

**PENGEMBANGAN *BOARD GAMES* SEMAR UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI DI SMAN 7 KOTA KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Bimbingan dan Konseling



OLEH:

ARINA DEVI MENTARI

NPM. 16.1.01.01.0033

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2021

Skripsi oleh :

ARINA DEVI MENTARI

NPM: 16.1.01.01.0033

Judul :

**PENGEMBANGAN *BOARD GAMES* SEMAR UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI DI SMAN 7 KOTA KEDIRI TAHUN
PELAJARAN 2020/2021**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi BK
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 28 Januari 2021

Pembimbing I,



Restu Dwi Ariyanto, M.Pd
NIDN. 0705128801

Pembimbing II,



Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd
NIDN. 0711039102

Skripsi oleh :

ARINA DEVI MENTARI

NPM: 16.1.01.01.0033

Judul :

**PENGEMBANGAN *BOARD GAMES* SEMAR UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI DI SMAN 7 KOTA KEDIRI TAHUN
PELAJARAN 2020/2021**

Telah di pertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 11 Februari 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Restu Dwi Ariyanto, M.Pd
2. Penguji 1 : Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi
3. Penguji 2 : Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

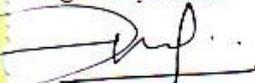
Nama : Arina Devi Mentari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tgl.Lahir : Jombang/ 14 Maret 1998
NPM : 16.1.01.01.0033
Fak/Jur./Prodi. : FKIP / S1 Bimbingan Dan Konseling

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

Kediri, _____



Yang Menyatakan


ARINA DEVI MENTARI
NPM: 16.1.01.01.0033

Motto :

“Jangan Menunggu Waktu Yang Tepat Untuk Melakukan Sesuatu Karena Tidak Akan Ada Waktu Yang Tepat Bagi Mereka Yang Menunggu”

KUPERSEMBAHKAN KARYA INI BUAT:

yang selalu bertanya “kapan skripsmu selesai”

Untuk Ayah Anshori & Ibu Addiniyah, ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah ibu yang membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya mereka berdua membuka hati untukku terima kasih karena selalu ada.

Abstrak

Arina Devi: Pengembangan *Board Games* Semar Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI di SMAN 7 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata kunci : *board games* semar, percaya diri.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa sedikit banyak siswa SMAN 7 Kota Kediri masih kurang dalam kemampuan percaya diri. Hal ini ditunjukkan dengan beragam fakta lapangan yaitu siswa malu jika disuruh guru untuk maju kedepan kelas, merasa tidak sebaik orang lain, merasa malu jika berhadapan dengan orang banyak, dan muncul perasaan intimidasi jika salah menjawab pertanyaan guru.

Hasil dari penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah yaitu Apakah *Board Games* Semar Untuk Meningkatkan percaya diri Siswa XI di SMAN 7 Kota Kediri diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan dimodifikasi oleh peneliti menjadi delapan tahap yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, uji coba, hasil uji coba, uji coba guru BK, hasil uji coba guru BK, produk akhir. Serta di uji validitasnya.

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu sebuah media *board games* semar untuk meningkatkan percaya diri siswa. Produk ini terdiri dari : (1) papan *board games* yang sudah dilengkapi dengan petak-petak; (2) 1 set kartu; (3) bidak; (4) dadu; dan (5) buku panduan. Produk dalam penelitian ini telah melaksanakan tiga tahap uji coba yang meliputi uji ahli BK dengan hasil 91,6%, uji ahli media 80%, dan uji ahli oleh calon pengguna (guru BK) dengan hasil 80,5. Dari keseluruhan maka media *board games* semar untuk meningkatkan percaya diri yang telah dikembangkan termasuk layak dan dapat digunakan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *board games* semar yang dikembangkan diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.

Berdasarkan hasil penelitian ini direkomendasikan : (1) bagi guru BK di harapkan lebih memahami dan mampu mengimplementasikan permainan *board games* semar semar di sekolah yang terbukti dapat meningkatkan percaya diri siswa. (2) bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *board games* semar dari materi ataupun mata pelajaran yang berbeda. Selanjutnya dapat mengembangkan *board games* menggunakan nilai-nilai budaya kearifan lokal yang lain dan menggunakan karakter tokoh nasional.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *BOARD GAMES* SEMAR UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI DI SMAN 7 KOTA KEDIRI ” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan BK FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Galang Surya Gumilang, M.Pd. Selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling.
4. Bapak Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Ibu Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Terimakasih untuk Mamah Adin dan Ayah Anshori yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi dan teman-temanku yang selalu ada dan membantuku saat berproses (Eva, Mukti, Aviza, Diaz dan Pak Sulis).
7. Terimakasih untuk As’ad Taufiqurrahman yang selama ini mendukung saya menjadi sahabat dan teman sambat, menyemangati ketika gagal dan harus mencoba lagi sampai akhirnya skripsi ini selesai.

8. Terimakasih untuk Mas Akmal yang telah banyak memberi dorongan dan bantuan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk Mbak Ega Terimakasih sudah ikhlas memberi ilmu dan wejangannya.

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 samodra luas.

Kediri, _____

ARINA DEVI MENTARI
NPM. 16.1.01.01.0033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Sistematika Penulisan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Percaya Diri.....	Error! Bookmark not defined.
1. Definisi Percaya Diri	Error! Bookmark not defined.
2. Ciri-Ciri Percaya Diri	Error! Bookmark not defined.
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri ...	Error! Bookmark not defined.
4. Aspek Aspek Percaya Diri.....	Error! Bookmark not defined.
5. Dampak Kurang Percaya Diri	Error! Bookmark not defined.
B. Teknik Permainan Simulasi	Error! Bookmark not defined.
1. Definisi Permainan Simulasi	Error! Bookmark not defined.

2. Langkah - Langkah Permainan Simulasi **Error! Bookmark not defined.**
 3. Tugas Pemimpin Kelompok**Error! Bookmark not defined.**
 4. Tugas Anggota Kelompok**Error! Bookmark not defined.**
 5. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Simulasi**Error! Bookmark not defined.**
- C. Board Games Semar**Error! Bookmark not defined.**
1. Definisi *Board Games***Error! Bookmark not defined.**
 2. Macam Macam *Board Games***Error! Bookmark not defined.**
 3. Deskripsi Produk *Board Games* Semar **Error! Bookmark not defined.**
- D. Peneliti Terdahulu**Error! Bookmark not defined.**
- E. Kerangka Berpikir**Error! Bookmark not defined.**

BAB III METODE PENGEMBANGAN

- A. Model Pengembangan**Error! Bookmark not defined.**
- B. Prosedur Pengembangan**Error! Bookmark not defined.**
- C. Lokasi dan Subyek Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- D. Uji Coba Model/Produk**Error! Bookmark not defined.**
- E. Validasi Model /Produk**Error! Bookmark not defined.**
- F. Instrumen Pengumpulan Data**Error! Bookmark not defined.**
- G. Teknik Analisis Data**Error! Bookmark not defined.**

BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Studi Pendahuluan**Error! Bookmark not defined.**
- B. Pengujian Model Terbatas**Error! Bookmark not defined.**
- C. Validasi Model**Error! Bookmark not defined.**
- D. Pembahasan Hasil Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C. Saran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA	55
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	61
------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Kriteria Uji Coba.....	37
Tabel 3.2 Kualifikasi Kriteria Hasil Produk	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi dari Uji Ahli Terkait dengan Media Board Games Semar untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa	49
Tabel 4.2 Spesifikasi Board Games Semar	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Produk <i>Board Games</i> Semar	27
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	29
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Uji Coba Menurut Borg & Gall (Dalam Sukmadinata, 2016)	33

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Buku panduan
- Lampiran 2 : Gambar Media
- Lampiran 3 : Hasil uji ahli Materi BK, Media BK & Guru BK
- Lampiran 4 : Surat Pengantar/ijin penelitian
- Lampiran 5 : Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 6 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dalam perkembangan zaman, bangsa Indonesia dituntut untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Dunia pendidikan menjadi harapan yang mampu mewujudkan cita-cita bangsa dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 (pasal 1) yakni “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Pratiwi, 2016). Dalam dunia pendidikan rasa percaya diri juga sangat mempengaruhi kesuksesan seseorang, Seseorang dapat sukses bergaul dengan orang lain dan memperoleh banyak teman sukses dalam pekerjaan dan sebagainya adalah karena kepercayaan diri yang dimilikinya.

Menurut Aristiani (2016) percaya diri merupakan suatu keyakinan terhadap segala aspek yang dimiliki dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Jadi orang yang percaya diri memiliki rasa optimis dengan kelebihan yang dimiliki dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Lebih lanjut Menurut Aristiani (2016) percaya diri merupakan keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Percaya diri merupakan aspek yang sangat penting bagi seseorang untuk dapat mengembangkan potensinya. Jika seseorang memiliki bekal percaya diri yang baik, maka individu tersebut akan dapat mengembangkan potensinya dengan mantap. Namun jika seseorang memiliki percaya diri rendah, maka individu tersebut cenderung menutup diri, mudah frustrasi ketika menghadapi kesulitan, canggung dalam menghadapi orang, dan sulit menerima realita dirinya. Dikatakan oleh Hakim (dalam Aristiani, 2016) dengan rasa percaya diri saat maju didepan kelas, dapat meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Selain itu dapat meningkatkan komunikasi dengan baik, memiliki ketegasan, mempunyai penampilan diri yang baik, dan mampu mengendalikan perasaan. Dengan demikian pendidikan harus mampu berperan dalam menyiapkan siswa untuk mencapai tahap perkembangan diri.

Kualitas pendidikan seringkali hanya dilihat dari kemampuan akademik siswa yang didasarkan pada angka-angka dalam nilai rapor ataupun nilai ujian akhir. Ranah pendidikan di bidang afektif seringkali tidak menjadi pertimbangan dalam memberikan nilai kepada siswa. Banyaknya peristiwa yang terjadi semacam *bullying* (kekerasan yang dilakukan oleh teman sekolah) merupakan indikator bahwa ranah afektif kurang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Karena sering terjadi sehingga kejadian tersebut sudah menjadi kebiasaan bagi siswa melakukan tindakan-tindakan yang

menurut mereka adalah tindakan yang biasa. Siswa seperti kehilangan kendali dalam bersikap. Karakter anak yang seharusnya masih lugu dalam melakukan segala tindakannya menjadi tindakan yang mengarah pada kekerasan. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran perlu adanya perhatian khusus dalam pembentukan pribadi anak agar memiliki karakter atau sikap yang lebih memperhatikan dan menghargai pada orang lain.

Perkembangan kepribadian siswa tentunya tidak berjalan dengan sendirinya. Paling tidak ada 2 faktor yang mempengaruhinya, yakni faktor *internal* (bawaan anak) dan faktor *eksternal* (lingkungan). Dikatakan oleh Angelis (2005) menurut para ahli psikologi perkembangan, setiap anak memiliki sifat kepribadian yang termanifestasi setelah anak tersebut dilahirkan. Selanjutnya dikatakan oleh Megawangi (dalam Ermidawati, 2013) bahwa manusia pada dasarnya memiliki potensi mencintai kebajikan, namun bila potensi ini tidak diikuti dengan pendidikan dan sosialisasi setelah manusia dilahirkan, maka manusia dapat berubah menjadi binatang, bahkan lebih buruk lagi, Oleh karena itu, sosialisasi dan pendidikan anak yang berkaitan dengan nilai-nilai kebajikan baik di keluarga, sekolah, maupun lingkungan yang lebih luas - sangat penting dalam pembentukan karakter seorang anak. Pada sisi lain, faktor *eksternal* (lingkungan) juga mempunyai peranan yang tidak kalah penting dengan faktor *internal*. Perubahan karakter bawaan dapat dipengaruhi oleh lingkungan ketika anak tersebut mulai dapat belajar dan mengenal lingkungannya. Dengan demikian, tugas dasar perkembangan seorang anak adalah mengembangkan pemahaman yang benar

tentang bagaimana dunia ini bekerja. Dengan kata lain, tugas utama siswa dalam perkembangannya adalah mempelajari “aturan main” segala aspek yang ada di dunia ini.

Dipaparkan oleh Salahudin (dalam Putra, 2015) tugas guru BK terkait dengan pengembangan diri siswa yang sesuai dengan kebutuhan, potensi bakat, minat dan kepribadian siswa disekolah. Adapun tugas-tugas yang dimiliki oleh seorang guru BK antara lain (1) Mengadakan penelitian ataupun observasi terhadap situasi atau keadaan sekolah, baik mengenai peralatan, tenaga, penyelenggara maupun aktivitas-aktivitas lainnya, (2) Kegiatan penyusunan program dalam bidang bimbingan pribadi sosial, bimbingan belajar, bimbingan karirserta semua jenis Sebagaimana guru mata pelajaran, guru BK yang membimbing 150 orang siswa dihargai sebanyak 18 jam, sebaliknya dihargai sebagai bonus.layanan termasuk kegiatan pendukung yang dihargai sebanyak 12 jam, (3) Kegiatan melaksanakan dalam pelayanan bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, bimbingan karir serta semua jenis layanan termasuk kegiatan pendukung yang dihargai sebanyak 18 jam, (4) Kegiatan evalusai pelaksanaan layanan dalam bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, bimbingan karir serta semua jenis layanan termasuk kegiatan pendukung yang dihargai sebanyak enam jam, (5) Menyelenggarakan bimbingan terhadap siswa, baik yang bersifat preventif, perservatif maupun yang bersifat korektif atau kuratif, (6) Sebagaimana guru mata pelajaran, guru BK yang membimbing

150 orang siswa dihargai sebanyak 18 jam, sebaliknya dihargai sebagai bonus.

Salah satu sarana alternatif untuk membentuk pengembangan kepribadian pada siswa peneliti mengembangkan produk melalui media kesenian dan kebudayaan. Menurut Notopertomo (2013) ada berbagai jenis kesenian tradisional yang hidup dalam masyarakat seperti: karawitan, tari, ketoprak, wayang, lagu dolanan, dan sebagainya, juga dapat digunakan sebagai media dalam pendidikan karakter anak. Sebagai contoh lagu dolanan yang telah dipaparkan dalam pendahuluan. Namun demikian dalam perkembangannya sering terjadi penggunaan media kesenian yang kurang tepat diterapkan pada anak, khususnya dalam seni tari yang sering disebut dengan istilah “dolanan anak”. Musik yang digunakan untuk mengiringi gerakan-gerakan anak tidak lagi sesuai dengan kondisi siswa.

Dalam kesenian, Wayang dipakai sebagai media informasi, karena penampilannya yang komunikatif, sebagai alat untuk melakukan pendekatan pada masyarakat dalam menyampaikan informasi untuk memahami suatu tradisi, masalah kehidupan dan segala aspeknya. Dalam wayang selain sebagai tontonan, juga merupakan “tuntunan”, karena didalamnya banyak terdapat pesan moral dan filosofi yang memiliki korelasi dalam kehidupan nyata.

Dipaparkan oleh Tofani (dalam Gumilang, 2017) wayang dapat juga dijadikan sebagai sarana pendidikan, terutama pendidikan watak dan mental. Unsur-unsur pendidikan dalam cerita pewayangan diantaranya masalah

kebenaran, keadilan, kejujuran, ketaatan, kesetiaan, kepahlawanan, spiritual, psikologi, filsafat segala aspek perwatakan manusia dan problematiknya. Unsur pendidikan dalam pagelaran wayang bukan sekedar dalam ceritanya, namun juga terdapat pada perwujudan gambar masing-masing wayang yang merupakan karakter watak, sifat manusia. Dikatakan oleh Gumilang (2017) pendidikan memiliki peran dalam membentuk watak dan karakter yang berbudi luhur, begitu juga peran guru BK dalam membentuk karakter siswa. Dengan kata lain, Pendidikan budaya memegang peran penting dalam pembelajaran seni dan budaya perlu dimasukkan dalam kurikulum pendidikan nasional dan diajarkan sejak sekolah dasar. Salah satu budaya yang dapat diimplementasikan adalah melalui wayang. Siswa dapat menyerap dan menginternalisasi nilai-nilai luhur pada karakter wayang dalam pribadi.

Salah satu tokoh wayang yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini adalah tokoh wayang semar. Setyoko (2018) mengatakan Semar adalah sosok wayang yang berbadan gendut, pendek, berwajah lucu, dan memiliki mata yang selalu berair, walaupun banyak kekurangan yang dimilikinya semar tetap percaya diri dengan semua kemampuan dan kesaktian yang dia miliki, semar memiliki banyak nilai karakter yang bisa untuk dijadikan suri teladan dalam kehidupan bermasyarakat, Jika kita melihat karakter Semar, ia dikenal sangat arif bijaksana, bisa bergaul dengan siapa saja, tanggap terhadap perubahan zaman, waskita, sederhanaan, wibawa, tegas, tepa selira, lembah manah, serta andhap asor. Gumilang (2017) mengatakan Sebagai pamong atau abdi, Semar setia Bendera (tuan)nya. Ia selalu menganjurkan

tentang kebaikan dan keutamaan demi mencapai kemuliaan hidup, laku prihatin, berpantang, berdoa. Banyak saran dan petuah hidup dibisikan oleh tokoh ini. Siapapun juga yang diikutinya, hidupnya akan mencapai puncak kesuksesan yang membawa kebahagiaan abadi lahir batin. Karakter-karakter seperti inilah yang sepertinya belum sepenuhnya dimiliki oleh siswa.

Data awal diperoleh dari survey kondisi nyata yang dilakukan di kelas XI MIPA 3 di SMAN 7 Kota Kediri, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK sekolah tersebut diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang memiliki tingkat percaya diri yang rendah, siswa terkesan pasif dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari siswa yang malu jika disuruh guru untuk maju kedepan kelas, merasa tidak sebaik orang lain, merasa malu jika berhadapan dengan orang banyak, dan muncul perasaan intimidasi jika salah menjawab pertanyaan guru. Permasalahan tersebut disebabkan karena pengembangan proses pemberian layanan bimbingan dan konseling yang kurang efektif pada siswa. Permasalahan lain dapat dilihat bahwa siswa masih membutuhkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan percaya diri siswa. Permasalahan lain adalah mulai ada peningkatan krisis identitas siswa-siswi yang disebabkan oleh kurang pemahaman literasi informasi di media sosial. Keterbatasan literasi digital mengakibatkan siswa cenderung menyukai budaya barat dengan berlebihan yang membuat pemahaman budaya lokal semakin kabur. Contoh nyata terkait hal ini adalah siswa yang lebih suka musik K-POP dari pada musik lokal, siswa cenderung memakai brand vans untuk menunjukkan standar sosial dilingkungannya. Fenomena ini

menggambarkan bahwa identitas kebudayaan yang seharusnya dapat menjadi bangunan karakter siswa justru kehilangan eksistensinya.

Melihat fenomena pergeseran identitas budaya, Guru BK perlu melakukan upaya preventif dengan memberikan layanan konseling. Peran Guru BK adalah memberi layanan bimbingan dan konseling dengan merencanakan program Bimbingan dan konseling. Menurut Depdiknas (dalam sugiyo, 2016) ekspektasi kinerja guru BK dalam jenjang sekolah menengah yaitu sebagai salah satu komponen *student support service* yakni men-support perkembangan aspek-aspek pribadi sosial, karir, dan akademik siswa, melalui pengembangan menu program Bimbingan dan Konseling, bantuan kepada siswa dalam *individual student planning*, pemberian layanan responsif serta pengembangan *system support*. Fungsi dalam jenjang sekolah menengah yaitu preventif, kuratif, maupun developmental. Menurut Rogers (dalam Maharani, 2018) guru BK lebih banyak berperan sebagai partner klien dalam memecahkan masalahnya. Dalam hubungan konseling, guru BK ini lebih banyak memberikan kesempatan pada klien untuk mengungkapkan segala permasalahan, perasaan, dan persepsinya, dan guru BK merefleksikan segala yang diungkapkan oleh klien. dikatakan oleh Lubis (dalam setiawan, 2019) salah satu alternatif layanan yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok dengan permainan simulasi yaitu permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Romlah (dalam Jannah dkk, 2016) Permainan simulasi dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu, misalnya membantu siswa untuk

mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Berdasarkan paparan teori, jurnal penelitian dan fakta lapangan, maka peneliti mengembangkan produk *board games* semar untuk meningkatkan percaya diri siswa Kelas XI di SMAN 7 Kota Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Percaya diri merupakan hal yang mendasar dalam proses pengembangan karakter diri siswa, sehingga dapat meningkatkan perkembangannya baik oleh dirinya sendiri maupun lingkungan yang akan membantu pencapaiannya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas serta pengamatan pada siswa kelas XI di SMAN 7 kota Kediri tahun ajaran 2020/2021 selama ini

1. Siswa mengalami penurunan karakter identitas budaya misal budaya sopan santun yang mengalami pergeseran.
2. Percaya diri rendah ditandai dengan beragam fakta lapangan yaitu siswa malu jika disuruh guru untuk maju kedepan kelas, merasa tidak sebaik orang lain, merasa malu jika berhadapan dengan orang banyak, dan muncul perasaan intimidasi jika salah menjawab pertanyaan guru.
3. Guru BK perlu menggunakan Bimbingan Kelompok dengan teknik Permainan Simulasi.

C. Rumusan Masalah

Apakah *board games* semar untuk meningkatkan percaya diri siswa di SMAN 7 Kota Kediri diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah agar permainan *board games* semar untuk meningkatkan percaya diri siswa di SMAN 7 Kota Kediri dapat diterima secara praktis dan teoritis.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah, Lembaga penelitian dan pengabdian pada masyarakat (LPPM) Universitas Nusantara PGRI Kediri 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1 (1). (Online), tersedia: <https://ejournal.umm.ac.id>, diunduh 01 Agustus 2020.
- Al-Uqshari, Y. 2005. *Percaya Diri Pasti*. Jakarta: Gema Insani.
- Angelis, 2005. *Confidence: Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristiani, R. 2016. Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2 (2). (Online), tersedia: <https://core.ac.uk>, diunduh 9 April 2020.
- Ermidawati, 2013. *Peranan Keluarga Dalam Pendidikan Karakter Anak*. Medan : Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera.
- Gumilang, G. S., & Atrup. 2017. *Kepribadian Semar Sebagai Citra Diri Konselor*. Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling, (Online), tersedia: <http://journal2.um.ac.id>, diunduh 17 April 2020.

- Husniyah, L., & Pratiwi, T. I. 2019. Pengembangan Media Permainan Dart Board Interaksi Sosial Dalam Bimbingan Kelompok Kelas X IPA SMA Negeri 12. *Jurnal BK UNESA*, 10 (1). (Online) tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>, diunduh 22 Agustus 2020.
- Jannah, R., Zen, E. F., & Muslihati. 2016. Pengembangan Permainan Simulasi Keterbukaan Diri Untuk Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1 (2). (Online), tersedia: <http://journal2.um.ac.id>, di unduh 11 Agustus 2020.
- Jordi, D. 2017. Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6 (1). (Online), tersedia: <http://ejournal.unp.ac.id>, diunduh 7 November 2020.
- Karimah, R. F., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (1). (Online), tersedia: <https://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diunduh 4 Juni 2020.
- Komara, I. B. 2016. Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Psikopedagogia*, 5 (1). (Online) tersedia: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>, diunduh 2 Juni 2020.
- Lugina, R. S. 2015. *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Explicit Instruction Untuk Matapelajaran Algoritma dan*

- Pemrograman Dasar Pada Materi Sorting*. (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). (Online), tersedia: <http://repository.upi.edu>, di unduh 2 Januari 2020.
- Maharani, R. 2018. *Penerapan Falsafah Narimo Ing Pandum Dalam Pendekatan Person-Centered Untuk Mengatasi Depresi Remaja*. In Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling, 2 (1): 205-212, (Online) tersedia: <http://prosiding.unipma.ac.id>, diunduh 6 Februari 2021.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maranti, N. D. S., Martini, & Isnawati. 2016. Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Melatihkan Sikap Sosial Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di SMP. Pensa. *E-Jurnal Pendidikan Sains*, 4 (02). (Online), tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id>, diunduh 7 Mei 2020.
- Maretha, A. A., Ibrahim, I., & Said, A. 2016. Self Confidence Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 3 (3). (Online), tersedia. <http://ejournal.unp.ac.id>, diunduh 2 Oktober 2020.
- Notopertomo, M., & Jatirahayu, W. 2001. *51 Karakter Tokoh Wayang Populer*. Klaten : PT. Hafamira.
- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. 2016. Kepercayaan Diri dan Kemandirian Belajar Pada Siswa SMA Negeri “X”. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 7 (1). (Online), tersedia: <https://journal.unesa.ac.id>, diunduh 20 April 2020.

- Prayitno, L. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Putra, A. R. B. 2015. Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik di SMKN 2 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1 (2). (Online), tersedia: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>, diunduh 6 Februari 2021.
- Ratminingsih, N. M. 2018. Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24 (1). (Online), tersedia: <http://journal2.um.ac.id>, diunduh 7 November 2020.
- Romlah, T. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sari, I. P. 2019. *Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*. (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang), (Online), tersedia di <http://lib.unnes.ac.id>, diunduh 16 September 2020.
- Setiawan, A. S., & Nurochman (2019). Peran Konselor Dalam Penanggulangan Pergaulan Bebas di Kalangan Remaja (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah 2 Palangkaraya). *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4 (2). (Online), tersedia: <http://journal.umpalangkaraya.ac.id>, diunduh 02 September 2020.

- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2018). *Meningkatkan Karakter Fairness Siswa SD Melalui Media Permainan Roda Pelangi*. (Online), tersedia: <http://dspace.uphsurabaya.ac.id>, diunduh 8 Juni 2020.
- Setyoko, A., & Supanggah, R. 2018. Proses Penciptaan Komposisi Musik Kyai Badranaya Dalam Karya Musik Kidung Semar. *Surakarta : Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Ilmu Budaya*, 4 (2). (Online), tersedia: <http://e-journals.unmul.ac.id>, diunduh 5 Juli 2020.
- Sriyono, H. 2017. Efektifitas Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 4 (1). (Online), tersedia: <https://journal.lppmunindra.ac.id>, diunduh 12 Agustus 2020.
- Sugiyono, S. 2016. Kinerja Guru Bimbingan dan Konseling: Studi Kasus di SMAN 1 Kota Semarang. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5 (1). (Online), tersedia: <https://journal.unnes.ac.id>, diunduh 10 Juni 2020.
- Sukmadinata, N. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sulfemi, W. B. 2020. Pengaruh Rasa Percaya Diri dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5 (2). (Online), tersedia: <https://e-journal.ikhac.ac.id>, diunduh 08 April 2020.

Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 10 (1). (Online), tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>, diunduh 14 Juli 2020.

Syam, A., & Amri, A. 2017. Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Kaderisasi IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare). *Jurnal Biotek*, 5 (1). (Online), tersedia: <http://103.55.216.56/index.php/biotek/article>, diunduh 6 Juli 2020.

Wibowo, M. E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang : Unnes Press.

Lampiran