

Efektor

ISSN 0854-1922 (Printed)
2355-956X (Online)

Jurnal Ilmiah

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2020

Publish by



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76 KEDIRI 64112
www.unpkediri.ac.id

Journal Link

ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/

Contact Us

Lembaga Penelitian dan Pengabdian
Kepada Masyarakat

Gedung B2 Kampus I Universitas Nusantara PGRI Kediri

Website

lp2m.unpkediri.ac.id

Email

lemilit@unpkediri.ac.id



Pimpinan Redaksi :

Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mitra Bestari (Reviewer):

Prof. Dr. Mustaji, M.Pd., Universitas Negeri Surabaya
Prof. Dr. Suswandari, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka
Dr.RR. Forijati.M.M, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Dr. Faurani Santi Singagerda,S.E.,M.Sc., University of Sang Bumi Ruwa Jurai

Editor Pelaksana :

Nurita primasatya,M.Pd Universitas Nusantara PGRI Kediri
Nur Lailiyah,M.Pd Universitas Nusantara PGRI Kediri
Guruh Sukma Hanggara,M.Pd Universitas Nusantara PGRI Kediri
Khoiriyah,M.Pd Universitas Nusantara PGRI Kediri
Mahendra Puji Permana Aji,M.Pd Universitas Nusantara PGRI Kediri
Laelatul Arofah,M.Pd Universitas Nusantara PGRI Kediri

Editorial Address :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto – Kota Kediri 64112
Telp./Fax. 0354-771576, 771503.

Email : lemlit@unpkediri.ac.id

URL : <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>

Table of Contents

Media Promosi Produk UMKM dengan Menggunakan EPIC Model Gesty Ernestivita ¹ , Subagyo ² (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	1-14
“MISKOM” Pengembangan Teknologi Belajar Online Practice Berbasis LMS (Learning Management System) pada Matakuliah Ekonomi Pembangunan Januar Kustiandi ¹ , Hari Wahyono ² , Yogi Dwi Satrio ³ , Syahrul Munir ⁴ (Universitas Negeri Malang, Indonesia ^{1,2,3,4})	15-23
STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years Titania Widya Prameswari ¹ , Anik Lestarinigrum ² (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	24-34
Implementasi Model Pembelajaran REPICPRO (Resume, Picture, Problem Based Learning) Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia Efa Wahyu Prastyaningtyas ¹ , Widi Wulansari ² (Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2})	35-41
Analisis Validasi Keterampilan Komunikasi Dan Argumentasi Siswa Biologi SMA Kelas XI MIPA Wiwin Wulansari ¹ , Mumun Nurmilawati ² , Budhi Utami ³ , Eko Budi Christiono ⁴ (Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2,3} , SMAN 1 Grogol ⁴)	42-48
Analisis Marketing Mix dalam Meningkatkan Jumlah Pembeli Ayam Geprek Mbok Moro Kota Kediri Forijati ¹ , Ridwan ² (Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2})	49-58
Green Accounting and Its Implementation in Indonesia Andi Arjuni K. ¹ , Alimuddin ² , Hamid Habbe ³ , Mediaty ⁴ , Andi Maulana K ⁵ (Universitas Hasanuddin ^{1,2,3,4} Universitas Muslim Indonesia ⁵)	59-72
Analisis Butir Soal Matematika UN SMP/MTs Tahun 2018/2019 Ditinjau dari Kriteria Koneksi Matematis Habib Hasbullah (MTs Negeri 2 Trenggalek)	73-79
Self-Efficacy dan Kepuasan Kerja pada Guru Taman Kanak-Kanak (TK) Nur Hasanah ¹ , Nadhirotul Laily ² (Universitas Muhammadiyah Gresik ^{1,2})	80-89
Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya) Nora Yuniar Setyaputri ¹ , Yuanita Dwi Krisphianti ² , Rosalia Dewi Nawantara ³ (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	90-97



ISSN

0854-1922 (Cetak)
2355-956X (Online)

Efektor

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat
Universitas Nusantara PGRI Kediri**

*Kampus 1 Jl. KH Ahmad Dahlan No. 76 KEDIRI 64112
Website : lp2m.unpkediri.ac.id Email : lemlit@unpkediri.ac.id
Url Jurnal : ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/*

Copyright: Efektor_2020



9 772355 956004

Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya)

Nora Yuniar Setyaputri¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Rosalia Dewi Nawantara³
setyaputrinora@gmail.com¹, Ju.wahyu@gmail.com², Rosaliadewi11@gmail.com³
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

Abstract

It is very important for multicultural counselor to have fairness character. At school, there is an issue of less professionalism counselors because of less fairness character. The results of preliminary study conducted at undergraduate's students of Guidance and Counseling Department at University of Nusantara PGRI Kediri prove that the students as candidate of counselor still discriminate the personality of counselee, less neutral when counselee tells the problem, and give labeling on counselee. Therefore, it is important to do special interventions to improve their fairness character become competent multicultural counselors. To Intervent the candidate of counselors can use certain media such as BADRANAYA (Multi-Cultural Character Board-game Counselor). The aim of this research is to develop BADRANAYA which can be accepted theoretically and practically. The research method used is research and development (Borg & Gall 1983). At present, the research process is in the third procedure namely the Development of Initial Product Draft, one of them is preparation of instruments. The validity and reliability are very important to obtain valid data regarding the level of fairness character for candidate of multicultural counselors. This article is limited to the validity and reliability of the Fairness Character Measurement Scale. Based on the results of the validity which is tested to 32 undergraduate students at University of Nusantara PGRI Kediri obtained 12 valid items with a reliability index of 0.834. The 12 items also have a very high reliability index that is represented each indicator of fairness character. While the results of the validation of the instrument, the fairness character measurement scale can be used as a measurement of the fairness character of candidate multicultural counselors in the next research procedure.

Keywords: justice character measurement scale, justice character, badranaya

Abstrak

Karakter adil sangat penting dimiliki oleh seorang konselor multibudaya. Isu kurangnya profesionalitas Konselor di lapangan dapat terjadi berawal dari kurang dimilikinya karakter adil ini. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa S1 BK UNP Kediri membuktikan bahwa calon konselor tersebut masih melakukan perilaku membeda-bedakan 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 dapat menggunakan media tertentu seperti BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan BADRANAYA yang dapat diterima secara teoretis dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (Borg & Gall 1983). Saat ini tahap penelitian memasuki tahap ketiga yaitu Pengembangan Draft Awal Produk dimana salah satunya adalah penyusunan instrumen. Validitas dan reliabilitas instrumen sangat penting diperhatikan untuk mendapatkan data yang sah mengenai tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Pada artikel ini dibatasi sampai pada diperolehnya hasil validitas dan reliabilitas Skala Pengukuran Karakter Adil. Berdasarkan hasil validitas instrumen yang diujikan kepada 32 mahasiswa S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri, diperoleh 12 aitem valid dengan indeks reliabilitas sebesar 0,834. Ke-12 aitem yang juga memiliki indeks reliabilitas sangat tinggi tersebut telah mewakili setiap indikator karakter adil. Berdasarkan hasil validasi instrumen tersebut, maka Skala Pengukuran Karakter Adil dapat digunakan sebagai alat ukur karakter adil calon konselor multibudaya pada tahap penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: skala pengukuran karakter adil, karakter adil, badranaya.

PENDAHULUAN

Konselor multibudaya yang efektif harus memiliki kompetensi konselor multibudaya yang baik. Agar menjadi konselor multibudaya yang baik, kompetensi multibudaya harus dibiasakan dan dilatihkan karena kompetensi ini bukan hal yang dapat muncul secara tiba-tiba (Corey, 2013). Selain menjadi diri konselor multibudaya yang efektif, pelaksanaan konseling yang efektif juga perlu diperhatikan. Salah satu indikator agar konseling berjalan efektif menurut Corey (2009; 2013) harus memperhatikan pengaruh unsur budaya yang ada pada konseli maupun konselor. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaksanaan konseling yang efektif adalah ketika dalam proses konseling multibudaya seorang konselor dapat memahami keadaan budaya konselor itu sendiri, keadaan budaya konselinya dan keadaan lingkungan mereka. Constantine & Sue (2005) menguatkan bahwa pemahaman yang baik dan pengakuan adanya budaya yang berbeda ini dapat dilakukan sebagai wujud upaya peningkatan kualitas diri konselor baik dari segi pendidikan, pelatihan, praktik bahkan penelitian. Sue, Arredondo & McDavis (1992) mengemukakan ada 3 kompetensi multibudaya konselor adalah kepercayaan dan sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Dapat disimpulkan bahwa dapat memahami keadaan budaya serta memiliki karakter diri yang dapat mendukung hal tersebut merupakan salah satu cara agar dapat menjadi konselor multibudaya yang efektif.

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 adalah salah satu sosok yang fenomenal dalam dunia perwayangan dan cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Terdapat beberapa sebutan Semar dimana salah satunya adalah Badranaya (Notopertomo & Jatirahayu, 2012). Badranaya dapat dimaknai dengan seseorang yang memiliki sifat membangun dan selalu melaksanakan perintah Tuhan demi kesejahteraan orang lain (Hermawan, 2013). Di samping wujudnya yang tergolong unik, Semar merupakan tokoh pewayangan yang memiliki sifat luhur. Menurut Setyaputri (2015) keunikan dari Semar merupakan keunikan yang dibuat oleh manusia dan untuk manusia juga. Keunikan ini bermuatan nilai-nilai kebijaksanaan dalam versi manusia. Dengan ini muatan nilai dalam diri Semar dapat memasuki berbagai lapisan kehidupan sosial. Tentunya hal ini berkaitan dengan sistem sosial budaya dalam kehidupan bermasyarakat termasuk pada kehidupan sosial budaya konselor maupun konseli. Dengan arti bahwa sistem sosial budaya tersebut mempengaruhi karakter seseorang yang ada di dalamnya termasuk konselor multibudaya.

Setyaputri (2017) telah merumuskan 12 karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur Semar. Salah satu dari duabelas karakter tersebut adalah karakter adil. Karakter adil berkaitan dengan keseimbangan ketika proses pemberian pelayanan BK oleh konselor terhadap konseli. Indikator karakter adil ini ada 3 yaitu tidak membeda-membedakan, netral dan tidak melabeli dalam konteks negatif. Isu-isu mengenai kurangnya profesionalitas Konselor di lapangan berawal dari karakter konselor tersebut khususnya karakter adil. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri diketahui bahwa 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. Oleh karena itu, perlu dilakukan intervensi khusus untuk meningkatkan karakter adil ini agar mereka dapat menjadi Konselor Multibudaya yang kompeten di bidangnya. Intervensi yang dilakukan pada para calon konselor tersebut dapat menggunakan salah satu jenis media tertentu.

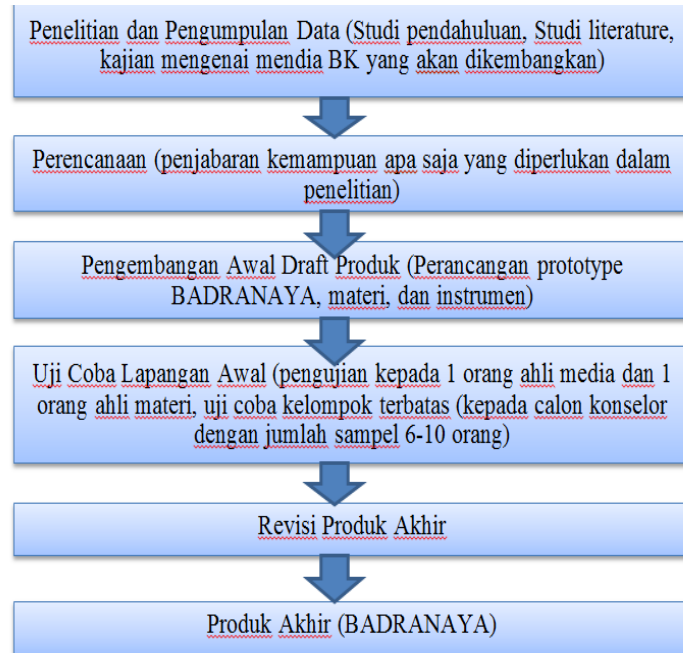
Penggunaan media dalam proses intervensi atau pemberian layanan BK tersebut sangat penting karena media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem BK (Nursalim, 2013). Maka, peran media sangat diperlukan untuk menunjang keefektifan layanan BK agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Media 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 ideal konselor multibudaya pada mahasiswa S1 BK UN PGRI Kediri. Nama yang diberikan pada media *board game* tersebut adalah BADRANAYA.

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 *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 karakter *justice* (adil). Dimana dalam mempelajari materi tersebut, pemain harus menyelesaikan tugas-tugas yang temanya disesuaikan dengan materi. Kriteria pengembangan media yang digunakan mengacu pada kriteria pengembangan media BK yang dikemukakan oleh Nursalim (2013). Dengan terpenuhinya kriteria-kriteria pengembangan media tersebut dimaksudkan agar tujuan penelitian ini dapat terpenuhi yaitu BADRANAYA dapat diterima secara teoretis dan praktis sebagai media BK. Di dalam proses penelitian dan pengembangan BADRANAYA ini satu hal yang tidak kalah penting adalah kesahihan dari alat ukur itu sendiri. Dimana instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur serta terbukti keajegannya. Maka, karakter adil yang hendak ditingkatkan dengan media BADRANAYA ini terlebih dahulu harus dapat diketahui seberapa tinggi ataupun rendah tingkatannya dengan menggunakan alat ukur berupa Skala Pengukuran Karakter Adil. Proses penyusunan skala ini berdasarkan indikator dari karakter adil yang telah dikemukakan oleh Setyaputri (2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, dimana tahapannya mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983). Pada penelitian ini kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) tersebut tidak dilaksanakan secara

keseluruhan. Kesepuluh langkah tersebut akan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian serta bidang fokus pada penelitian ini. Adapun prosedur pengembangan produk pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan BADRANAYA

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa S1 BK UNP Kediri sebanyak 431 mahasiswa per tahun ajaran 2019/2020. Sedangkan sampel ditentukan dengan *purposive sampling* dimana yang menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa S1 BK UNP Kediri yang mempunyai karakter adil yang memasuki rentang sangat rendah maupun rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan skala psikologis. Kuesioner dan skala psikologis adalah teknik pengumpulan data sedangkan untuk praktisnya teknik ini ditransformasikan dalam bentuk atau format instrumen yang berupa kuesioner penilaian ahli dan skala pengukuran karakter adil konselor multibudaya. Saat ini tahap penelitian memasuki tahap ketiga yaitu Pengembangan Draft Awal Produk dimana salah satunya adalah penyusunan instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil. Penyusunan skala ini berdasarkan indikator karakter adil yaitu tidak membedakan-membedakan, netral dan tidak melabeli dalam konteks negatif. Setelah kisi-kisi instrumen di susun, terdapat 20 item yang dijabarkan dari masing-masing indikator tersebut. Subjek validasi instrumen adalah 32 mahasiswa S1 BK UNP Kediri. Validitas instrumen menggunakan korelasi *product moment pearson* dan reliabilitas instrumen menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS 20.0 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyusunan kisi-kisi instrumen diperoleh 20 item yang dijabarkan dari setiap indikator karakter adil. Adapun kisi-kisi instrument dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Skala Pengukuran Karakter Adil

NO.	VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	PERNYATAAN	ITEM		
1.	Karakter Adil	Tidak Membedakan	Tidak menjadikan individu berlainan	Saya tidak melayani konseli yang berstatus sosial rendah. (-)	1		
				Saya tidak memberikan layanan BK pada konseli yang segama dengan saya saja. (+)	4		
				Saya bersedia membantu orang lain yang berbeda ras dengan saya. (+)	7		
				Saya menerima orang lain dengan syarat tertentu. (-)	10		
				Saya menganggap orang lain sederajat. (+)	13		
				Saya paling senang memberikan layana pada konseli yang aktif saja. (-)	16		
				Saya memberikan layanan konseling pada siswa yang penurut saja. (-)	19		
				Netral	Tidak berpihak pada satu kelompok tertentu	Saya lebih menyukai untuk mencari jalan tengah ketika berdiskusi dengan orang lain. (+)	2
						Saya tidak mengarahkan konseli untuk mempunyai pola pikir yang sama dengan saya. (+)	5
		Saya tidak nyaman jika berada di luar kelompok saya. (-)	8				
		Saya sulit bergaul dengan jenis kelompok tertentu. (-)	11				
		Saya berpihak pada orang-orang yang menguntungkan saya. (-)	14				
		Saya mendengarkan dengan seksama pendapat orang lain yang berbeda pendapat. (+)	17				
		Tidak Melabeli	Tidak memberikan konsepsi atau prasangka subjektif yang tidak tepat			Saya memberikan prediksi nakal bagi anak yang selalu melanggar aturan. (-)	3
				Saya tidak menganggap orang lain yang mempunyai tato di badannya itu buruk. (+)	6		
				Saya sering menyebut orang lain yang tidak cekatan dengan sebutan "LOLA". (-)	9		
				Saya memiliki prasangka positif terhadap orang lain. (+)	12		
						Saya senang memberikan predikat pada orang lain sesuai dengan performance mereka. (-)	15
						Saya menerima konseli yang datang ke ruang BK meski dia tidak menggunakan atribut sekolah lengkap. (+)	18
						Saya menilai konseli dari caranya berpakaian. (-)	20

Setelah kisi-kisi selesai instrumen ini disebarikan kepada 32 mahasiswa S1 BK UNP Kediri dan setelah data diperoleh dilakukan uji validitas instrumen menggunakan korelasi *product moment pearson*. Diketahui dari hasil uji validitas instrument diperoleh 12 aitem valid dan 8 item tidak valid. Adapun data validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validitas Skala Pengukurankarakter Adil

ITEM	SKOR KORELASI PRODUCT MOMENT PEARSON/ r hitung	r tabel N=32 dengan taraf sigifikasi 5%	KESIMPULAN
1	0.620	0.349	VALID
2	0.25	0.349	TIDAK VALID
3	0.410	0.349	VALID
4	0.430	0.349	VALID
5	0.697	0.349	VALID
6	0.101	0.349	TIDAK VALID
7	0.183	0.349	TIDAK VALID
8	0.271	0.349	TIDAK VALID
9	0.34	0.349	TIDAK VALID
10	0.759	0.349	VALID
11	0.556	0.349	VALID
12	0.331	0.349	TIDAK VALID
13	0.612	0.349	VALID
14	0.533	0.349	VALID
15	0.444	0.349	VALID
16	0.333	0.349	TIDAK VALID
17	0.602	0.349	VALID
18	0.732	0.349	VALID
19	0.579	0.349	VALID
20	0.183	0.349	TIDAK VALID

Setelah diketahui item yang valid dan tidak valid maka disusun kembali kisi-kisi Skala Pengukuran Karakter Adil untuk memastikan bahwa masing-masing indikator terwakili. Adapun kisi-kisi instrument setelah validitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Skala Pengukuran Karakter Adil Setelah Uji Validitas

NO.	VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	PERNYATAAN	ITEM		
1.	Karakter Adil	Tidak Membedakan	Tidak menjadikan individu berlainan	Saya tidak melayani konseli yang berstatus sosial rendah. (-)	1		
				Saya tidak memberikan layanan BK pada konseli yang segama dengan saya saja. (+)	4		
				Saya menerima orang lain dengan syarat tertentu. (-)	7		
				Saya menganggap orang lain sederajat. (+)	10		
				Saya memberikan layanan konseling pada siswa yang penurut saja. (-)	12		
				Saya mengarahkan konseli untuk mempunyai pola pikir yang sama dengan saya. (+)	2		
		Netral	Tidak berpihak pada satu kelompok tertentu	Saya sulit bergaul dengan jenis kelompok tertentu. (-)	5		
				Saya berpihak pada orang-orang yang menguntungkan saya. (-)	8		
				Saya mendengarkan dengan seksama pendapat orang lain yang berbeda pendapat. (+)	11		
				Tidak Melabeli	Tidak memberikan konsepsi atau prasangka subjektif yang tidak tepat	Saya memberikan prediksi nakal bagi anak yang selalu melanggar aturan. (-)	3
						Saya senang memberikan predikat pada orang lain sesuai dengan performance mereka. (-)	6
						Saya menerima konseli yang datang ke ruang BK meski dia tidak menggunakan atribut sekolah lengkap. (+)	9

Dari penyusunan ulang kisi-kisi instrumen pada tabel 3 diketahui bahwa masing-masing indikator karakter adil telah terwakili. Maka, untuk memastikan keajegan dari skala ini dilakukan uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS 20.0 for windows. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.834	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh skor *alpha cronbach* sebesar 0.834. Dari besaran ini dapat disimpulkan bahwa keajegan dari skala ini tergolong tinggi dan tentunya dapat dipakai untuk pengambilan keputusan mengenai tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Pendapat ini merujuk pada pendapat Groth-Marnat (2009) yang mengatakan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih pada umumnya dianggap adekuat untuk maksud-maksud penelitian. Oleh karena itu, instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil ini dapat digunakan sebagai alat ukur karakter adil pada tahap penelitian selanjutnya guna mendapatkan subjek penelitian yang benar-benar sesuai dengan kriteria pemilihan subjek penelitian.

Uji validitas dan reliabilitas dalam sebuah penelitian penting untuk dilaksanakan, hal ini diperkuat dengan pendapat dari Arifin (2017) yang mengatakan bahwa validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan pengecoh (distraktor) merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan oleh peneliti agar instrumen yang dibuat menjadi baik, sehingga bisa digunakan dalam menghasilkan data yang baik pula. Selain itu, pendapat lain juga mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur data objek dari variabel penelitian, kualitas dari sebuah instrumen dipengaruhi oleh pengukuran subjek, pengguna instrumen dan instrumen itu sendiri, sehingga uji validitas dan reliabilitas harus dilakukan sebelum instrumen itu digunakan (Yusup, 2018). Berdasarkan hasil dari penelitian dan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan pada skala pengukuran Karakter Adil adalah suatu tindakan yang tepat dalam tahap penelitian ini, karena kualitas dari skala pengukuran ini salah satunya tergantung dari hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa pengembangan media BK bernama BADRANAYA ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall 1983 yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian menjadi 6 langkah. Dimana tahap penelitian saat ini memasuki tahap ketiga yaitu Pengembangan Draft Awal Produk dimana salah satunya adalah penyusunan instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil. Validitas dan reliabilitas instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil sangat penting diperhatikan untuk mendapatkan data yang sah mengenai tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Tahap ini perlu diperhatikan guna untuk memenuhi ketercapaian tujuan penelitian. Berdasarkan hasil validitas instrumen yang diujikan kepada 32 mahasiswa S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri, diperoleh 12 item valid dengan indeks reliabilitas sebesar 0,834. Ke-12 item yang juga memiliki indeks reliabilitas sangat tinggi tersebut telah mewakili

setiap indikator karakter adil. Berdasarkan hasil validasi instrumen tersebut, maka Skala Pengukuran Karakter Adil dapat digunakan sebagai alat ukur karakter adil calon konselor multibudaya pada tahap penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. 2017. Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, Vol2, No 1. (Online). jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/571
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research. An Introduction*. White Plain, New York: Longman, Inc.
- 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.
- Groth-Marnat, G. 2009. *Handbook of Psychological Assesment*. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermawan, D. 2013. *Semar & Kentut Kesayangannya*. Jogjakarta: DIVA Press.
- 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. 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.
- 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.
- Yunita, I., & Wirawan, 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.
- Yusup, F. 2018. Uji Validitas dan reliabilitas Instrumen Penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam negeri Antasari*, Vol 7, No 1: 17-23. (Online). <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/itjik/article/view/2100>



Letter Of Accepted

International Conference On Ummah: Digital Innovation, Humanities And Economy (ICU: DIHEc) 2020

Dear Nora Yuniar Setyaputri, Yuanita Dwi Krisphianti, Rosalia Dewi Nawantara from UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

The review processes for International Conference On Ummah: Digital Innovation, Humanities And Economy (ICU: DIHEc) 2020 organized by In Collaboration UNUSA With UMK has been completed. The conference reviewed by international experts.

Based on the recommendations of the reviewers consisting of international experts and the review committee, we are pleased to inform you that your manuscript, we are pleased to inform you that your paper entitled BADRANAYA: Cultural Innovative Media Breakthrough To Deepen The Justice Character Of Prospective Multi-Cultural Counselors (file link: https://icu.kresnanusantara.co.id/repository/Abstrak_f624441f0a0dfa4c6a03c66e88db8bb6.docx) has been ACCEPTED for publication and oral presentation.

You are cordially invited to present the paper at International Conference On Ummah: Digital Innovation, Humanities And Economy (ICU: DIHEc) 2020 to be held on 2020-08-18, International participants may opt to do the presentation online.

All participants should prepare visa, air tickets, room reservation and other matters by themselves before the conference.

For the most updated information on the conference, please check the conference website.

Warm regards,

Conference Committee



Universiti Malaysia
KELANTAN

CERTIFICATE

823/UNUSA/ADM-LPPM/VIII/2020

This certificate is awarded to

Nora Yuniar Setyaputri

HAS ATTENDED

"International Conference on Ummah: Digital Innovation,
Humanities and Economy (ICU: DIHEC) 2020"

18 - 19 AUGUST 2020

As a

PRESENTER

Rector of UNUSA

Prof. Dr. Ir. Achmad Jazidie, M.Eng.

Vice Chancellor of UMK

Prof. Dato' Ts. Dr. Noor Azizi Bin Ismail



BADRANAYA: Cultural Innovative Media Breakthrough to Deepen the Justice Character of Prospective Multi-Cultural Counselors

Nora Yuniar Setyaputri¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Rosalia Dewi Nawantara³
{setyaputrinora@gmail.com¹, ju.wahyu@gmail.com², rosaliadewi11@gmail.com³}

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract. Multicultural counselor competencies are things that need to be possessed in order to become an effective counselor with ideal character. Ideal character can be associated with 12 ideal characters formulated from Semar. One of the characters is justice character. Issues of lack of professionalism counselors in the field can occur starting from lack of justice character. This is evidenced by the results of a preliminary study conducted on undergraduate students at guidance and counseling's department of Nusantara PGRI Kediri University. It is known that prospective counselors still often conduct behaviors that distinguish personalities from one counselee to another, are less neutral when the counselee tells the problem, and the emergence of labeling (stereotype) on their counselee. Therefore, special interventions need to be carried out to improve this justice character so that they can become multicultural counselors who are competent in their fields. Interventions conducted on prospective counselors can use certain media. The chosen media is BADRANAYA (Multi-Cultural Character Counselor Board-game). This research aims to develop a guidance and counseling's media innovation called BADRANAYA that can be accepted theologically and practically so that its products can be used on a large scale. In this article the focus is to discuss the description of BADRANAYA.

Keywords: badranaya, justice character.

Introduction

Multicultural Counselor's competence is something that needs to be possessed in order to become an effective counselor with ideal character (Setyaputri et.al., 2020). The ideal character in question can be related to the values of local wisdom such as the 12 ideal characters formulated from Semar. Where one of these characters is a justice character. One of the ways to increase the effectiveness of guidance and counseling services is to raise the value of local wisdom in its implementation. Where Corey (2009; 2013) states that a counselor who considers cultural influences on the counselee's function is the right way to increase the effectiveness of these counseling services. Based on lack of professionalism Counselors's issues in the field can occur starting from lack of justice character. This issue is characterized by several behaviors such as the prospective counselor who still often discriminates between the personality of the counselee and another, is less neutral when the counselee tells the problem, and the emergence of labeling (stereotype) in their counselee. Therefore, it is necessary to carry out special interventions to improve this justice character so that they can become competent Multicultural Counselors in their fields. Interventions conducted on prospective counselors using a media called BADRANAYA. The name BADRANAYA was chosen because the justice character that will be deepened in the prospective counselor refers to the noble value of Semar. BADRANAYA is another name for Semar. Meanwhile, to measure the level of justice character, researcher use the Justice Character Measurement Scale which is valid and reliable. In this instrument, it can be seen that there are 12 valid items with

a high reliability index of 0.834 (Setyaputri et. Al., 2020). The instrument in the form of a Justice Character Measurement Scale is one of the features of BADRANAYA which is operationally listed in the BADRANAYA Game Guide Book section. For more about what BADRANAYA is, a detailed explanation of this media can be seen in the discussion section.

Discussion

BADRANAYA is an acronym for the Multicultural Character Board-game. BADRANAYA is developed in the form of a board game where in the game there is material that will be discussed in the guidance process. BADRANAYA was designed as a knight's journey in search of the "Semar treasure". The treasure is at the end of the journey. The meaning of "Semar's treasure" itself is actually a complete figure of the Counselor who has a justice character. To get that, the player who is likened to a Knight must go through a journey where on the trip there are materials related to justice character. Where in studying the material, players must complete tasks whose theme is adapted to the material.

Theoretically, Setyanugrah & Setyadi (2017) suggest that board games are a type of visual media. Arsyad (2011) states that visual media plays a very important role in the learning process. Prameswara & Siswanto (2016) added that this board game can be packaged in the form of games. This opinion is supported by Yunita and Wirawan (2017) who state that a board game is a type of game where tools or parts are placed, moved, or moved on a surface that has been marked or divided according to a set of rules.

The name BADRANAYA was chosen because the justice character that would be deepened by prospective counselors refers to the noble values of Semar. Where there are 3 indicators of this justice character, namely: 1) not discriminating (equally), 2) neutral, and 3) not labeling (formulated from the explanation of Setyaputri (2017)). The materials that are packaged in "the search for Semar's treasure" are compiled based on the three indicators of justice character.

The guidance strategy chosen in the BADRANAYA game process is group guidance because group guidance has a role that tend to prevention and development. Group guidance is an activity that refers to group activities that focus on providing information or experiences through planned and organized group activities (Gibson & Mitchell, 2008). In line with Delucia-Waack (2006) who argues that what is striking about group guidance is the focus on developing skills to prevent problems. In addition, the group guidance strategy is chosen so that it is in line with the characteristics of the game itself, where in the playing process it is also necessary to pay attention to the dynamics in the playing group. This group dynamic is closely related to group guidance.

Corey et al (2014) stated that group guidance focuses on developing cognitive, affective and behavioral skills of its members through a series of structured procedures in group meetings. There are five stages of implementing group guidance according to Corey (2014). The five stages are: 1) Pre-group (Group Formation Stage); 2) Initial Stage; 3) Transition Stage; 4) Working Stage; and 5) Final Stage.

The technique that is considered suitable for use is gamification because the BADRANAYA that will be developed as a medium is transformed into a game. According to Jusuf (2016) gamification is a technique that uses game mechanic elements to provide practical solutions by building interest in certain groups. In addition, gamification is a concept that uses game-based mechanics, aesthetics and thinking games to bind people, motivate action, promote learning and solve problems. Gamification techniques or gamification with BADRANAYA media will be used at the work stage in the group guidance.

There are various kinds of equipment available in BADRANAYA, such as: 1) board

games or board games; 2) BADRANAYA manual; 3) pawns. The equipment is described in the following points.

1. A board game or board-game

This board game is a type of visual media which visually is a board game in the form of Semar posture or in BADRANAYA this board is called "Semar Island". This game board recapitulates all material based on local wisdom which will be detailed in the guidebook. Game board size 100 cm x 100 cm. The rules of the game BADRANAYA are designed as a knight's journey / journey in search of the "Semar treasure". What is meant by the Knights here are guidance and counseling students or prospective multicultural counselors who are players in this game. The treasure is at the end of the journey. What is meant by "Semar treasure" itself is actually a figure of a counselor who has a justice character). To get that, the player who is likened to a Knight must go through a journey where in the trip there are materials related to justice character indicators. These materials are packaged in cards that are placed on the pawns.

In one game, 1-4 teams can play it. Where each team consists of 3-6 people. However, only one person who runs a "pawn" or pawn in the form of a semar is considered the team leader. This team was formed with the aim of taking advantage of the group dynamics in the game to complete the task in the material presented in each column which is considered the Knight's journey / journey. Punishment and reward are set in each column containing tasks that are tailored to the material. The two teams compete to race which team will get the Semar treasure faster at the end of the journey.

2. User Guide Book BADRANAYA

The BADRANAYA guide is compiled as a reference for users who later act as group leaders in order to use the BADRANAYA game. In addition, this guide is prepared to help group leaders understand the purpose and objectives of developing BADRANAYA, how the basic concepts of this media are, how the rules of the game and how to play them, how to take group guidance steps using BADRANAYA and how to evaluate during the game process and evaluate the results. after playing the game.

3. Task Card

The 9 task cards contain 9 tasks that are adjusted to 3 indicators of justice character. Each indicator is represented by 3 task cards. This assignment card must be completed by the prospective multicultural counselor so that the journey which is likened to the "search for the Semar treasure" can be passed to the end.

4. Semar Pawn

This Semar-shaped pawn is a representative form of the group which will later mark the extent of his journey through the board game.

Conclusion

BADRANAYA is one example of interactive media that is transformed in the form of a game. The uniqueness of this media is that in its operational process it is associated with local wisdom values in Indonesia. The students are undergraduate counselors who are prospective counselors who are expected to become professional multicultural counselors.

With the creation of BADRANAYA, it is advisable for the world of education (especially for the Guidance and Counseling Study Program) to integrate this media into the Merdeka Belajar curriculum, especially in the Counselor Personal Development course. Whereas for guidance and counseling's undergraduate students by playing the BADRANAYA game, they can deepen their justice character as multicultural counselors so that they can work professionally in the field. For academics and practitioners in the field of Guidance and

Counseling, they can use this media as a means of increasing the justice character of prospective multicultural counselors and can adopt BADRANAYA in further research with other dependent variables that have been adjusted to the results of observations or existing field conditions.

References

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- 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.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*.
- 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. doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Setyaputri, N.Y. (2017). Karakter Ideal Konselor Multibudaya Berdasarkan Nilai Luhur Semar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 2(2): 58-65. doi: <https://doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. (2020). *BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya*. Jawa Tengah: CV. Samu Untung.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. (2020). Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya). *Efektor*, Vol. 7(1): 90-97. doi: <https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14463>
- 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. doi: <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>

Efektor 2020

by Nora Y. Setyaputri

Submission date: 23-Jan-2021 06:11PM (UTC-0800)

Submission ID: 1493022007

File name: 13._ARTIKEL_EFEKTOR_SINTA_4_SPKA_2020.pdf (757.54K)

Word count: 3447

Character count: 21361



Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya)

Nora Yuniar Setyaputri¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Rosalia Dewi Nawantara³
setyaputrinora@gmail.com¹, Ju.wahyu@gmail.com², Rosaliadewi11@gmail.com³
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

Abstract

It is very important for multicultural counselor to have fairness character. At school, there is an issue of less professionalism counselors because of less fairness character. The results of preliminary study conducted at undergraduate's students of Guidance and Counseling Department at University of Nusantara PGRI Kediri prove that the students as candidate of counselor still discriminate the personality of counselee, less neutral when counselee tells the problem, and give labeling on counselee. Therefore, it is important to do special interventions to improve their fairness character become competent multicultural counselors. To Intervent the candidate of counselor can use certain media such as BADRANAYA (Multi-Cultural Character Board-game Counselor). The aim of this research is to develop BADRANAYA which can be accepted theoretically and practically. The research method used is research and development (Borg & Gall 1983). At present, the research process is in the third procedure namely the Development of Initial Product Draft, one of them is preparation of instruments. The validity and reliability are very important to obtain valid data regarding the level of fairness character for candidate of multicultural counselors. This article is limited to the validity and reliability of the Fairness Character Measurement Scale. Based on the results of the study which is tested to 32 undergraduate students at University of Nusantara PGRI Kediri obtained 12 valid items with a reliability index of 0.834. The 12 items also have a very high reliability index that is represented each indicator of fairness character. While the results of the validation of the instrument, the fairness character measurement scale can be used as a measurement of the fairness character of candidate multicultural counselors in the next research procedure.

Keywords: justice character measurement scale, justice character, badranaya

Abstrak

Karakter adil sangat penting dimiliki oleh seorang konselor multibudaya. Isu kurangnya profesionalitas Konselor di lapangan dapat terjadi berawal dari kurang dimilikinya karakter adil ini. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa S1 BK UNP Kediri membuktikan bahwa calon konselor tersebut masih melakukan perilaku membeda-bedakan 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 dapat menggunakan media tertentu seperti BADRANAYA (*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan BADRANAYA yang dapat diterima secara teoretis dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (Borg & Gall 1983). Saat ini tahap penelitian memasuki tahap ketiga yaitu Pengembangan Draft Awal Produk dimana salah satunya adalah penyusunan instrumen. Validitas dan reliabilitas instrumen sangat penting diperhatikan untuk mendapatkan data yang sah mengenai tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Pada artikel ini dibatasi sampai pada diperolehnya hasil validitas dan reliabilitas Skala Pengukuran Karakter Adil. Berdasarkan hasil validitas instrumen yang diujikan kepada 32 mahasiswa S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri, diperoleh 12 aitem valid dengan indeks reliabilitas sebesar 0,834. Ke-12 aitem yang juga memiliki indeks reliabilitas sangat tinggi tersebut telah mewakili setiap indikator karakter adil. Berdasarkan hasil validasi instrumen tersebut, maka Skala Pengukuran Karakter Adil dapat digunakan sebagai alat ukur karakter adil calon konselor multibudaya pada tahap penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: skala pengukuran karakter adil, karakter adil, badranaya.

PENDAHULUAN

Konselor multibudaya yang efektif harus memiliki kompetensi konselor multibudaya yang baik. Agar menjadi konselor multibudaya yang baik, kompetensi multibudaya harus dibiasakan dan dilatihkan karena kompetensi ini bukan hal yang dapat muncul secara tiba-tiba (Corey, 2013). Selain menjadi diri konselor multibudaya yang efektif, pelaksanaan konseling yang efektif juga perlu diperhatikan. Salah satu indikator agar konseling berjalan efektif menurut Corey (2009; 2013) harus memperhatikan pengaruh unsur budaya yang ada pada konseli maupun konselor. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaksanaan konseling yang efektif adalah ketika dalam proses konseling multibudaya seorang konselor dapat memahami keadaan budaya konselor itu sendiri, keadaan budaya konselinya dan keadaan lingkungan mereka. Constantine & Sue (2005) menguatkan bahwa pemahaman yang baik dan pengakuan adanya budaya yang berbeda ini dapat dilakukan sebagai wujud upaya peningkatan kualitas diri konselor baik dari segi pendidikan, pelatihan, praktik bahkan penelitian. Sue, Arredondo & McDavis (1992) mengemukakan ada 3 kompetensi multibudaya konselor adalah kepercayaan dan sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Dapat disimpulkan bahwa dapat memahami keadaan budaya serta memiliki karakter diri yang dapat mendukung hal tersebut merupakan salah satu cara agar dapat menjadi konselor multibudaya yang efektif.

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 adalah salah satu sosok yang fenomenal dalam dunia perwayangan dan cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Terdapat beberapa sebutan Semar dimana salah satunya adalah Badranaya (Notopertomo & Jatirahayu, 2012). Badranaya dapat dimaknai dengan seseorang yang memiliki sifat membangun dan selalu melaksanakan perintah Tuhan demi kesejahteraan orang lain (Hermawan, 2013). Di samping wujudnya yang tergolong unik, Semar merupakan tokoh pewayangan yang memiliki sifat luhur. Menurut Setyaputri (2015) keunikan dari Semar merupakan keunikan yang dibuat oleh manusia dan untuk manusia juga. Keunikan ini bermuatan nilai-nilai kebijaksanaan dalam versi manusia. Dengan ini muatan nilai dalam diri Semar dapat memasuki berbagai lapisan kehidupan sosial. Tentunya hal ini berkaitan dengan sistem sosial budaya dalam kehidupan bermasyarakat termasuk pada kehidupan sosial budaya konselor maupun konseli. Dengan arti bahwa sistem sosial budaya tersebut mempengaruhi karakter seseorang yang ada di dalamnya termasuk konselor multibudaya.

Setyaputri (2017) telah merumuskan 12 karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur Semar. Salah satu dari duabelas karakter tersebut adalah karakter adil. Karakter adil berkaitan dengan keseimbangan ketika proses pemberian pelayanan BK oleh konselor terhadap konseli. Indikator karakter adil ini ada 3 yaitu tidak membeda-membedakan, netral dan tidak melabeli dalam konteks negatif. Isu-isu mengenai kurangnya profesionalitas Konselor di lapangan berawal dari karakter konselor tersebut khususnya karakter adil. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri diketahui bahwa 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. Oleh karena itu, perlu dilakukan intervensi khusus untuk meningkatkan karakter adil ini agar mereka dapat menjadi Konselor Multibudaya yang kompeten di bidangnya. Intervensi yang dilakukan pada para calon konselor tersebut dapat menggunakan salah satu jenis media tertentu.

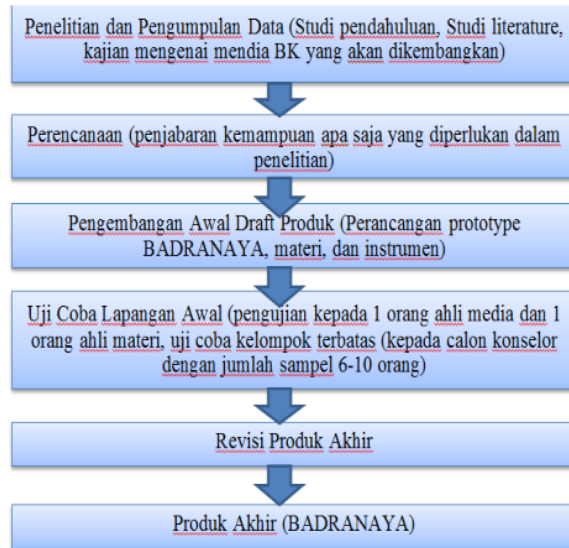
Penggunaan media dalam proses intervensi atau pemberian layanan BK tersebut sangat penting karena media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem BK (Nursalim, 2013). Maka, peran media sangat diperlukan untuk menunjang keefektifan layanan BK agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Media 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 ideal konselor multibudaya pada mahasiswa S1 BK UN PGRI Kediri. Nama yang diberikan pada media *board game* tersebut adalah BADRANAYA.

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 *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 karakter *justice* (adil). Dimana dalam mempelajari materi tersebut, pemain harus menyelesaikan tugas-tugas yang temanya disesuaikan dengan materi. Kriteria pengembangan media yang digunakan mengacu pada kriteria pengembangan media BK yang dikemukakan oleh Nursalim (2013). Dengan terpenuhinya kriteria-kriteria pengembangan media tersebut dimaksudkan agar tujuan penelitian ini dapat terpenuhi yaitu BADRANAYA dapat diterima secara teoretis dan praktis sebagai media BK. Di dalam proses penelitian dan pengembangan BADRANAYA ini satu hal yang tidak kalah penting adalah kesahihan dari alat ukur itu sendiri. Dimana instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur serta terbukti keajegannya. Maka, karakter adil yang hendak ditingkatkan dengan media BADRANAYA ini terlebih dahulu harus dapat diketahui seberapa tinggi ataupun rendah tingkatannya dengan menggunakan alat ukur berupa Skala Pengukuran Karakter Adil. Proses penyusunan skala ini berdasarkan indikator dari karakter adil yang telah dikemukakan oleh Setyaputri (2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, dimana tahapannya mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983). Pada penelitian ini kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) tersebut tidak dilaksanakan secara

keseluruhan. Kesepuluh langkah tersebut akan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian serta bidang fokus pada penelitian ini. Adapun prosedur pengembangan produk pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan BADRANAYA

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa S1 BK UNP Kediri sebanyak 431 mahasiswa per tahun ajaran 2019/2020. Sedangkan sampel ditentukan dengan *purposive sampling* dimana yang menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa S1 BK UNP Kediri yang mempunyai karakter adil yang memasuki rentang sangat rendah maupun rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan skala psikologis. Kuesioner dan skala psikologis adalah teknik pengumpulan data sedangkan untuk praktisnya teknik ini ditransformasikan dalam bentuk atau format instrumen yang berupa kuesioner penilaian ahli dan skala pengukuran karakter adil konselor multibudaya. Saat ini tahap penelitian memasuki tahap ketiga yaitu Pengembangan Draft Awal Produk dimana salah satunya adalah penyusunan instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil. Penyusunan skala ini berdasarkan indikator karakter adil yaitu tidak membeda-membedakan, netral dan tidak melabeli dalam konteks negatif. Setelah kisi-kisi instrumen di susun, terdapat 20 item yang dijabarkan dari masing-masing indikator tersebut. Subjek validasi instrumen adalah 32 mahasiswa S1 BK UNP Kediri. Validitas instrumen menggunakan korelasi *product moment pearson* dan reliabilitas instrumen menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS 20.0 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyusunan kisi-kisi instrumen diperoleh 20 item yang dijabarkan dari setiap indikator karakter adil. Adapun kisi-kisi instrument dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Skala Pengukuran Karakter Adil

NO.	VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	PERNYATAAN	ITEM		
1.	Karakter Adil	Tidak Membedakan	Tidak menjadikan individu berlainan	Saya tidak melayani konseli yang berstatus sosial rendah. (-)	1		
				Saya tidak memberikan layanan BK pada konseli yang segama dengan saya saja. (+)	4		
				Saya bersedia membantu orang lain yang berbeda ras dengan saya. (+)	7		
				Saya menerima orang lain dengan syarat tertentu. (-)	10		
				Saya menganggap orang lain sederajat. (+)	13		
				Saya paling senang memberikan layana pada konseli yang aktif saja. (-)	16		
				Saya memberikan layanan konseling pada siswa yang penurut saja. (-)	19		
				Netral	Tidak berpihak pada satu kelompok tertentu	Saya lebih menyukai untuk mencari jalan tengah ketika berdiskusi dengan orang lain. (+)	2
						Saya tidak mengarahkan konseli untuk mempunyai pola pikir yang sama dengan saya. (+)	5
						Saya tidak nyaman jika berada di luar kelompok saya. (-)	8
		Saya sulit bergaul dengan jenis kelompok tertentu. (-)	11				
		Saya berpihak pada orang-orang yang menguntungkan saya. (-)	14				
		Saya mendengarkan dengan seksama pendapat orang lain yang berbeda pendapat. (+)	17				
		Tidak Melabeli	Tidak memberikan konsepsi atau prasangka subjektif yang tidak tepat			Saya memberikan prediksi nakal bagi anak yang selalu melanggar aturan. (-)	3
						Saya tidak menganggap orang lain yang mempunyai tato di badannya itu buruk. (+)	6
						Saya sering menyebut orang lain yang tidak cekatan dengan sebutan "LOLA". (-)	9
						Saya memiliki prasangka positif terhadap orang lain. (+)	12
				Saya senang memberikan predikat pada orang lain sesuai dengan performance mereka. (-)	15		
				Saya menerima konseli yang datang ke ruang BK meski dia tidak menggunakan atribut sekolah lengkap. (+)	18		
		Saya menilai konseli dari caranya berpakaian. (-)	20				

Setelah kisi-kisi selesai instrumen ini disebarikan kepada 32 mahasiswa S1 BK UNP Kediri dan setelah data diperoleh dilakukan uji validitas instrumen menggunakan korelasi *product moment pearson*. Diketahui dari hasil uji validitas instrument diperoleh 12 aitem valid dan 8 item tidak valid. Adapun data validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validitas Skala Pengukuran karakter Adil

ITEM	SKOR KORELASI PRODUCT MOMENT PEARSON/ r hitung	r tabel N=32 dengan taraf sigifikansi 5%	KESIMPULAN
1	0.620	0.349	VALID
2	0.25	0.349	TIDAK VALID
3	0.410	0.349	VALID
4	0.430	0.349	VALID
5	0.697	0.349	VALID
6	0.101	0.349	TIDAK VALID
7	0.183	0.349	TIDAK VALID
8	0.271	0.349	TIDAK VALID
9	0.34	0.349	TIDAK VALID
10	0.759	0.349	VALID
11	0.556	0.349	VALID
12	0.331	0.349	TIDAK VALID
13	0.612	0.349	VALID
14	0.533	0.349	VALID
15	0.444	0.349	VALID
16	0.333	0.349	TIDAK VALID
17	0.602	0.349	VALID
18	0.732	0.349	VALID
19	0.579	0.349	VALID
20	0.183	0.349	TIDAK VALID

Setelah diketahui item yang valid dan tidak valid maka disusun kembali kisi-kisi Skala Pengukuran Karakter Adil untuk memastikan bahwa masing-masing indikator terwakili. Adapun kisi-kisi instrument setelah validitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Skala Pengukuran Karakter Adil Setelah Uji Validitas

NO.	VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	PERNYATAAN	ITEM
1.	Karakter Adil	Tidak Membedakan	Tidak menjadikan individu berlainan	Saya tidak melayani konseli yang berstatus sosial rendah. (-)	1
				Saya tidak memberikan layanan BK pada konseli yang segama dengan saya saja. (+)	4
				Saya menerima orang lain dengan syarat tertentu. (-)	7
				Saya menganggap orang lain sederajat. (+)	10
				Saya memberikan layanan konseling pada siswa yang penurut saja. (-)	12
				Saya tidak mengarahkan konseli untuk mempunyai pola pikir yang sama dengan saya. (+)	2
		Netral	Tidak berpihak pada satu kelompok tertentu	Saya sulit bergaul dengan jenis kelompok tertentu. (-)	5
				Saya berpihak pada orang-orang yang menguntungkan saya. (-)	8
				Saya mendengarkan dengan seksama pendapat orang lain yang berbeda pendapat. (+)	11
				Saya memberikan prediksi nakal bagi anak yang selalu melanggar aturan. (-)	3
				Saya senang memberikan predikat pada orang lain sesuai dengan performance mereka. (-)	6
				Saya menerima konseli yang datang ke ruang BK meski dia tidak menggunakan atribut sekolah lengkap. (+)	9
Tidak Melabeli	Tidak memberikan konsepsi atau prasangka subjektif yang tidak tepat	Saya memberikan prediksi nakal bagi anak yang selalu melanggar aturan. (-)	3		
		Saya senang memberikan predikat pada orang lain sesuai dengan performance mereka. (-)	6		
				Saya menerima konseli yang datang ke ruang BK meski dia tidak menggunakan atribut sekolah lengkap. (+)	9

Dari penyusunan ulang kisi-kisi instrumen pada tabel 3 diketahui bahwa masing-masing indikator karakter adil telah terwakili. Maka, untuk memastikan keajegan dari skala ini dilakukan uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS 20.0 for windows. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.834	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh skor *alpha cronbach* sebesar 0.834. Dari besaran ini dapat disimpulkan bahwa keajegan dari skala ini tergolong tinggi dan tentunya dapat dipakai untuk pengambilan keputusan mengenai tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Pendapat ini merujuk pada pendapat Groth-Marnat (2009) yang mengatakan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih pada umumnya dianggap adekuat untuk maksud-maksud penelitian. Oleh karena itu, instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil ini dapat digunakan sebagai alat ukur karakter adil pada tahap penelitian selanjutnya guna mendapatkan subjek penelitian yang benar-benar sesuai dengan kriteria pemilihan subjek penelitian.

Uji validitas dan reliabilitas dalam sebuah penelitian penting untuk dilaksanakan, hal ini diperkuat dengan pendapat dari Arifin (2017) yang mengatakan bahwa validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan pengecoh (distraktor) merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan oleh peneliti agar instrumen yang dibuat menjadi baik, sehingga bisa digunakan dalam menghasilkan data yang baik pula. Selain itu, pendapat lain juga mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur data objek dari variabel penelitian, kualitas dari sebuah instrumen dipengaruhi oleh pengukuran subjek, pengguna instrumen dan instrumen itu sendiri, sehingga uji validitas dan reliabilitas harus dilakukan sebelum instrumen itu digunakan (Yusup, 2018). Berdasarkan hasil dari penelitian dan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan pada skala pengukuran Karakter Adil adalah suatu tindakan yang tepat dalam tahap penelitian ini, karena kualitas dari skala pengukuran ini salah satunya tergantung dari hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa pengembangan media BK bernama BADRANAYA ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall 1983 yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian menjadi 6 langkah. Dimana tahap penelitian saat ini memasuki tahap ketiga yaitu Pengembangan Draft Awal Produk dimana salah satunya adalah penyusunan instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil. Validitas dan reliabilitas instrumen berupa Skala Pengukuran Karakter Adil sangat penting diperhatikan untuk mendapatkan data yang sah mengenai tingkat karakter adil calon konselor multibudaya. Tahap ini perlu diperhatikan guna untuk memenuhi ketercapaian tujuan penelitian. Berdasarkan hasil validitas instrumen yang diujikan kepada 32 mahasiswa S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri, diperoleh 12 item valid dengan indeks reliabilitas sebesar 0,834. Ke-12 item yang juga memiliki indeks reliabilitas sangat tinggi tersebut telah mewakili

setiap indikator karakter adil. Berdasarkan hasil validasi instrumen tersebut, maka Skala Pengukuran Karakter Adil dapat digunakan sebagai alat ukur karakter adil calon konselor multibudaya pada tahap penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. 2017. Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, Vol2, No 1. (Online). jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/571
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research. An Introduction*. White Plain, New York: Longman, Inc.
- 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.
- Groth-Marnat, G. 2009. *Handbook of Psychological Assesment*. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermawan, D. 2013. *Semar & Kentut Kesayangannya*. Jogjakarta: DIVA Press.
- 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. 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.
- 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.
- Yunita, I., & Wirawan, 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.
- Yusup, F. 2018. Uji Validitas dan reliabilitas Instrumen Penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam negeri Antasari*, Vol 7, No 1: 17-23. (Online). <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tjik/article/view/2100>

Efektor 2020

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal2.um.ac.id Internet Source	3%
2	123dok.com Internet Source	1%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
5	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
6	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
8	idoc.pub Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%

10	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1%
11	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1%
12	lontar.ui.ac.id Internet Source	<1%
13	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
14	www.scribd.com Internet Source	<1%
15	www.politesi.polimi.it Internet Source	<1%
16	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1%
17	sivebii.blogspot.com Internet Source	<1%
18	www.coursehero.com Internet Source	<1%
19	www.essays.se Internet Source	<1%
20	sigaa.ufrn.br Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Efektor 2020

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
