

BADRANAYA

MEDIA INOVATIF KULTURAL
UNTUK MEMPERDALAM KARAKTER ADIL CALON KONSELOR MULTIBUDAYA

SINOPSIS

BADRANAYA akronim dari *Board-game* Karakter Konselor Multibudaya. Nama BADRANAYA dipilih karena karakter adil yang akan diperdalam pada calon konselor mengacu pada nilai luhur Semar. Dimana terdapat 3 indikator dari karakter adil ini adalah: 1) tidak membeda-bedakan (sama rata), 2) netral, dan 3) tidak melabeli. BADRANAYA dikembangkan dalam bentuk papan permainan dimana dalam permainan tersebut terdapat materi yang akan menjadi bahan diskusi dalam proses bimbingan. BADRANAYA ini dirancang sebagai perjalanan/ perkelanaan seorang Kesatria dalam mencari “harta karun Semar”. Harta karun tersebut berada pada ujung perjalanan/ perkelanaan tersebut. Yang dimaksud “harta karun Semar” itu sendiri sebenarnya adalah sosok utuh Konselor yang memiliki karakter adil tersebut. Untuk mendapatkan harta karun ini, pemain yang diibaratkan seorang Kesatria tersebut harus melalui perjalanan yang harus diselesaikan. Dimana di dalam perjalanan tersebut terdapat materi beserta tugas-tugas yang harus dipecahkan pemain agar dapat sampai ke ujung perjalanan/ perkelanaan.

ISBN 978-602-9690-81-0



BADRANAYA

MEDIA INOVATIF KULTURAL
UNTUK MEMPERDALAM KARAKTER ADIL CALON KONSELOR MULTIBUDAYA



Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd
Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd
Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd



PENERBIT CV. SARNU UNTUNG

BADRANAYA

**(Media Inovatif Kultural untuk
Memperdalam Karakter Adil Calon
Konselor Multibudaya)**

**Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.
Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd.**



CV. SARNU UNTUNG Penerbit CV. SARNU UNTUNG

BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)

Penulis:

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.

Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.

Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd.

ISBN : 9786025650819

Desain sampul dan tata letak:

Yahya Abdulloh

Penerbit:

CV. Sarnu Untung

Redaksi:

Jalan R.Suprpto, Gg.Pringgondani, RT 07, RW 21,

Purwodadi-Grobogan, Jawa Tengah,58111

No. HP 085726280111

Email: ntoeng87@yahoo.co.id

(Anggota IKAPI)(No. 146/JTE/2015)

Cetakan pertama, Juni 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara

Apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga proses penulisan buku dengan judul “BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)” dapat selesai sesuai waktu yang diharapkan. Buku ini disusun untuk menjadi rujukan terkait mata kuliah Bimbingan Kelompok, Pengembangan Pribadi Konselor, serta mata kuliah Media Bimbingan dan Konseling.

Penulisan buku ini dapat tersaji pada pembaca tanpa terlepas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berharga ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemristekdikti yang telah menjadi sponsor bagi buku ini. Selain itu Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak di kampus Universitas Nusanantara PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan positif serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu dalam penyelesaian buku ini.

Penulis berharap semoga buku ini dapat memberikan dampak positif pada iklim ilmiah dunia pendidikan khususnya pada Program Studi Bimbingan dan Konseling. Penulis sangat membuka lebar saran dan kritik dari insan masyarakat yang bersifat membangun. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih untuk berkenan membaca buku ini.

Kediri, Juni 2020

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAGIAN 1 SEBUAH PENGANTAR	1
BAGIAN 2 KARAKTER ADIL DARI SEMAR	6
BAGIAN 3 DASAR PEMILIHAN MEDIA BK	21
BAGIAN 4 BADRANAYA SEBAGAI MEDIA BK	31
BAGIAN 5 PENUTUP	39
PROFIL PENULIS ..	41

BAGIAN 1

SEBUAH PENGANTAR

Kompetensi Konselor dalam ranah multibudaya merupakan suatu hal yang perlu untuk dimiliki agar dapat menjadi seorang Konselor yang efektif. Menurut Corey (2013) kompetensi multibudaya bukan sesuatu hal yang muncul tiba-tiba, namun merupakan suatu proses yang perlu dilatihkan dan dibiasakan pada diri Guru BK/Konselor tersebut. Salah satu cara untuk melatih dan membiasakan agar kompetensi multibudaya tersebut ada pada diri seorang Konselor adalah peka terhadap budaya dan memiliki karakter yang mendukung hal tersebut.

Karakter ideal konselor multibudaya tersebut dapat dikaitkan dengan 12 karakter ideal yang dirumuskan dari nilai luhur Semar. Kedua belas karakter tersebut yaitu: 1) religius; 2) netral; 3) toleransi; 4) tulus; 5) disiplin; 6) peduli sosial; 7) bersahabat; 8) adil; 9) jujur; 10) luwes; 11) demokratis; dan 12) rasa ingin tahu (Setyaputri, 2017).

Nilai-nilai luhur yang terdapat di dalam diri Semar dapat dijadikan sebagai dasar mengenai bagaimana seyogyanya karakter ideal seorang konselor multibudaya tersebut. Dari berbagai macam tokoh pewayang, Semar dipilih sebagai model karena Semar merupakan satu tokoh wayang yang mempunyai karakter yang lengkap untuk penggambaran kehidupan (Setyaputri, 2017). Meskipun penampakan luarnya terlihat buruk rupa dan *ndeso*, nilai yang terkandung di dalamnya dapat dikatakan sangat luhur.

Semar merupakan simbol orang bijak dalam versi manusia,

tetap pada kaidah manusia yang juga tidak luput dari kesalahan. Pendapat tersebut disimpulkan dari cerita Semar yang dulunya tinggal kahyangan kemudian diturunkan ke bumi karena masih memiliki ambisi dan keserakahan untuk memperoleh tahta. Demikianlah seorang konselor, konselor bukan diciptakan sebagai pribadi yang terhindar dari kesalahan/dosa (*maksum*), namun senantiasa berusaha untuk meminimalisasi kesalahan demi mencapai cita-cita hidup termasuk profesionalismenya sebagai seorang konselor.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik makna bahwa karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur Semar ini penting untuk ditumbuhkan pada diri calon konselor agar mereka dapat menjadi konselor profesional. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan agar isu-isu negatif mengenai profesi Konselor di lapangan dapat diminimalisasi. Isu-isu mengenai kurangnya profesionalitas Konselor di lapangan dapat terjadi berawal dari karakter seorang konselor.

Kurang idealnya karakter yang dimiliki dapat berpengaruh dalam proses pemberian layanan BK terhadap konseli. Dimana fokus pada riset ini adalah salah satu dari karakter ideal tersebut, yakni karakter *justice* (adil). Mengapa? Karena berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa S1 Bimbingan dan Konseling pada salah satu universitas swasta di Kota Kediri diperoleh fakta bahwa karakter adil tersebut masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditandai dengan beberapa perilaku seperti calon konselor tersebut masih sering melakukan perilaku membeda-bedakan kepribadian konseli satu dengan yang lain, kurang netral ketika konseli menceritakan

masalahnya, dan munculnya pelabelan (*stereotype*) pada konseli mereka.

Alasan mengapa sasaran yang dipilih adalah mahasiswa S1 Bimbingan dan Konseling adalah untuk memenuhi upaya preventif guna meminimalisasi problematik BK yang sampai saat ini masih marak. Dengan adanya upaya preventif ini diharapkan calon konselor tersebut ketika nantinya turun ke lapangan untuk menunaikan tugas sebagai Guru BK/ Konselor, dapat menunjukkan kompetensi dirinya dengan maksimal. Kesiapan mereka di lapangan ini akan lebih memantapkan bagaimana cara mereka dalam memberikan pelayanan kepada siswa/konseli.

Karakter adil konselor multibudaya ini dapat ditumbuhkan dengan cara memberikan intervensi pada mereka dengan menggunakan salah satu jenis media tertentu. Penggunaan media dalam proses intervensi atau pemberian layanan BK tersebut sangat penting karena media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem BK. Nursalim (2013) menyatakan bahwa komponen-komponen dalam sistem bimbingan dan konseling meliputi: masalah, tujuan, teknik, media dan evaluasi. Masing-masing komponen ini saling berkaitan erat menjadi satu kesatuan yang utuh. Maka, peran media sangat diperlukan untuk menunjang keefektifan layanan BK agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Media yang dipilih adalah *board game*. Menurut Setyanugrah & Setyadi (2017) *board game* merupakan salah jenis media visual. Prameswara & Siswanto (2016) menambahkan bahwa *board game* ini dapat dikemas dalam

bentuk permainan. Pendapat ini didukung oleh Yunita dan Wirawan (2017) yang menyatakan bahwa *board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. *Board game* ini dikembangkan untuk menumbuhkan karakter adil pada calon konselor multibudaya tersebut. Nama yang diberikan pada media *board game* tersebut adalah BADRANAYA.

BADRANAYA merupakan akronim dari ***Board-game Karakter Konselor Multibudaya***. Nama BADRANAYA dipilih karena karakter adil yang akan ditumbuhkan pada calon konselor ini mengacu pada nilai luhur Semar. Badranaya adalah nama lain dari Semar (Notopertomo & Jatirahayu, 2012). BADRANAYA diciptakan untuk memperkaya jenis dari media BK. Dimana dalam proses penyusunannya harus memenuhi kriteria tertentu, seperti: a) kesesuaian dengan tujuan; b) kesesuaian media dengan materi BK; c) kesesuaian dengan karakteristik konseli; d) kesesuaian dengan teori; e) kesesuaian dengan gaya belajar konseli; f) kesesuaian dengan kondisi lingkungan; g) kemudahan akses; h) efisiensi biaya; i) kemudahan teknologi; j) interaktivitas; k) dukungan organisasi; dan l) kebaruan media (Nursalim, 2013).

Dengan terpenuhinya kriteria-kriteria di atas dimaksudkan agar BADRANAYA yang masih tergolong jenis media BK baru dapat diterima secara teoretis dan praktis. Selain itu agar media ini dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter adil calon konselor multibudaya. Dimana karakter ini sangat diperlukan

untuk mewujudkan citra diri konselor yang profesional.

Referensi:

- Corey, G. (2013) *Theory and Practice of Counseling & Psychotherapy, Ninth Edition*. Belmont, CA: Brooks/Cole.
- Notopertomo, M., & Jatirahayu, W. (2012) 51 Karakter Tokoh Wayang Populer. Klaten: PT Hafamira.
- Nursalim, M. (2013) *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- 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*, Vol 3(3): 423-430.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D.I. (2017) Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, Vol 6(1): 62-68.
- Setyaputri, N.Y. (2017) Karakter Ideal Konselor Multibudaya Berdasarkan Nilai Luhur Semar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 2(2): 58-65.
- Yunita, I., & Wiarawan, A.R. (2017) Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. *Jurnal AKUNTANSI DAN Teknologi Informasi (JATI)*, Vol 11:114.

BAGIAN 2

KARAKTER ADIL DARI SEMAR

Seorang ahli menyatakan bahwa konseling yang efektif harus mempertimbangkan pengaruh budaya terhadap fungsi konseli (Corey, 2009; 2013). Maksudnya, konselor yang efektif dalam melakukan konseling adalah seorang konselor yang mengerti bagaimana keadaan budayanya sendiri, kondisi konselinya dan kondisi lingkungan yang menjadi bagian dari mereka. Pemahaman dan pengakuan adanya perbedaan budaya ini dapat konselor lakukan sebagai upaya peningkatan kualitas diri baik melalui segi pendidikan, pelatihan, praktik bahkan penelitian (Constantine & Sue, 2005).

Sue, Arredondo & McDavis (1992) menyatakan bahwa terdapat 3 dimensi kompetensi multibudaya seorang konselor yang penjelasannya secara ringkas dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Kepercayaan dan Sikap (*Beliefe and Attitude*)

Konselor yang efektif adalah konselor yang percaya, sadar dan peka terhadap warisan budaya dan hal ini sangat berfungsi untuk pemberian beberapa macam bantuan. Mereka menyadari bahwa semua teori dan teknik konseling serta beberapa nilai budaya yang ada tidak semua sesuai atau tidak bisa digeneralisasikan kepada semua kondisi konseli.

2. Pengetahuan (*Knowledge*)

Konselor yang efektif mengetahui dan memahami adanya warisan budaya yang mempengaruhi mereka, mempelajari dan mengerti latar belakang budaya konselinya serta tidak

memaksakan nilai-nilai dan harapan mereka terhadap konselinya.

3. Keterampilan (*Skill*)

Konselor yang efektif memiliki keterampilan tertentu dalam bekerja pada populasi yang berbeda. Konseling multibudaya akan bernilai lebih apabila konselor menggunakan metode dan strategi serta gambaran tujuan yang konsisten dengan pengalaman hidup dan nilai budaya konseli.

Kompetensi Konselor dalam ranah multibudaya merupakan suatu hal yang perlu untuk dimiliki agar dapat menjadi seorang Konselor yang efektif. Kompetensi multibudaya bukan sesuatu hal yang muncul tiba-tiba, namun merupakan suatu proses yang perlu dilatihkan dan dibiasakan pada diri Guru BK/Konselor tersebut. Pemaparan ini senada dengan pendapat ahli sebagai berikut.

Konselor yang efektif adalah konselor yang mengerti keadaan budayanya sendiri, kondisi klien mereka, dan sistem sosiopolitik yang merupakan bagian dari mereka. Pengertian ini dimulai dari kesadaran konselor tentang nilai budaya, prasangka, dan sikap yang mereka pegang. Bagian besar menjadi konselor yang kompeten dalam perbedaan budaya ini meliputi tantangan nilai yang kita pegang dan bagaimana nilai tersebut mempengaruhi praktik kita dengan perbedaan budaya yang ada pada diri klien. Selanjutnya, untuk menjadi praktisi yang kompeten dalam hal ini bukan sesuatu yang hadir bersamaan dan untuk semua, melainkan proses yang berkelanjutan (Corey, 2013).

Salah satu cara untuk melatihkan dan membiasakannya pada diri kita agar kompetensi multibudaya tersebut ada pada diri seorang Konselor adalah peka terhadap budaya dan memiliki

karakter yang mendukung hal tersebut. Sebagai insan Nusantara (Indonesia) yang kaya akan nilai kearifan lokal, karakter ideal konselor multibudaya tersebut dapat dikaitkan dengan nilai luhur Semar. Semar dipilih sebagai model karena mempunyai keunikan-keunikan tertentu yang tidak dimiliki oleh tokoh wayang lainnya. Semar merupakan salah satu tokoh pewayangan yang tergolong unik dan cukup dikenal dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Kanjeng Sunan Kalijaga juga menggunakan tokoh ini dalam proses penyebaran Agama Islam di Pulau Jawa. Keunikan dari sosok Semar ini didukung oleh perawakannya yang tampak *ndeso*, buruk rupa dan tampak tak menunjukkan kehebatan sama sekali. Namun dengan perawakannya yang seperti itu, nilai yang terkandung di dalamnya dapat dikatakan sangat luhur. Keluhuran nilai di dalam diri Semar ini juga dapat dijadikan contoh sebagai implementasi konsep *manunggaling kawula Gusti*. *Manunggaling kawula Gusti* merupakan persatuan antara hamba dengan Tuhan atau dalam istilah Arab disebut *wahdatul wujud* (Wahyudi, 2014).

Semar merupakan guru dari Pandawa yang tampak berwujud jelek namun ia merupakan simbol kebaikan. Sosok yang mempunyai kesaktian, kedalaman ilmu dan kearifan jiwa. Beberapa sebutan lain Semar adalah Saronsari, Ki Lurah Badranaya, Semar Badranaya, Nayantaka, Puntaprasanta, Janggan Asmarasanta, Bojagati, Wong Boga Sampir dan Ismaya (Notopertomo & Jatirahayu, 2012). Dari beberapa nama tersebut yang sering disebut yaitu Semar atau Badranaya. Semar adalah

sosok yang dapat bergaul dengan siapapun dan dari lapisan manapun.

Semar berwatak sabar, jujur, ramah, suka humor, sederhana, tenang, rendah hati, tulus dan tidak munafik (Notopertomo & Jatirahayu, 2012; Hermawan, 2013). Semar dalam tradisi Jawa disebut Badranaya (Bodronoyo). *Bebadra* artinya membangun sarana dari dasar, sedangkan *Naya* atau *Nayaka* dapat diartikan sebagai utusan mengrasul. Jadi, nama Badranaya dapat diartikan sebagai mengemban sifat membangun dan melaksanakan perintah Tuhan demi kesejahteraan manusia (Hermawan, 2013). Secara harfiah Semar juga dapat dimaknai sebagai sang penuntun makna kehidupan. Dapat disimpulkan bahwa sosok Semar adalah seorang abdi yang setia, *pamomong*, penasihat spiritual, teman bercengkrama dan penghibur pada saat permasalahan hadir pada diri seseorang.

Keunikan sosok Semar ini merupakan buatan manusia untuk menggambarkan simbol orang bijak menurut sudut pandang manusia setelah ditandingkan dengan pemahaman mereka mengenai Tuhan dan semua makhluk ciptaanNya. Buatan manusia yang diperuntukkan kepada manusia, berisi gambaran-gambaran mengenai bagaimana kebijaksanaan dalam versi manusia (Setyaputri, 2015). Dengan alasan ini nilai-nilai tersebut lebih dapat masuk ke dalam kehidupan sosial masyarakat dari berbagai lapisan, baik etnis atau latar belakang kepercayaan yang melatarbelakangi kehidupan sosial tersebut. Hal ini tentunya berkaitan dengan sistem sosial budaya. Dimana

sistem sosial budaya sangat mempengaruhi bagaimana kepribadian seseorang yang ada di dalamnya.

Semar merupakan simbol orang bijak dalam versi manusia, tetap pada kaidah manusia yang juga tidak luput dari kesalahan. Pendapat tersebut disimpulkan dari cerita Semar yang dulunya tinggal di kahyangan kemudian diturunkan ke bumi karena masih memiliki ambisi dan keserakahan untuk memperoleh tahta. Demikianlah seorang konselor, konselor bukan diciptakan sebagai pribadi yang terhindar dari kesalahan/dosa (*maksum*), namun senantiasa berusaha untuk meminimalisasi kesalahan demi mencapai cita-cita hidup termasuk profesionalismenya sebagai seorang konselor.

Semakin berkembangnya era globalisasi, nilai-nilai luhur Semar semakin hilang dari dalam diri manusia termasuk konselor. Jika dikaitkan dengan pentingnya keberadaan Bimbingan dan Konseling saat ini, konselor mempunyai tempat yang sentral sebagai praktisi di lapangan. Dimana nantinya konselor tersebut baik dalam kehidupan pribadi-sosialnya atau saat pemberian layanan BK baik di sekolah dan di luar sekolah membawa nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam diri Semar tersebut. Selain itu, pemaparan ini merupakan salah satu pendukung bahwa pentingnya seorang konselor memiliki wawasan multibudaya dalam praktik konseling.

Wawasan ini dirasa sangat penting karena budaya yang melatarbelakangi seseorang dapat mempengaruhi cara berpikir mereka mengenai suatu hal. Baik pada bagaimana cara perilaku sosial mereka dalam kelompok budaya yang sama (*ingroup*) dan kelompok budaya yang berbeda (*outgroup*), bagaimana seseorang

berkomunikasi serta bagaimana mengekspresikan emosi mereka. Cross & Papadopoulos (2001) menyatakan bahwa adanya budaya merupakan suatu pengakuan siapa diri kita dan bagaimana kita berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita. Bahkan Matsumoto & Juang (2003) menyatakan bahwa budaya adalah dasar dari suatu negara.

Untuk menjadi terapis seseorang harus belajar mengenai sistem nilai yang ada pada dirinya sendiri, faktor pendukung dan penghambat ketika praktik serta dapat mengatasi isu-isu penting berkaitan dengan keluarga, budaya, jenis kelamin dan etika (Cross & Papadopoulos, 2001). Dapat kita simpulkan bahwa konselor juga dapat menjadi terapis dalam konteks orang-orang normal. Pentingnya pengetahuan mengenai budaya dalam praktik konseling didukung oleh pendapat Wibowo (2015) yang menyatakan bahwa wawasan multibudaya sangat penting agar dapat memberikan pelayanan konseling secara efektif kepada semua sasaran layanan yang beranekaragam. Oleh karena itu, wawasan multibudaya ini dapat digunakan konselor untuk memprediksi bagaimana identitas konselinya dan dasar strategi intervensi selanjutnya.

Ajaran Budi Pekerti dari Sosok Semar

Berdasarkan hasil studi literatur Setyaputri (2015) menyimpulkan beberapa ciri yang menarik dari diri Semar sebagai berikut.

1. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol dari bumi, tempat tinggal umat manusia dan makhluk lainnya.

2. Tangan kanannya ke atas dan tangan kirinya ke belakang. Maknanya adalah sebagai pribadi tokoh semar hendak mengatakan simbol Sang Maha Tunggal. Sedangkan tangan kirinya bermakna berserah total dan mutlak serta sekaligus simbol keilmuan yang netral namun simpatik.
3. Semar selalu tersenyum, tapi bermata sembab. Hal ini adalah simbol suka dan duka.
4. Wajahnya tua tapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil, sebagai simbol tua dan muda.
5. Semar berkelamin laki-laki, tapi memiliki payudara seperti perempuan, sebagai simbol pria dan wanita.
6. Ia penjelmaan dewa tetapi hidup sebagai rakyat jelata dan posturnya yang tampak berdiri sekaligus jongkok, sebagai simbol atasan dan bawahan, bersatunya yang profan dan yang sakral, *manunggaling kawula lan gusti*.
7. Rambut semar "kuncung" (*jarwadasa*=pribahasa jawa kuno) maknanya hendak mengatakan *akuning sang kuncung*, sebagai kepribadian pelayan. Semar sebagai pelayan mengejawantah melayani umat, tanpa pamrih untuk melaksanakan ibadah amaliah sesuai dengan sabda Ilahi.
8. Semar barjalan menghadap ke atas maknanya adalah dalam perjalanan anak manusia perwujudannya ia memberikan teladan agar selalu memandang ke atas (Sang Khaliq).
9. Kain Batik Kawung yang dipakai Semar mencerminkan pribadi pemimpin yang yang mampu mengendalikan hawa nafsu serta menjaga hati nurani agar terdapat keseimbangan (adil) dalam perilaku kehidupan manusia.

10. Kentut Semar adalah simbol kekuatan atau senjata yang ada pada diri manusia, asli berasal dari pribadi manusia itu sendiri dan bukan sesuatu dibuat orang lain untuk melindungi dirinya. Berdasarkan penelusuran kajian teoretik, kentut Semar ini adalah wujud suara rakyat yang dapat diserukan kepada para pemimpin. Namun, penulis lebih memaknai kentut Semar ini sebagai potensi diri individu yang asli berasal dari dalam diri, dimana potensi diri ini dapat digunakan sebagai “senjata” untuk mengatasi permasalahan hidup.
11. Ucapan spesial Semar yaitu *mbergegeg ugeg-ugeg, hmel-hmel, sak ndulit langgeng* yang dapat dimaknai daripada diam (*mbergegeg*), lebih baik berusaha untuk lepas (*ugeg-ugeg*) dan mencari makan (*hmel-hmel*), walaupun hasilnya sedikit (*sak ndulit*), tapi akan terasa abadi (*langgeng*) (Hermawan, 2013).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa ajaran budi pekerti dari sosok Semar. Ajaran budi pekerti yang dapat dirumuskan oleh penulis dari ciri khas Semar tersebut antara lain:

1. Selalu sadar, mengingat, bersyukur dan berupaya melaksanakan perintah Tuhan Yang Maha Esa.
2. Hendaknya kehidupan yang kita miliki ini adalah kehidupan yang bermanfaat bagi orang lain.
3. Jangan melabeli orang lain berdasarkan kondisi fisiknya, yang tampak buruk tak selamanya buruk dan yang tampak baik tak selamanya baik, yang hitam belum tentu hitam dan yang

putih belum tentu putih, ikan yang gemuk pun masih berduri sedangkan ikan yang kurus pun masih memiliki daging.

4. Jangan mudah terkagum-kagum, jangan mudah menyesal, jangan mudah terkejut dan jangan manja dalam menghadapi kehidupan.
5. Kemampuan diri bukanlah suatu hal yang harus disembongkan karena di atas langit masih ada langit.
6. Senantiasa setia, tulus dan ikhlas dalam pengabdian baik kepada lembaga, suami ataupun orang tua.
7. Berwibawalah tanpa mengandalkan kekuasaan/kekuatan/keturunan/kekayaan yang kita miliki.
8. Anggaphlah semua orang sama.
9. Berlakulah adil, netral dan tidak menjadi provokator dalam konteks negatif.
10. Senantiasa berupaya untuk menggali dan meningkatkan potensi diri karena berjuang dalam memperoleh cita-cita hidup tak perlu membawa massa dan memenangkan sesuatu tak harus merendahkan, mempermalukan bahkan menginjak kepala orang lain.
11. Bekerja keras dan pantang menyerah dalam menjalani ujian dalam hidup.

Ajaran budi pekerti dari sosok Semar ini dirasa dapat digunakan sebagai sarana tercapainya cita-cita dalam hidup, karena ketercapaian cita-cita kehidupan bergantung pada diri kita sendiri. Pendapat ini didukung oleh Soeharto dan Rukmana (1991) yang menyatakan bahwa tercapainya cita-cita hidup itu akan bergantung pada manusia itu sendiri dalam menggunakan kelengkapan hidup pemberian Tuhan, ialah: Pancaindera; Cipta-

Rasa-Karsa; dan dua Nafsu yang bertentangan, yaitu nafsu baik dan nafsu jahat.

Karakter Adil Berdasarkan Nilai Luhur Semar

Setyaputri (2017) telah merumuskan 12 karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur Semar, yaitu:

1. Religius.

Karakter ini diambil dari makna nama Badranaya dan simbol tangan kanan menunjuk ke atas serta ajaran budi pekerti dari Semar yang mengajarkan bahwa kita senantiasa harus selalu sadar, mengingat, bersyukur dan berupaya melaksanakan perintah Tuhan Yang Maha Esa..

2. Netral.

Karakter ini diambil dari makna simbol tangan kiri Semar yang berada di belakang sebagai lambing keilmuan yang netral serta ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa berlakulah adil, netral dan tidak menjadi provokator dalam konteks negatif.

3. Toleransi.

Diwujudkan enggan menerima konseli tanpa melabeli. Karakter ini diambil dari postur keseluruhan Semar yang nampak buruk namun simbol kebaikan serta ajaran budi pekerti Semar yang mengajarkan bahwa jangan melabeli orang lain berdasarkan kondisi fisiknya, yang tampak buruk tak selamanya buruk dan yang tampak baik tak selamanya baik, yang hitam belum tentu hitam dan yang putih belum tentu putih, ikan yang gemuk pun masih berduri sedangkan ikan yang kurus pun masih memiliki daging.

4. Tulus.

Tulus dalam memberikan pelayanan BK terhadap konseli. Karakter ini diambil dari makna rambut Semar kuncung atau *jarwadasa*, sesuai artinya *akuning sang kuncung*, sifat tulus Semar, serta profesi Semar yang bertindak sebagai *pamomong* Pandawa, penasihat spiritual dan teman bercengkrama di kala susah serta ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa kita hendaknya senantiasa setia, tulus dan ikhlas dalam pengabdian baik kepada lembaga, suami ataupun orang tua.

5. Disiplin.

Diwujudkan dengan mematuhi aturan/kode etik yang ada dan memberikan contoh yang baik. Karakter ini diambil dari makna Semar yang berjalan menghadap ke atas.

6. Peduli sosial.

Hal ini berkaitan dengan dimilikinya empati pada diri konselor. Dapat diwujudkan dengan cara menerima konseli dari latar belakang budaya manapun. Karakter ini diambil dari makna Semar adalah simbol atasan dan bawahan dan ajaran budi pekerti Semar yang mengajarkan bahwa hendaknya kehidupan yang kita miliki ini adalah kehidupan yang bermanfaat bagi orang lain.

7. Bersahabat.

Karakter ini diambil dari pergaulan Semar yang tidak membedakan dari lapisan manapun dan ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa kita hendaknya menganggap semua orang sama.

8. **Adil.**

Berlaku **adil** dalam memberikan pelayanan BK terhadap konseli. Karakter ini diambil dari Kain Batik Kawung yang dipakai Semar serta ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa berlakulah tidak membeda-membedakan, netral dan tidak melabeli dalam konteks negatif..

9. Jujur.

Karakter ini diambil dari sifat bawaan Semar yang jujur dan tidak munafik.

10. Luwes.

Tidak kaku dalam menyikapi budaya konseli yang berbeda. Karakter ini diambil dari sifat Semar yang sabar, ramah, suka humor, sederhana, tenang dan rendah hati.

11. Demokratis.

Karakter ini diambil dari makna kentut Semar ini adalah wujud suara rakyat yang dapat diserukan kepada para pemimpin serta ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa berwibawalah tanpa mengandalkan kekuasaan, kekuatan, keturunan, kekayaan yang kita miliki.

12. Rasa ingin tahu.

Diwujudkan dengan memanfaatkan dan meningkatkan potensi diri. Karakter ini diambil dari makna kentut Semar dan ungkapan yang sering dikeluarkan oleh Semar yaitu *mbergegeg ugeg-ugeg, hmel-hmel, sak ndulit langgeng* serta ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa kita hendaknya senantiasa berupaya untuk menggali dan meningkatkan potensi diri. Seorang konselor senantiasa memanfaatkan dan meningkatkan potensi diri melalui

berbagai macam proses, misalnya studi lanjut, pelatihan dan perluasan wawasan diri. Wawasan ini baik tentang budayanya sendiri, budaya konseli dan bagaimana cara menjembatani perbedaan budaya yang membentuk mereka agar proses konseling dapat terlaksanakan dengan baik. Keprofesionalan seorang konselor multibudaya akan semakin tampak jika semakin kuat “kentutnya” atau potensi dirinya.

Nah, dari kedua belas karakter yang dirumuskan dari nilai luhur Semar tersebut, pada buku ini difokuskan untuk membahas salah satu karakter yaitu karakter adil. Mengapa hanya difokuskan pada karakter ini? Hal ini dibahas berdasarkan fenomena riil yang ditemui di lapangan yakni adanya krisis kurangnya karakter adil ini pada diri calon konselor multibudaya seperti yang telah dibahas pada bagian 1.

Karakter adil berkaitan dengan pemberian pelayanan BK konselor terhadap konseli. Karakter ini diambil dari Kain Batik Kawung yang dipakai Semar serta ajaran budi pekerti Semar yang menyatakan bahwa berlakulah tidak membedakan-membedakan, netral dan tidak melabeli dalam konteks negatif.

Referensi:

- Constantine, M.G., & Sue, D.W. (2005) *Strategies for Building Multicultural Competence in Mental Health and Educational Settings*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Corey, G. (2009) *Theory and Practice of Counseling & Psychotherapy, Eight Edition*. Belmont, CA: Brooks/Cole.
- Corey, G. (2013) *Theory and Practice of Counseling & Psychotherapy, Ninth Edition*. Belmont, CA: Brooks/Cole.

- Cross, M.C., & Papadopoulos, L. (2001) *Becoming a Therapist*. USA: by Taylor and Francis Inc.
- Hermawan, D. (2013) *Semar & Kentut Kesayangannya*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Matsumoto, D., & Juang, L. (2003) *Culture and Psychology. 2nd Edition*. Belmont, CA: Wadsworth
- Notopertomo, M., & Jatirahayu, W. (2012) 51 Karakter Tokoh Wayang Populer. Klaten: PT Hafamira.
- Setyaputri, N.Y. (2015) *Koneksitas Nilai-nilai Luhur di dalam Semar (Badranaya) terhadap Ciri-ciri Konselor Multibudaya dan Praktik Konseling Multibudaya*. UNNES: Seminar Nasional Konseling Berbasis Multikultural.
- Setyaputri, N.Y. (2017) Karakter Ideal Konselor Multibudaya Berdasarkan Nilai Luhur Semar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 2(2): 58-65.
- Soeharto & Rukmana, H. (1991) *Butir-butir Budaya Jawa, Hanggayuh Kasampurnaning Hurip Berbudi Bawaleksana Ngudi Sejatining Becik*. Jakarta: Yayasan Purna Bhakti Pertiwi.
- Sue, D.W., Arredondo, P., & McDavis, R.J. (1992) Multicultural Counseling Competencies and Standards: A Call to the Profession. *Journal of Counseling & Development*, Vol 70: 477-486.
- Wahyudi, A. (2014) *Bersatu Manunggaling Kawula Gusti*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Wibowo, M.E. (2015) *Perspektif Konseling Multikultural dalam Masyarakat Indonesia*. Handout Makalah Seminar Nasional

yang berjudul Perspektif Konseling Berbudaya Multikultural
tanggal 3 Oktober 2015.

BAGIAN 3
DASAR PEMILIHAN
MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING

Media dapat dikatakan sebagai segala rupa atau bentuk saluran yang dapat digunakan sebagai objek penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan untuk merangsang terjadinya belajar. Sadiman dkk (2012) menekankan bahwa media adalah semua piranti yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dimana dalam proses tersebut menimbulkan terjadinya belajar serta dapat merangsang semua indera seseorang bahkan dapat menarik minat dan perhatian seseorang. Pengertian tersebut senada dengan pendapat *Association of Education and Communication Technology* (dalam Arsyad, 2011) yang berpendapat bahwa media merupakan semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, jelas bahwa media adalah bagian dari proses komunikasi. Jelas atau tidaknya proses komunikasi ditunjang oleh saluran atau media yang terdapat dalam proses komunikasi tersebut. Bimbingan dan Konseling pada dasarnya adalah proses komunikasi, maka media erat kaitannya dengan bimbingan dan konseling. Selain itu di dalam bimbingan dan konseling terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi: masalah, tujuan, teknik, media dan komunikasi (Nursalim, 2013). Masing-masing

komponen tersebut saling berhubungan dan berkaitan erat serta menjadi suatu kesatuan.

Media Bimbingan dan Konseling dapat diartikan sebagai suatu wadah dari pesan/informasi bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi guna tercapainya perkembangan siswa secara optimal. Hal ini senada dengan pendapat Nursalim (2013) yang mengemukakan bahwa media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Barbara & Hariastuti (2010) yang mengemukakan bahwa media bimbingan dan konseling merupakan suatu wadah dari pesan atau informasi bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk pencapaian proses bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh konselor. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi konseli agar tertarik pada layanan bimbingan dan konseling serta untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2013).

Media Bimbingan dan Konseling merupakan salah satu sarana yang dapat memperlancar proses pelaksanaan layanan

bimbingan dan konseling dan dapat membantu Konselor dalam penyampaian materi bimbingan (Leksana dkk, 2013). Dengan demikian, sebagai Konselor hendaknya dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pemilihan, penggunaan, bahkan pengembangan media BK untuk mengoptimalkan proses layanan bimbingan dan konseling agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Terlebih dahulu akan dijelaskan mengenai fungsi media secara umum, sebelum membahas mengenai fungsi dari media bimbingan dan konseling. Secara umum media mempunyai fungsi antara lain: a) memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis; b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; c) mengatasi sikap pasif siswa, seperti dapat menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan kenyataan; dan d) dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan dapat menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman dkk, 2012).

Berdasarkan fungsi media secara umum tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa fungsi dari media bimbingan dan konseling antara lain: a) memperjelas pesan bimbingan dan konseling agar tidak terlalu verbalistis; b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; c) menimbulkan gairah/minat siswa, interaksi lebih langsung antara Konseli dengan Konselor; d) memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; e) proses layanan bimbingan dan konseling dapat lebih

menarik; f) proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif; g) kualitas layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan; dan h) meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2013).

Elfarini & Christiana (2013) mengutarakan bahwa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling, konseli akan banyak melibatkan indera (penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, penciuman) yang pada akhirnya dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan bimbingan secara maksimal. Jadi, dengan adanya media bimbingan dan konseling akan mempermudah dan membantu Konselor ketika berkomunikasi dengan Konseli dan sebagai perantara agar Konseli lebih memahami maksud verbal atau pesan bimbingan yang disampaikan oleh Konselor.

Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling

Secara umum dasar pemilihan media sangatlah sederhana, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman dkk (2012) bahwa dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Jika dikaitkan dengan bimbingan dan konseling, dapat disimpulkan bahwa kriteria yang mendasar untuk pemilihan media bimbingan dan konseling yang tepat adalah apakah media tersebut dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan pelaksanaan bimbingan dan konseling atau tidak.

Nursalim (2013) mengemukakan enam kriteria umum pemilihan media bimbingan dan konseling yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Kesesuaian dengan tujuan

Perlu dirumuskan tujuan bimbingan dan konseling yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan layanan BK.

b. Kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling

Hal ini berhubungan dengan bahan atau kajian apa yang akan dibahas pada kegiatan layanan bimbingan dan konseling tersebut serta indikator apa saja yang perlu dicapai. Oleh karena itu Konselor dapat menentukan media apa yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi tersebut.

c. Kesesuaian dengan karakteristik konseli

Hal yang harus dilakukan untuk memenuhi kriteria ini adalah mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan apakah sesuai dengan karakteristik konseli.

d. Kesesuaian dengan teori

Dasar teori yang benar perlu diperhatikan dalam memilih sebuah media bimbingan dan konseling. Hal ini dimaksudkan agar media yang digunakan benar-benar sah secara teoretis bukan ala pilih berdasarkan kegemaran dari Konselornya.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar konseli

Media yang dipilih juga perlu didasarkan atas kondisi psikologis konseli. Hal ini dilakukan untuk mengakomodasi bahwa konseli berminat untuk belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar yang mereka miliki.

f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia

Kriteria ini berkaitan dengan seberapa besar dukungan sistem untuk mengizinkan media ini ada atau boleh digunakan. Tidak menutup kemungkinan bahwa sebuah media tidak diperbolehkan dipakai karena sistem atau lembaga tidak mengizinkan media ini digunakan. Misalnya terlalu mahal dan keuangan lembaga tidak mendukung, atau dianggap kurang sesuai dengan iklim yang ada di lembaga tersebut.

Terdapat sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media bimbingan dan konseling yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata *ACTION*, yaitu akronim dari *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization* dan *novelty* (Nursalim, 2013) dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Akses (*Access*)

Akses yang mudah dan tidak rumit pencariannya menjadi pertimbangan pertama dalam menentukan sebuah media. Hal ini berhubungan dengan apakah alat yang kita perlukan ini tersedia, praktis serta dapat digunakan oleh konseli. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas konseli, bukan hanya konselor yang menggunakan media tersebut.

b. Biaya (*Cost*)

Sebuah media yang baik (efektif dan efisien) tidak selalu membutuhkan biaya yang banyak. Apabila seorang konselor tersebut kreatif dan memahami materi BK dengan sungguh-sungguh, maka konselor ini akan memanfaatkan objek-objek

sederhana yang ada di sekitarnya untuk diubah sebagai sebuah media BK tentunya dengan biaya lebih ringan.

c. Teknologi (*Technology*)

Kita perlu memperhatikan apakah teknologi yang akan kita pakai tersedia dan mudah digunakan.

d. Interaktivitas (*Interactivity*)

Kriteria ini dapat dipenuhi jika alat yang kita pilih sebagai media dapat memunculkan komunikasi dua arah bahkan multiarah. Dengan kata lain dengan adanya media ini dapat memunculkan interaktivitas dari anggota satu dengan yang lain serta dengan pemimpin kelompoknya.

e. Organisasi (*Organization*)

Hal ini berkaitan dengan dukungan sistem atau lembaga yang mewadahnya. Dapat dicontohkan begini apakah kepala sekolah atau kepala yayasan menyetujui media ini digunakan dan berkaitan dengan bagaimana pengorganisasiannya apakah melibatkan banyak staf atau hanya konselor saja.

f. Kebaruan (*Novelty*)

Media yang cenderung baru atau konseli belum pernah menggunakannya akan lebih menarik minat mereka daripada media yang sudah sering mereka gunakan. Paling tidak media yang memiliki unsur kebaruan akan meningkatkan rasa penasaran atau rasa ingin tahu konseli mengenai isi dari media tersebut.

Apabila dikaitkan dengan penyusunan BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya) agar media ini dapat diterima secara teoretis dan praktis sebagai jenis media BK, maka dalam pembuatannya harus memperhatikan dasar

pemilihan media BK yang telah dipaparkan tersebut. Selain itu, perlu ditekankan bahwa BADRANAYA merupakan sebuah permainan dimana di dalam permainan ini juga telah memenuhi unsur interaktivitas. Dimana diketahui bahwa unsur interaktivitas adalah salah satu kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan.

Di dalam sebuah permainan salah satu hal yang perlu diperhatikan lagi adalah bagaimana dinamika kelompok atau interaksi anggota antara satu dengan yang lain dalam kelompok tersebut dapat membentuk suatu kohesivitas yang baik hingga dapat menumbuhkan perubahan secara psikologis, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam dirinya.

BADRANAYA yang dikembangkan dalam bentuk *board-game* ini dimaksudkan agar dengan adanya objek berupa *board-game* ini dapat mempermudah proses bermain. Objek tersebut dapat membantu Konselor untuk menunjang interaktivitas dalam pelaksanaan permainan. Objek yang dikemas dalam *board-game* ini berbentuk tiga dimensi yang dalam penyajiannya perlu memperhatikan ukuran bentuknya, beratnya, susunannya, fungsinya dan dalam proses penataan penampilan visualnya harus memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan, serta unsur-unsur visual lain seperti bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna (Arsyad, 2011; Nursalim, 2013).

Berdasarkan penelusuran daftar pustaka, penulis belum menemukan sebuah media BK berupa *board-game* yang difungsikan untuk meningkatkan karakter adil calon konselor multibudaya. Oleh karena itu, diciptakannya BADRANAYA ini

telah memenuhi unsur kebaruan (*novelty*). Selain itu, tata cara permainan disusun semudah mungkin agar pemain dapat memahami tujuan permainan dan menggunakan dengan baik.

Mengapa BADRANYA dikemas juga dalam bentuk permainan? Karena, setiap individu termasuk mahasiswa S1 BK yang merupakan seorang calon konselor multibudaya pun menyukai permainan. Bermain adalah suatu hal yang tidak bisa lepas dari manusia. Kegiatan bermain terus berkembang menyesuaikan perkembangan dan kebutuhan hidup seseorang. Dengan kata lain bermain adalah suatu kegiatan yang asasi bagi diri seseorang. Permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi individu dari apa yang dilakukannya tersebut (Pertiwi & Sugiyanto, 2013). Sedangkan Mutiah (2010) mengemukakan permainan merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat.

Seseorang yang telah merasa jenuh dengan kegiatan sehari-harinya dapat merefresh kejenuhan tersebut dengan bermain. Calon konselor multibudaya yang merasa bosan dengan kegiatan perkuliahannya dapat melakukan sebuah permainan untuk meminimalisasi kebosannya tersebut. Dengan syarat, inti dari permainan ini juga harus bermutu sesuai bidang ilmunya agar mereka dengan bermain tetap dapat meningkatkan pengetahuan serta kompetensinya. Dengan kata lain, mereka bermain namun tetap belajar. Permainan memiliki sifat luwes, fleksibel, serta bervariasi. Dengan adanya sifat ini konselor dapat mengadaptasikan permainan ke dalam kondisi-kondisi khusus yang ada, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, seperti tata cara bermain dalam BADRANAYA yang

diolah sedemikian rupa untuk meningkatkan karakter adil calon konselor multibudaya

Referensi:

- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barbara, F.Y. & Hariastuti, R.T. (2010) Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. *Jurnal Unesa*, hlm 1-13.
- Elfarini, R.S. & Christiana, E. (2013) Pengembangan Media Monopoli Asertif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VIII-A. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol 1 (1): 174-185.
- Leksana, D.M., Wibowo, M.E., & Tadjri, I. (2013) Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol 2 (1): 1-9.
- Mutiah, D. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Nursalim, M. (2013) *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Pertiwi, P.P. & Sugiyanto. (2013) Efektifitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, Vol 34 (2): 151-163.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. (2012) *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.

BAGIAN 4

BADRANAYA SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING

BADRANAYA merupakan akronim dari **Board-game Karakter Konselor Multibudaya**. BADRANAYA dikembangkan dalam bentuk papan permainan dimana dalam permainan tersebut terdapat materi yang akan menjadi bahan diskusi dalam proses bimbingan. BADRANAYA ini dirancang sebagai perjalanan/ perkelanaan seorang Kesatria dalam mencari “harta karun Semar”.

Harta karun tersebut berada pada ujung perjalanan/ perkelanaan tersebut. Yang dimaksud “harta karun Semar” itu sendiri sebenarnya adalah sosok utuh Konselor yang memiliki karakter adil. Untuk mendapatkan itu, pemain yang diibaratkan seorang Kesatria tersebut harus melalui perjalanan dimana di dalam perjalanan tersebut terdapat materi-materi yang berkaitan dengan karakter adil. Dimana dalam mempelajari materi tersebut, pemain harus menyelesaikan tugas-tugas yang temanya disesuaikan dengan materi.

Secara teoretis Setyanugrah & Setyadi (2017) mengemukakan bahwa *board game* merupakan salah satu jenis media visual. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media visual memegang peran yang sangat penting bag dalam proses belajar. Prameswara & Siswanto (2016) menambahkan bahwa *board game* ini dapat dikemas dalam bentuk permainan. Pendapat ini didukung oleh Yunita dan Wirawan (2017) yang menyatakan

bahwa *board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Nama BADRANAYA dipilih karena karakter adil yang akan diperdalam pada calon konselor mengacu pada nilai luhur Semar. Dimana terdapat 3 indikator dari karakter adil ini adalah: 1) tidak membeda-bedakan (samarata), 2) netral, dan 3) tidak melabeli (dirumuskan dari pemaparan Setyaputri (2017)). Materi-materi yang dikemas pada “perkelanaan mencari harta karun Semar” ini disusun berdasarkan ketiga indikator karakter adil tersebut.

Strategi bimbingan yang dipilih dalam proses permainan BADRANAYA ini adalah bimbingan kelompok karena bimbingan kelompok memiliki peran yang memiliki sifat pencegahan dan pengembangan. Bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi (Gibson & Mitchell, 2008).

Senada dengan Delucia-Waack (2006) yang berpendapat bahwa yang mencolok dari bimbingan kelompok adalah fokus pada pengembangan keterampilan untuk mencegah masalah. Selain itu, strategi bimbingan kelompok dipilih agar senada dengan karakteristik dari permainan itu sendiri dimana dalam proses bermain juga perlu memperhatikan dinamika yang dalam kelompok bermain. Dinamika kelompok ini erat hubungannya dengan bimbingan kelompok.

Corey dkk (2014) menyatakan bahwa bimbingan kelompok fokus pada pengembangan kognitif, afektif dan keterampilan tingkah laku anggotanya melalui serangkaian prosedur terstruktur dalam pertemuan kelompok. Terdapat lima tahap pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Corey (2014). Lima tahap tersebut adalah: 1) *Pre-group* (Tahap Pembentukan Kelompok); 2) *Initial Stage* (Tahap Awal); 3) *Transition Stage* (Tahap Transisi); 4) *Working Stage* (Tahap Kerja); dan 5) *Final Stage* (Tahap Akhir).

Teknik yang dianggap sesuai untuk digunakan adalah gamifikasi karena BADRANAYA yang akan dikembangkan sebagai media tersebut ditransformasikan dalam bentuk permainan. Menurut Jusuf (2016) gamifikasi merupakan suatu teknik yang menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan kelompok tertentu. Selain itu gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Teknik *gamification* atau gamifikasi dengan media BADRANAYA akan digunakan pada tahap kerja dalam bimbingan kelompok tersebut.

Piranti BADRANAYA

Pada butir ini dijelaskan mengenai masing-masing fungsi perlengkapan yang terdapat BADRANAYA seperti: a) papan permainan atau *board-game*; b) buku panduan BADRANAYA; c)

pion Semar. Perlengkapan tersebut dijelaskan pada poin-poin berikut.

a. Papan permainan atau *board-game*

Board game ini merupakan salah satu jenis media visual yang secara visual berupa papan permainan berbentuk postur Semar atau dalam BADRANAYA papan ini disebut “Pulau Semar”. Papan permainan ini merekap semua materi berbasis kearifan lokal yang nanti akan dirincikan dalam buku panduan. Ukuran *board game* 100 cm x 60 cm.

Aturan main BADRANAYA dirancang sebagai perjalanan/ perkelanaan seorang Kesatria dalam mencari “harta karun Semar”. Yang dimaksud Kesatria di sini adalah mahasiswa S1 BK atau calon konselor multibudaya yang menjadi pemain dalam permainan ini. Harta karun tersebut berada pada ujung perjalanan/ perkelanaan tersebut. Yang dimaksud “harta karun Semar” itu sendiri sebenarnya adalah sosok Konselor yang memiliki karakter *justice* (adil). Untuk mendapatkan itu, pemain yang diibaratkan seorang Kesatria tersebut harus melalui perjalanan dimana di dalam perjalanan tersebut terdapat materi-materi yang berkaitan dengan indikator-indikator karakter *justice* (adil). Materi-materi ini dikemas dalam kartu-kartu yang diletakkan di atas bidak.

Dalam satu kali permainan dilakukan oleh 2-4 tim. Dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Akan tetapi yang menjalankan “bidak” atau pion yang berbentuk semar hanya satu orang yang dianggap sebagai ketua tim. Tim ini dibentuk bertujuan untuk memanfaatkan dinamika kelompok dalam permainan untuk menyelesaikan tugas dalam materi yang tersaji

dalam setiap kolom yang dianggap sebagai perjalanan/ perkelanaan Kesatria tersebut. *Punishment* dan *reward* diatur pada setiap kolom berisi tugas yang disesuaikan dengan materi. Kedua tim berkompetisi untuk berpacu tim siapa yang lebih cepat mendapatkan harta karun Semar diujung perkelanaan.

Semua yang menjadi pemain ini merupakan calon konselor multibudaya yang tingkat karakter adilnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini diketahui dari hasil penjarangan subjek menggunakan instrument khusus yang bernama Skala Pengukuran Karakter Adil. Untuk mengetahui adanya perubahan tingkat karakter mereka, setelah melakukan permainan ini para calon konselor multibudaya tersebut diminta untuk mengisi lagi instrumen tersebut. Setelah itu hasil pengisian sebelum dan sesudah melakukan permainan BADRANAYA dilakukan uji beda. Format instrumen secara lengkap ditampilkan pada Buku Panduan Badranaya yang akan dibahas di bawah ini.

b. Buku Panduan BADRANAYA

Panduan BADRANAYA disusun sebagai acuan pengguna yang nantinya berperan sebagai pemimpin kelompok agar dapat menggunakan permainan BADRANAYA. Selain itu, panduan ini disusun untuk membantu pemimpin kelompok dalam memahami maksud dan tujuan dikembangkannya BADRANAYA, bagaimana konsep dasar dari media ini, bagaimana aturan main dan cara memainkannya, bagaimana langkah-langkah bimbingan kelompok menggunakan BADRANAYA serta

bagaimana cara evaluasi selama proses permainan dan evaluasi hasil setelah melakukan permainan.

Satu hal penting yang perlu ditampilkan dalam buku panduan adalah instrument yang digunakan untuk mengukur tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Instrumen ini bernama Skala Pengukuran Karakter Adil. Tentunya, instrument yang dibahas kali ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga pantas untuk digunakan sebagai alat ukur. Secara rinci isi dari Skala Pengukuran Karakter Adil ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Alat Ukur Karakter Adil

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak melayani konseli yang berstatus sosial rendah.				
2.	Saya tidak mengarahkan konseli untuk mempunyai pola pikir yang sama dengan saya.				
3.	Saya memberikan prediksi nakal bagi anak yang selalu melanggar aturan.				
4.	Saya tidak memberikan layanan BK pada konseli yang sesama dengan saya saja.				
5.	Saya sulit bergaul dengan jenis kelompok tertentu.				
6.	Saya senang memberikan predikat pada orang lain sesuai dengan performance mereka.				
7.	Saya menerima orang lain dengan syarat tertentu.				
8.	Saya berpihak pada orang-orang yang menguntungkan saya.				
9.	Saya menerima konseli yang datang ke ruang BK meski dia tidak menggunakan atribut				

	sekolah lengkap.				
10.	Saya menganggap orang lain sederajat.				
11.	Saya mendengarkan dengan seksama pendapat orang lain yang berbeda pendapat.				
12.	Saya memberikan layanan konseling pada siswa yang penurut saja.				

Pemain BADRANAYA diminta untuk memilih salah satu jawaban dari duabelas pernyataan di atas. Misalnya SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), atau STS (Sangat Tidak Setuju). Alat ukur ini dikembangkan berdasarkan indikator karakter adil yang telah teruji kesahihannya.

c. Pion Semar

Pion berbentuk Semar ini adalah wujud perwakilan dari kelompok yang nantinya akan menandai samapai mana perjalanan perkelanaannya dalam papan permainan/ *board-game* nya.

Referensi:

- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Corey, M.; Corey, G; dan. Corey, C. (2014) *Groups: Process and practice. 9th Ed*. Belmont, CA: Brooks/Cole.
- DeLucia-Waack, J.L. (2006) *Leading Psychoeducational Groups*. California: Sage Publications, Inc.

- Gibson, R.L. & Mitchell, M.H. (2008) *Bimbingan dan Konseling*.
Terjemahan Yudi Santoso (2011) Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.
- 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*, Vol 3(3): 423-430.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D.I. (2017) Perancangan Board Game
sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran untuk
Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 di Surabaya. *Jurnal Sains
dan Seni ITS*, Vol 6(1): 62-68.
- Setyaputri, N.Y. (2017) Karakter Ideal Konselor Multibudaya
Berdasarkan Nilai Luhur Semar. *Jurnal Kajian Bimbingan
dan Konseling*, Vol 2(2): 58-65.
- Yunita, I., & Wiarawan, A.R. (2017) Perancangan Media Board
Game Menggunakan Pendekatan Edutainment untuk
Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah
Menengah Atas Jurusan Sosial. *Jurnal AKUNTANSI DAN
Teknologi Informasi (JATI)*, Vol 11:114.

BAGIAN 5

PENUTUP

Karakter adil sangat penting dimiliki oleh seorang konselor multibudaya. Isu kurangnya profesionalitas Konselor di lapangan dapat terjadi berawal dari kurang dimilikinya karakter adil ini. Isu ini dipertegas dengan adanya perilaku membedakan kepribadian konseli, kurang netral ketika konseli menceritakan masalahnya, dan munculnya pelabelan pada konseli. Maka, perlu dilakukan intervensi khusus untuk meningkatkan karakter adil ini agar mereka dapat menjadi Konselor Multibudaya yang kompeten. Intervensi yang dilakukan pada calon konselor tersebut menggunakan media tertentu seperti BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya).

BADRANAYA merupakan salah satu contoh media interaktif yang ditransformasikan dalam bentuk permainan. Keunikan dari media ini adalah dalam proses operasionalnya dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sasaraannya adalah mahasiswa S1 BK dimana mereka merupakan calon konselor yang diharapkan dapat menjadi konselor multibudaya yang profesional.

Dengan terciptanya BADRANAYA disarankan bagi dunia pendidikan (khususnya untuk Prodi Bimbingan dan Konseling) untuk mengintegrasikan media ini pada kurikulum KKNI khususnya pada dalam matakuliah Pengembangan Pribadi Konselor. Sedangkan bagi Mahasiswa S1 BK dengan melakukan permainan BADRANAYA dapat memperdalam karakter adil

sebagai konselor multibudaya supaya mereka dapat berkerja secara profesional di lapangan.

Bagi akademisi maupun praktisi bidang Bimbingan dan Konseling dapat menggunakan media ini sebagai sarana untuk meningkatkan karakter adil calon konselor multibudaya serta dapat mengadopsi BADRANAYA dalam penelitian lanjutan dengan variabel terikat yang lain yang telah disesuaikan dengan hasil pengamatan atau kondisi lapangan yang ada.

PROFIL PENULIS

PENULIS 1

Nora Yuniar Setyaputri dilahirkan di Trenggalaek tanggal 2 Juni 1989. Pendidikan tinggi dimulai pada tahun 2008 di Universitas Negeri Malang dengan memilih prodi S1 Pendidikan



Akuntansi. Penulis menyelesaikan studi S1-nya tersebut pada tahun 2012 dan melanjutkan studi ke jenjang Magister di Universitas Negeri Malang pada tahun ini. Berdasarkan berbagai macam pertimbangan, pada akhirnya penulis memutuskan untuk memilih prodi S2 Bimbingan dan Konseling. Pada saat itu penulis merasa nyaman dan merasa ingin lebih mendalami bidang ini. Akhirnya

pada tahun 2013, penulis mengambil studi S1 Bimbingan dan Konseling di Universitas Kanjuruhan Malang dan lulus pada tahun 2016. Sebelumnya pada tahun 2014 Penulis menyelesaikan studi S2 Bimbingan dan Konseling. Mulai September tahun 2014 ini pula penulis bergabung menjadi Dosen tetap Yayasan di Prodi S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penulis aktif mengikuti kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat baik Program Stimulus Yayasan maupun Hibah DRPM Dikti. Sampai pada tahun 2020 Penulis memiliki 5 Sertifikat HKI.

Motto yang selalu ditanamkan dalam diri Penulis adalah “Kita baru bisa dikatakan berhasil jika kita dapat memberikan manfaat bagi orang lain”.

PENULIS 2

Yuanita Dwi Krisphianti dilahirkan di kota Trenggalek desa Nglongsor kecamatan Tugu, tanggal 8 Juni 1989, anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan bapak tercinta Tono dan ibu tersayang Sriatin. Pendidikan terakhir yang ditempuh adalah S2 Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang lulus tahun 2015.



Selain sebagai ibu rumah tangga, berkesempatan juga sebagai dosen program studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Nusantara PGRI Kediri sejak September 2015. Selama menjadi dosen prodi BK, berkesempatan untuk melakukan beberapa penelitian DRPM dan stimulus internal serta melakukan pengabdian masyarakat diberbagai kesempatan baik sekolah maupun masyarakat. Juga telah menghasilkan beberapa karya hasil penelitian yang telah terbit di beberapa jurnal dan prosiding, baik ikut sebagai anggota ataupun ketua penulis. Serta telah menghasilkan karya yang telah di HKI kan.

PENULIS 3

Rosalia Dewi Nawantara merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang lahir pada 11 Maret 1991 di Kota Kediri. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Semampir 1 Kediri pada tahun 2003. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SLTP Negeri 2 Kediri dan lulus pada tahun 2006. Pendidikan menengah atas diselesaikan pada tahun 2009 di



SMA Negeri 7 Kediri. Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang perguruan tinggi di Universitas Negeri Malang, Jurusan Bimbingan dan Konseling dan lulus mendapatkan gelar S1 pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan jenjang S2 dengan program beasiswa calon dosen dari DIKTI dan lulus pada tahun 2015. Saat ini, penulis diberi kepercayaan untuk menjadi dosen di jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Motto penulis mengutip dari buku Diana Rikasari “*You don’t need to know everything, nor do you need to be everything. Just be the best version of yourself, and do your best for others*”.