melalui pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Permainan *Truth and Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Jadi permainan *Truth and Dare* ini adalah sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani (Aji & Setyaputri, 2021). Kartu yang digunakan dalam permainan *Truth or Dare* adalah *Truth* (T) dan *Dare* (D). Kartu *Dare* memerlukan jawaban penjelasan atau penjabaran, sedangkan kartu *Truth* merupakan kartu tanya yang hanya menerima jawaban benar atau salah. Dalam permainan ini, siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan menghibur, serta membangun kesadaran diri dan percaya diri melalui pengalaman positif.

Media ini terinspirasi dari permainan gasing kayu dan *truth or dare* yang akan peneliti inovasikan menjadi permainan yang interaktif kepada siswa yang bermanfaat untuk meningkatkan percaya diri mereka. Permainan ini peneliti beri nama "*Guyon Paton*" yang artinya guyon bercanda/bersenang-senang dan paton yang artinya sebutan gasing kayu di daerah peneliti. Jika di gabungkan artinya ketika memainkan permainan ini siswa dapat bersenang-senang atau ceria karena memang gasing kayu/paton adalah permainan yang menyenangkan. Selain itu peneliti berharap dengan mengembangkan permainan ini selain melestarikan permainan ini lagi, tentu yaitu meningkatkan percaya diri siswa di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) setelah memainkannya.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di lapangan, maka dapat di temukan permasalahan di SMK NU Pace yaitu banyaknya siswa yang kurang percaya diri yang di sebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan akademis, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler akibatnya siswa cenderung mengalami stress, depresi dan keputusasaan. Ciri-ciri siswa yang kurang percaya diri di SMK NU Pace yaitu kurangnya bersosialisasi, tidak yakin akan kemampuan diri sendiri dan sering berkomentar negatif tentang dirinya sendiri. Maka dari itu peneliti berupaya mengembangkan media permainan gasing kayu yang peneliti beri nama "*Guyon Paton*" untuk meningkatkan percaya diri siswa tersebut.

Penelitian ini secara spesifik hanya berfokus pada pengembangan media permainan gasing kayu "*Guyon Paton*" sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling. Meskipun tujuan akhir pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan percaya diri siswa, lingkup penelitian ini hanya terbatas pada proses pembuatan dan validasi media tersebut. Proses pengujian media hanya dilakukan melalui validasi oleh ahli, yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli uji pengguna oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah. Dengan demikian, luaran penelitian ini adalah produk media permainan gasing kayu "*Guyon Paton*" yang telah tervalidasi oleh ahli dan diuji oleh pengguna, lengkap dengan buku panduan. Penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas ke siswa, hanya sampai ke guru BK saja karena keterbatasan waktu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas untuk mengukur sejauh mana penggunaan media guyon paton ini dapat meningkatkan percaya diri siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian adalah : “Bagaimana kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media permainan gasing kayu "*Guyon Paton*" untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK NU Pace?”

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media permainan gasing kayu "*Guyon Paton*" untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK NU Pace.

E. Manfaat Penelitian

Adapun dari hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, manfaat yang diharapkan dapat dicapai yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang jauh lebih baik, pembaca untuk perkembangan ilmu pendidikan sendiri. Khususnya tentang pengaruh media permainan Gasing Kayu terhadap percaya diri siswa, serta dapat menjadi sumber penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan membantu meningkatkan keaktifan serta percaya diri siswa SMK Nahdlatul Ulama (NU) Pace yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Bagi Guru BK

Diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan sesuai.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan baru dan wawasan akademik penelitian terhadap media permainan gasing kayu guyon paton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ab Marisyah, Firman, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. 3, 2–3. *jurnal Pendidikan Tambusai*
- Agestianti, R., Mustafid, A. K., Andari, N. B., Azzahra, F. T. A., Pramesti, N. K. R., Zakariyya, F., & Lestari, S. (2024). Efektivitas Pelatihan Positive Self-Talk dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Baru Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 7(1), 132-142.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021, December). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 909-915).
- Angelis, De Barbara. 2003. *Confidence: Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian* Jakarta PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Fatchurahman, M. dan Pratikto, (2012) *Kepercayaan Diri, Kematangan Emosi, Pola*
- Asuh Orang Tua Demokratis dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 1, No. 2, hal 77 87
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Ghufron, M. N & Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Cetakan I. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Gori, Y., Fau, S., & Laia, B. (2023). Peran guru bimbingan konseling dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas IX di Smp Negeri 2 Toma Tahun Pelajaran 2022/2023. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(1), 123-133.
- Gus Baha: Bergembira adalah Perintah dalam Al-Qur'an. (online). (<https://nu.or.id>) Di akses pada 13 february 2021.
- Hakim, (2005). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 2 No.2
- Hakim, T. (2002). Mengatasi rasa tidak percaya diri. *Jakarta: Puspa Swara*.
- Haque, R. A., Susanto, D., Damayanti, S. D., & Apriliani, R. (2023). Hubungan konsep diri dengan kepercayaan diri siswa berprestasi Kelas XI Di SMK. *Pd Abkin Jatim Open Journal System*, 3(2), 107-116.

- Hasanah, N., Kamili, L., & Mareta, S. (2024). Hubungan kepercayaan diri siswa dengan hasil belajar matematika bilangan bulat pada siswa kelas 4B di SD Bani Saleh 01 Bekasi. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 40-49.
- HIDAYANTI, N. (2024). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RASA PERCAYA DIRI REMAJA MELALUI PEMBELAJARAN TARI (STUDI KASUS DI SANGGAR TARI GANDES LUWES PURWOSARI-YOGYAKARTA)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Isro'i, N. F., Sauyah, S., & Rahmawati, Y. (2022). Optimalisasi penggunaan media dan teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling online. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 3(1), 11-17.
- Loekmono, Lobby. 1983. *Rasa Percaya Diri Sendiri*. Salatiga: Pusat Bimbingan UKSW.
- LUBIS, S. R. A. (2024). *PENGARUH BULLYING TERHADAP PERCAYA DIRI SISWA SMP IT AL IKHWAN KECAMATAN TANJUNG MORAWA* (Doctoral dissertation, Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Mansur, m. (2017). *Efektivitas konseling puisi sebagai media bimbingan dan konseling dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik kelas viismpn 24bandar lampung tahun ajaran 2015/2016* (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).
- Marlina, L., Fatimah, S., & Siddik, R. R. (2022). Profil Siswa Yang Mempunyai Kepercayaan Diri Rendah Di SMA Negeri 4 Cimahi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(2), 154-161.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal tabularasa*
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- NADIA, T. (2023). *SURVEI EFEKTIFITAS MEDIA BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMAN SE-KECAMATAN SELONG* (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*
- Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd, Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Miltibudaya, Purwodadi : Sarnu Untung, 2020

- Nuriah, N., Dony, N., & Taufiq Mashuri, M. (2018). Studi Perbandingan Media Kartu Pintar Dan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga Kelas Xi Sma Negeri 1 Alalak. *uniska*.
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan media bimbingan dan konseling. *Jakarta: Akamedia*.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2024). Pemanfaatan media bimbingan dan konseling di sekolah menengah kejuruan muhammadiyah se-kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 11.
- Prasetiawan, Hardi, dan Alhadi, Said. 2018. "Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta". *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3(2): hal. 87-98.
- Purwanto. 2012. Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmadi, (2011) Pengantar Metodologi Penelitian. Antasari Press.
- Rahmawati, P. 2012. *Media Bimbingan dan Konseling*. Buku perkuliahan S-1 Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya
- Rapingah, S., Sugiarto, M., dkk. (2022). BUKU AJAR METODE PENELITIAN. Sulawesi Tengah: CV. FENIKS MUDA SEJAHTERA
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan media buku pop-up untuk pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*
- Rosidi. (2000). "Permainan Gasing". Dikutip dari <https://elib.unikom.ac.id>
- Saifuddin Azwar (2012). Reliabilitas dan Validitas. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan skala psikologi*. Prenada Media.
- Sayondari, P. N., Antari, N. N. M., & Dantes, N. (2014). Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*
- Setyosari, P. (2010). Metode penelitian dan pengembangan. *Jakarta: kencana*.
- Sihombing, S., Nababan, R. K., Togatorop, B. R., & Pasaribu, A. G. (2023). Peranan Pendampingan Konseling Kristen dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X SMK Nahason Sipoholon. *Jurnal Pendidikan Sosial dan*

Humaniora, 2(2), 11957-11970.

Sita, P. S. (2013). Pengaruh Kebudayaan Asing Terhadap Kebudayaan Indonesia Di Kalangan Remaja. *Surabaya: ITS*.

Sitepu, Dianita L, Opod, Hendri Dan Pali, Cicilia. (2016) Hubungan Tingkat Kepercayaan Diri Dengan Obesitas Pada Siswa SMA Negeri 1 Manado. *Jurnal E-Biomedik (Ebm)*

Soekanto, S. (2017). *Sosiologi suatu Pengantar*. Rajawali Press.

Suarni, (2006). Perkembangan Peserta Didik Modul: Jurusan Bimbingan dan Konseling IKIP Negeri Singaraja.

Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sundari, I., Masya, H., & Erlina, N. (2023). Pengembangan Media Animasi Dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 33-55.

Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.

Utami, M. D., & Krisphianti, Y. D. (2021, December). Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 610-618).

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.

Zainuddin, M., & Putrayadi, W. (2022). Program Penyuluhan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Santri. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(3), 497-503.

Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis software liveworksheet pada materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132-141.