



Tata cara permainan Roda Pelangi awalnya tampak hampir mirip dengan cara bermain pada permainan *Dart Board*. Namun, prosedur permainan Roda Pelangi sebenarnya berbeda dengan tata cara permainan *Dart Board*. Jika dalam permainan *Dart Board*, pemain berkompetisi untuk membidik pusat papan tembak, sedangkan dalam permainan Roda Pelangi pemain dilarang untuk membidik pusat Roda Pelangi/papan tembak. Dalam permainan Roda Pelangi, pemain diminta untuk membidik warna-warna yang tersebar dalam Roda Pelangi dan pandangan tidak terpusat pada pusat Roda Pelangi.

Warna-warna yang terdapat dalam permainan Roda Pelangi dibuat menyebar dikarenakan agar warna-warna tersebut mendapatkan kesempatan yang sama untuk terkena alat pembidik. Jarak tembak dari pemain ke papan tembak kurang lebih 2 meter. Perbedaan lain antara permainan Roda Pelangi dan permainan *Dart Board* adalah permainan Roda Pelangi merupakan permainan non kompetitif sedangkan permainan *Dart Board* adalah permainan kompetitif. Dalam permainan non kompetitif tidak terdapat pemenang sama sekali, pemain pada intinya berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri dan memaknai pengalaman yang telah didapat dari sistem permainan tersebut. Di mana pemaknaan terhadap pengalaman yang diambil dari permainan tersebut digunakan untuk proses perubahan pola pikir pada diri masing-masing pemain.



PERMAINAN RODA PELANGI

(Sebuah Inovasi dalam
Media Bimbingan dan Konseling)

Azizah Publishing

✉ azizahpublishing@gmail.com

www.azizahpublishing.com

f azizahpublishing

@azizahpublishing

☎ 0857-4698-8935



Nora Yuniar Setyaputri
Yuanita Dwi Krisphianti
Ikke Yuliani Dhian Puspitarini

PERMAINAN RODA PELANGI

(Sebuah Inovasi dalam
Media Bimbingan dan Konseling)

Nora Yuniar Setyaputri
Yuanita Dwi Krisphianti
Ikke Yuliani Dhian Puspitarini



PERMAINAN RODA PELANGI
(Sebuah Inovasi Media Bimbingan dan Konseling)
Copyright ©2019

ISBN
978-602-0718-60-6
Cetakan Pertama, (Februari 2019)

Penulis
Nora Yuniar Setyaputri
Yuanita Dwi Krisphianti
Ikke Yuliani Dhian Puspitarini

Editor:
R.Azizah

Penyunting isi & bahasa
Azizah Publishing

Desain Sampul
Azizah Publishing

Penerbit
CV. Azizah Publishing
Jl. Raya Kucur RT 10 RW 05/Kec. Dau/Kab. Malang
Jawa Timur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau
seluruh isi buku tanpa seizin penerbit

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proses penulisan buku dengan judul “PERMAINAN RODA PELANGI (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling)” dapat selesai sesuai waktu yang diharapkan. Buku ini disusun untuk menjadi bahan ajar terkait inovasi dalam media Bimbingan dan Konseling khususnya Permainan Roda Pelangi.

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. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak di kampus Universitas Nusanatara 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, Desember 2018

Tim Penulis

**Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 tahun 2002
Tentang Hak Cipta**

(1) Barang siapa yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima juta rupiah).

(2) Barang siapa yang sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima juta rupiah).

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR | 3

DAFTAR ISI | 5

**BAB 1 HAKIKAT MEDIA DALAM BIMBINGAN DAN
KONSELING | 7**

1. Pengertian | 7
2. Fungsi | 10
3. Kriteria Pemilihan Media | 12

**BAB 2 PERMAINAN SEBAGAI TEKNIK DALAM BIMBINGAN
DAN KONSELING | 17**

1. Pengertian | 17
2. Fungsi | 20
3. Permainan sebagai Media | 24

BAB 3 PERMAINAN RODA PELANGI | 30

1. Pengertian | 30
2. Perlengkapan Permainan Roda Pelangi | 32
3. Tata Cara Permainan Roda Pelangi | 35
4. Riset Terkait Permainan Roda Pelangi | 36

BAB 4 PENUTUP | 38

DAFTAR PUSTAKA | 40

BAB 1

HAKIKAT MEDIA

DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Pengertian

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan untuk merangsang terjadinya belajar. Pendapat ini merujuk pada pendapat ahli seperti Gagne (dalam Sadiman dkk, 2012: 6) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sadiman dkk (2012: 7) menambahkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pengertian tersebut senada dengan pendapat *Association of Education and Communication Technology*

(dalam Arsyad, 2011: 3) yang berpendapat bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

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: 4). 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 siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi guna tercapainya

perkembangan siswa secara optimal. Pengertian tersebut merujuk pada pendapat Nursalim (2013: 6) 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 siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi dan pendapat Barbara & Hariastuti (2010: 3) 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 sekolah.

Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa 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: 6). Media bimbingan dan konseling merupakan salah satu sarana

yang dapat memperlancar proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dan dapat membantu guru BK/Konselor dalam penyampaian materi bimbingan (Leksana dkk, 2013: 3) Dengan demikian, sebagai guru BK/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.

2. Fungsi

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 verbalistik; 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: 17).

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 verbalistik; b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; c) Menimbulkan gairah/minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru BK; 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: 7).

Elfarini & Christiana (2013: 2) mengutarakan bahwa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling, siswa 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 guru BK ketika berkomunikasi dengan siswa dan sebagai perantara agar siswa lebih memahami maksud verbal atau pesan bimbingan yang disampaikan oleh guru BK.

3. Kriteria Pemilihan Media

Secara umum dasar pemilihan media sangatlah sederhana, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman dkk (2012: 84) 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: 48) mengemukakan enam **kriteria umum** pemilihan media bimbingan dan konseling yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Kesesuaian dengan tujuan

Perlu dikaji tujuan bimbingan dan konseling apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

b. Kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling

Berkaitan dengan bahan atau kajian apa yang akan dibahas pada kegiatan layanan bimbingan dan konseling tersebut, sejauh mana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk menyampaikan bahan tersebut.

c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Dalam hal ini media haruslah *familier* dengan karakteristik siswa maupun guru BK, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.

d. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru BK terhadap suatu media yang dianggap paling

disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajarnya.

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

Bagaimanapun bagusnya sebuah media apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

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: 51) dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Akses (*Access*)

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan

itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh siswa. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru BK yang menggunakan media tersebut.

b. Biaya (*Cost*)

Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru BK kreatif dan menguasai betul materi, maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

c. Teknologi (*Technology*)

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

d. Interaktivitas (*Interactivity*)

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.

e. Organisasi (*Organization*)

Hal ini berkaitan dengan dukungan organisasi. Misalnya, apakah kepala sekolah atau kepala yayasan mendukung dan berkaitan dengan bagaimana pengorganisasiannya.

f. Kebaruan (*Novelty*)

Kebaruan dari media yang dipilih juga menjadi salah satu pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

BAB 2

PERMAINAN SEBAGAI TEKNIK

DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Pengertian

Bermain adalah suatu hal yang tidak bisa lepas dari manusia. Berawal dari bayi yang baru lahir, ketika organ-organ tubuhnya mulai merespon apa yang ada pada lingkungan sekitarnya telah terjadi proses bermain. Ketika bayi asyik dengan dirinya sendiri, mulai belajar memegang benda-benda di sekitarnya dan kemudian dapat bermain sendiri dengan benda tersebut. Saat perkembangan anak terjadi, mereka beradaptasi dengan lingkungan sosialnya juga melalui bermain dengan teman-teman sebayanya. Bahkan ketika telah mencapai fase remaja dan dewasa, sifat bermain ini berkembang menjadi kompetisi, bermain untuk meraih sesuatu, bermain untuk menghilangkan kejenuhan karena merasa lelah dengan tugas sekolah dan sebagainya.

Kegiatan bermain terus berkembang menyesuaikan perkembangan dan kebutuhan hidup seseorang. Dengan kata lain bermain adalah suatu kegiatan yang asasi bagi diri seseorang. Selain itu permainan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi seorang anak dari apa yang dilakukannya tersebut (Pertwi & Sugiyanto, 2013: 153). Sedangkan Mutiah (2010: 95) mengemukakan permainan merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat. Pengertian lain dikemukakan oleh Akhmadi (2013: 3) yang mengatakan bahwa bermain merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.

Permainan (*games*) adalah suatu kegiatan/tingkah laku anak yang dilakukan secara sendirian maupun berkelompok yang berinteraksi satu sama lain baik menggunakan alat atau tidak dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman dkk, 2012; Putro dkk, 2013). Ahli lain mengemukakan "*Play is varied and flexible and there is no 'right' or 'wrong' way to play; encompassing an endless range of play types, which could be active or subdued,*

imaginative or exploratory, involve others or carried out alone” (Gleave & Cole-Hamilton, 2012: 4).

Pengertian tersebut senada dengan Sadiman dkk (2012: 79) yang mengemukakan bahwa salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Dapat ditarik makna bahwa dengan adanya sifat luwes, fleksibel, bervariasi dan tidak ada cara yang benar atau salah untuk melakukan permainan, guru BK/Konselor dapat mengadaptasikan permainan ke dalam kondisi-kondisi khusus yang ada, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: a) Adanya pemain (pemain-pemain); b) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi; c) Adanya aturan-aturan main; dan d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sadiman dkk, 2012: 76). Berdasarkan sifatnya permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara tepat, sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali

karena pada hakikatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri (Sadiman dkk, 2012: 78).

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan/aktivitas yang bersifat luwes/fleksibel dan bervariasi yang merupakan imbalan dari kerja dengan istirahat dan suatu bentuk penyesuaian diri siswa yang sangat berguna untuk menguasai kecemasan dan konflik serta memberikan pengalaman dan pengetahuan baru pada diri siswa yang di dalamnya terdapat interaksi antara para pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

2. Fungsi

Beberapa orang berpendapat bahwa bermain hanya melakukan kegiatan yang membuang waktu dan menyita waktu belajar siswa. Akan tetapi, sebenarnya dengan bermain siswa dapat belajar mengenai berbagai hal di kehidupan sehari-hari. Hal-hal tersebut dapat mengenai sosial budaya, ekonomi, cara berkomunikasi, cara berpikir dan lain-lain. Dengan kata lain perkembangan diri siswa dapat dipengaruhi oleh kegiatan bermain tersebut. Hal ini senada dengan pendapat Khobir (2009:

197) yang mengatakan bahwa bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian yang sangat penting dari proses tumbuh kembang anak.

Gleave & Cole-Hamilton menyimpulkan beberapa peran permainan yang diutarakan sebagai berikut.

Playing is central to children's physical, psychological and social well-being. Whilst playing, children can experience real emotions, create their own uncertainty, experience the unexpected, respond to new situations and adapt to a wide variety of situations. Play enables children to form friendships and attachments to adults and to places, allowing for the development of familiarity and intimacy with both. It can provide opportunities for independent learning and building confidence, resilience, self-esteem and self-efficacy (Gleave & Cole-Hamilton, 2012: 3).

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan pusat fisik, psikologis dan sosial anak. Dengan bermain anak dapat mengalami emosi yang nyata, menciptakan ketidakpastian mereka sendiri, mendapatkan pengalaman baru, menanggapi situasi baru, beradaptasi dengan berbagai macam situasi, dapat membentuk persahabatan, memberikan kesempatan untuk belajar membangun kepercayaan dan ketahanan diri, penghargaan pada diri dan efikasi diri. Akhmadi (2013: 4) menambahkan

beberapa fungsi permainan seperti permainan dapat merangsang perkembangan kognitif, membangun struktur kognitif, membangun kemampuan kognitif, belajar memecahkan masalah dan mengembangkan rentang konsentrasi.

Siswa dapat mengurangi kejenuhan mereka selama mengerjakan tugas sekolah dengan bermain. Selain itu dengan bermain siswa dapat mempelajari strategi pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir divergen dan dapat membantu siswa untuk berpikir logis. Hal ini merujuk pada pendapat Singer dkk yang menyebutkan beberapa peran permainan sebagai berikut.

Make-believe games have been shown to help a child expand vocabulary and link objects with actions, develop object constancy, form event schemas and scripts, learn strategies for problem solving, develop divergent thinking ability, and develop a flexibility in shifting between different types of thought—for example, between narrative and logical thought (Singer dkk, 2009: 286).

Peran lain dari permainan diungkapkan pula oleh beberapa ahli seperti Aristoteles (dalam Mutiah, 2010: 92) yang mengemukakan permainan itu sebagai saluran

untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan ke arah yang baik dan Lazarus (dalam Mutiah, 2010: 95) melalui Teori Rekreasi yang mengemukakan tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan dalam kegiatan yang sangat berbeda dengan bekerja. Bermain adalah lawan dari bekerja, maka kegiatan ini merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga.

Pengertian yang hampir sama dikemukakan oleh Claparede (dalam Mutiah, 2010: 98) dalam Teori Sublimasi bahwa bermain bukan saja untuk berfungsinya organ-organ tubuh, tetapi merupakan pelarian yang positif dari tekanan perasaan yang berlebihan. Dapat disimpulkan bahwa bermain dapat difungsikan untuk menyegarkan pemikiran siswa setelah lelah melaksanakan kegiatan belajar. Pendapat para ahli tersebut didukung oleh hasil-hasil penelitian yang membuktikan bahwa dengan menggunakan permainan

dapat meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan interaksi sosial, harga diri, menurunkan ketakutan dalam berbicara dan kompetensi interpersonal (Restyowati & Naqiyah, 2009; Susanti dkk (2010); Aulina (2012); Putro dkk (2013); Awlawi (2013); Pertiwi dan Sugiyanto (2013)).

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa dengan bermain siswa dapat belajar untuk beradaptasi dengan lingkungannya, membangun kepercayaan diri, penghargaan diri dan efikasi diri, serta untuk mengubah cara berpikir mereka guna mencegah dan mengatasi masalah. Masalah yang dihadapi tentunya bervariasi, baik dalam ranah pribadi-sosial, belajar dan karier. Dengan demikian permainan dapat difungsikan sebagai mediasi untuk membantu siswa dalam mencegah maupun memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

3. Permainan sebagai Media

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai pengertian media dan permainan, dapat ditarik sebuah pengertian mengenai arti dari media permainan. Media

permainan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari komunikator ke komunikan melalui aktivitas yang bersifat luwes/fleksibel dan bervariasi yang dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru pada diri siswa, serta di dalamnya terdapat interaksi antara para pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Adapun pengertian lain menurut Barbara & Hariastuti (2010: 4) “Media permainan adalah aktivitas atau kegiatan yang bersifat simbolik yang dilakukan untuk menciptakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan dari tidak dikenali sampai pada yang diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya dan dapat melatih keterampilan seseorang karena melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak”. Pamela (dalam Eliasa, 2012: 3) mengutarakan bahwa penggunaan media bermain dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan.

Play media dan *expressive arts* berfungsi dalam pekerjaan seorang konselor, karena: (1) Anak biasanya

tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan “*see their world*”; (2) *Expressive arts* dan *play media* dilihat sebagai salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) Strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; (4) Adanya keterbatasan tipe tingkah laku (Pamela dalam Eliasa, 2012: 6).

Untuk mengetahui kecocokan antara media permainan dengan usia anak dapat dilihat melalui tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kecocokan Media dan Aktivitas untuk Berbagai Kelompok Usia

Usia Media	Prasekolah 2-5 tahun	SD 6-10 tahun	Praremaja 11-13 tahun	Remaja 14-17 tahun
Buku/cerita				
Lempung				
Konstruksi				
Menggambar				
Melukis dengan jari				
Permainan				
Perjalanan khayalan				
Permainan pura-pura imajinatif				
Hewan miniature				
Melukis/men empel				
Boneka tangan/maina n kain				
Baki pasir				
Simbol/ <i>figure</i>				
Lembar kerja				

Sumber: Geldard & Geldard, 2008: 215

Keterangan:

Paling cocok	
Cocok	
Kurang cocok	

Dari tabel di atas dapat diperoleh informasi bahwa permainan ini bisa digunakan untuk anak usia SD sampai

masa remaja. Kesimpulan ini didukung pula oleh pendapat DeLucia-Waack (2006: 156) "*Games are often very effective interventions in psychoeducational groups. All children, and even most adolescents, like to play games*". Maksudnya, permainan merupakan campur tangan yang efektif dalam kelompok psikoedusional, semua anak dan sebagian besar remaja ingin melakukan permainan.

Sama halnya dengan DeLucia-Waack, Geldard & Geldard (2008: 223) menyimpulkan bahwa permainan ini bersifat edukasional. Menurut Gibson & Mitchell (2008: 277) kelompok-psikoedukasi lebih diorientasikan ke dalam bimbingan daripada konseling atau terapi. Penjelasan tersebut mengarah pada sebuah pengertian bahwa permainan dapat dipakai dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Kesimpulan ini senada dengan pendapat Restyowati & Naqiyah (2009: 4) bahwa permainan merupakan salah satu teknik dari bimbingan kelompok yang dapat membangun suasana yang hangat dalam hubungan antara anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan.

Terdapat ciri mendasar dari bimbingan kelompok yang membedakan antara bimbingan kelompok dengan

konseling kelompok, yaitu homogenitas. Para anggota dalam bimbingan kelompok adalah homogen, terkait dengan kesamaan masalah para anggota kelompok dan tingkat kelas yang sama (Prayitno & Amti, 2009: 310). Siswa yang terdapat dalam kelompok sama-sama memerlukan informasi mengenai topik/materi yang akan disampaikan untuk menyusun rencana atau pengambilan suatu keputusan yang berkaitan dengan informasi yang diberikan. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling dengan salah satu jenis strategi pelayanan berupa bimbingan kelompok.

BAB 3

PERMAINAN RODA PELANGI

1. Pengertian

Permainan Roda Pelangi merupakan media permainan yang mempunyai bentuk fisik dengan ciri-ciri berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda, di dalam lingkaran tersebut terdapat warna-warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu) di mana warna-warna ini dapat disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Panjang roda 45 cm, lebar 45 cm dan tinggi 5 cm. Pusat dari Roda Pelangi berwarna hitam dan abu-abu menyerupai jeruji mobil dengan diameter lingkaran sebesar 45 cm. Bentuk fisik inilah yang menjadi dasar pemberian nama media permainan ini.

Di dalam warna-warna tersebut berkaitan dengan materi dan topik bimbingan yang dikemas dalam ilustrasi kasus atau cerita. Roda Pelangi ini terbuat dari *Styrofoam* yang berfungsi sebagai papan tembak. Dilengkapi dengan alat pembidik yang berfungsi untuk membidik warna,

amplop warna yang terbuat dari kertas asturo yang warnanya disesuaikan dengan warna-warna yang terdapat pada Roda Pelangi dan panduan permainan Roda Pelangi untuk guru BK/Konselor.

Tata cara permainan Roda Pelangi awalnya tampak hampir mirip dengan cara bermain pada permainan *Dart Board*. Namun, prosedur permainan Roda Pelangi sebenarnya berbeda dengan tata cara permainan *Dart Board*. Jika dalam permainan *Dart Board*, pemain berkompetisi untuk membidik pusat papan tembak, sedangkan dalam permainan Roda Pelangi pemain dilarang untuk membidik pusat Roda Pelangi/papan tembak. Dalam permainan Roda Pelangi, pemain diminta untuk membidik warna-warna yang tersebar dalam Roda Pelangi dan pandangan tidak terpusat pada pusat Roda Pelangi.

Warna-warna yang terdapat dalam permainan Roda Pelangi dibuat menyebar dikarenakan agar warna-warna tersebut mendapatkan kesempatan yang sama untuk terkena alat pembidik. Jarak tembak dari pemain ke papan tembak kurang lebih 2 meter. Perbedaan lain antara permainan Roda Pelangi dan permainan *Dart*

Board adalah permainan Roda Pelangi merupakan permainan non kompetitif sedangkan permainan *Dart Board* adalah permainan kompetitif. Dalam permainan non kompetitif tidak terdapat pemenang sama sekali, pemain pada intinya berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri dan memaknai pengalaman yang telah didapat dari sistem permainan tersebut. Di mana pemaknaan terhadap pengalaman yang diambil dari permainan tersebut digunakan untuk proses perubahan pola pikir pada diri masing-masing pemain.

Proses ini sungguh berbeda dengan tujuan dari permainan yang kompetitif seperti permainan *Dart Board*, karena dalam permainan kompetitif pasti terdapat istilah siapa pemain yang menang dan siapa pemain yang kalah. Dalam permainan *Dart Board*, pemain dianggap menjadi pemenang jika sasaran pembidiknya tepat mengenai pusat papan tembak.

2. Perlengkapan Permainan Roda Pelangi

Perlengkapan yang terdapat pada media permainan Roda Pelangi seperti: Roda Pelangi sebagai papan tembak; amplop warna; panduan permainan Roda Pelangi

untuk guru BK/Konselor; dan alat pembidik. Keempat perlengkapan tersebut dijelaskan pada poin-poin berikut.

a. Roda Pelangi

Roda Pelangi ini berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda yang terbuat dari *styrofoam*, di dalam lingkaran tersebut terdapat empat warna (merah, kuning, biru, jingga) dengan panjang 45 cm, lebar 45 cm dan tinggi 5 cm. Pusat dari Roda Pelangi berwarna hitam dengan diameter lingkaran sebesar 45 cm. Roda Pelangi ini berfungsi sebagai papan tembak atau papan sasaran dari alat pembidik untuk membidik warna. Warna-warna yang terdapat dalam Roda Pelangi inilah yang nantinya berhubungan dengan cerita atau ilustrasi kasus yang terdapat dalam amplop warna.

b. Amplop Warna

Amplop warna terdiri dari warna-warna pelangi seperti merah, hijau, kuning, biru, ungu dan jingga. Warna-warna ini disesuaikan dengan warna-warna yang terdapat dalam Roda Pelangi. Di mana macam-macam warna tersebut disesuaikan indikator yang ingin dicapai. Jika indikator yang ingin dicapai berjumlah 4 dapat menggunakan empat warna saja, jika indikator yang ingin

dicapai berjumlah 6 dapat menggunakan keenam warna pelangi tersebut dan seterusnya.

Amplop warna ini terbuat dari kertas asturo yang di dalamnya terdapat ilustrasi kasus atau cerita yang nantinya digunakan sebagai bahan diskusi siswa yang tergabung dalam kelompok bermain. Cerita-cerita ini disusun berdasarkan tujuan dilaksanakannya permainan Roda Pelangi. Selain itu, cerita-cerita ini bervariasi disesuaikan dengan topik bimbingan yang akan disampaikan pada siswa yang telah disesuaikan dengan indikator.

c. Panduan Permainan

Panduan permainan Roda Pelangi disusun untuk membantu Guru BK/Konselor dalam memahami maksud dan tujuan permainan Roda Pelangi, bagaimana konsep dari media ini, bagaimana aturan main dan cara memainkannya serta bagaimana langkah-langkah bimbingan kelompok menggunakan permainan Roda Pelangi.

d. Alat Pembidik

Alat pembidik digunakan untuk membidik warna-warna yang tersebar dalam Roda Pelangi.

3. Tata Cara Permainan Roda Pelangi

Pada butir ini dijelaskan mengenai tata cara untuk memainkan permainan Roda Pelangi. Berikut adalah penjelasan mengenai aturan main tersebut.

- a. Siswa/konseli diminta untuk membidik warna-warna yang tersebar dalam Roda Pelangi. Roda Pelangi berfungsi sebagai papan tembak.
- b. Jarak antara siswa/konseli dengan Roda Pelangi kurang lebih 2 meter.
- c. Pandangan siswa/konseli tidak terpusat pada pusat Roda Pelangi, melainkan menyebar pada seluruh warna yang terdapat pada Roda Pelangi.
- d. Siswa/konseli dilarang untuk membidik pusat Roda Pelangi yang berwarna hitam dan melakukan pembidikan ulang jika mengenai pusat Roda Pelangi.
- e. Setelah alat pembidik mengenai salah satu warna dalam Roda Pelangi, siswa/konseli diminta untuk mengambil amplop yang sesuai dengan warna bidikan tersebut.
- f. Siswa/konseli mendiskusikan cerita yang ada dalam amplop, kemudian bertukar pendapat dengan Guru

BK/Konselor mengenai pemikiran apa yang mereka dapat dari proses diskusi ini.

4. Riset Terkait Permainan Roda Pelangi

Permainan Roda Pelangi dikembangkan oleh Setyaputri, Ramli, dan Mappiare-AT pada tahun 2014, dipublikasikan pada tahun 2015 dan HAKI pada tahun 2018. Pada penelitian Setyaputri dkk pada tahun 2014 tersebut permainan Roda Pelangi telah teruji secara teoritis dan praktis serta layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling. Selain itu permainan Roda Pelangi terbukti efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP dalam menghadapi ujian (Setyaputri dkk, 2015).

Pada tahun 2018 permainan Roda Pelangi kembali diuji keefektifannya untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa Sekolah Dasar (SD). Riset ini dilakukan oleh Setyaputri, Krisphianti, dan Puspitarini. Hasil penelitian Setyaputri dkk (2018) berhasil membuktikan bahwa permainan Roda Pelangi terbukti efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa SD.

Sesuai perkembangan IPTEK tidak menutup kemungkinan jika permainan Roda Pelangi dapat digunakan untuk beberapa variabel lain untuk memperkuat bahwa permainan Roda Pelangi dapat diterima sebagai salah satu jenis media Bimbingan dan Konseling.

BAB 4

PENUTUP

Harapan penulis dengan adanya permainan Roda Pelangi adalah agar media ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi media BK untuk menunjang kualitas proses pelaksanaan layanan BK baik di sekolah maupun di luar sekolah. Media permainan Roda Pelangi ini dapat digunakan sebagai media layanan dasar, bidang bimbingan belajar dengan menggunakan strategi pelayanan berupa bimbingan kelompok.

Roda Pelangi merupakan bagian dari media permainan yang tergolong baru serta menarik sehingga dapat menarik minat siswa/konseli untuk mengikuti kegiatan layanan BK tersebut. Di samping itu, menggunakan permainan sebagai media untuk mengintervensi siswa/konseli dinilai tepat karena bermain merupakan bagian yang melekat dari hidup seseorang.

Dengan disusunnya permainan Roda Pelangi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling. Dapat dikatakan demikian karena dengan adanya permainan Roda Pelangi ini akan lebih mempermudah Guru BK/Konselor dalam memberikan layanan BK baik di sekolah maupun di luar sekolah. Modelnya yang menarik, pengaplikasiannya yang mudah serta murah atau tidak memerlukan biaya yang mahal dalam proses pembuatannya dapat memberikan warna tersendiri dalam proses pelaksanaan layanan BK. Namun demikian, setiap proses pemberian layanan BK tidak dapat lepas dari peran Guru BK/Konselor sebagai fasilitator.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. 2013. *Game dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*, hlm 1-14, (Online), (<http://bdksurabaya.kemenag.go.id>), diakses 18 Maret 2013.
- Anisa, S. & Nursalim, M. 2010. Efektifitas Media “Pizza Karier” dalam Pemberian Layanan Informasi Karier. *Jurnal Unesa*, hlm 1-13.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aulina, C.N. 2012. Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogia*, Vol 1 (2): 131-143.
- Awlawi, A.H. 2013. Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan *Self Esteem*. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Vol 2 (1): 182-190.
- Barbara, F.Y. & Hariastuti, R.T. 2010. Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. *Jurnal Unesa*, hlm 1-13.
- DeLucia-Waack, J.L. 2006. *Leading Psychoeducational Groups*. California: Sage Publications, Inc.

- Dewi, T.R. & Sutijono. 2013. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Home Room untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Bidang Akademik di SMK Kartika 2 Surabaya. *Jurnal Unesa*, hlm 1-16.
- 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.
- Eliasa, E.I. 2012. (*Games*) Permainan dalam Bimbingan dan Konseling, hlm 1-15, (*Online*), (<http://staff.uny.ac.id>), diakses 18 Maret 2013.
- Garg, C. 2012. New Media and Entropic Language. *Global Media Journal*, Vol 3 (2): 1-7.
- Geldard, K. & Geldard, D. 2008. *Konseling Anak-anak*. Terjemahan Gianto Widiyanto & Lilian Yuwono. 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Gibson, R.L. & Mitchell, M.H. 2008. *Bimbingan dan Konseling*. Terjemahan Yudi Santoso. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gleave, J. & Cole-Hamilton, I. 2012. *A World Without Play: A Literature Review*, hlm 1-34, (*Online*), (<http://www.playengland.org.uk>), diakses 24 Januari 2014.

- Johnson, D.W. & Johnson, F.P. 2006. *Dinamika Kelompok. Teori dan Keterampilan*. Terjemahan Theresia. 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol 7 (2): 195-208, (Online), (<http://e-journal.stain-pekalongan.ac.id/index.php/ForTa/article/download/262/233>), diakses 24 Januari 2014.
- Kusumaningsih, C.E., & Koesdyantho, AR. 2010. Penggunaan Multimedia dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Menemu Kenali Multiple Inteligensi Siswa Kelompok A TK Mesen Surakarta Tahun Pelajaran 2010-2011. *Jurnal Ilmiah Widya Wacana*, hlm 152-170.
- Leksana, D.M., Wibowo, M.E., & Tadjri, I. 2013. Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multitimedia 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.

- Prayitno & Amti, E. 2009. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Putro, E.A., Sugiharto, DYP., & Sugiyo. Keefektyifan BK Kelompok dengan Permainan Untuk Mengurangi *Communication Apprehension* Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol 2 (1): 25-33.
- Restyowati, D. & Naqiyah, N. 2009. Penerapan Teknik Permainan Kerja Sama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa. *Jurnal Unesa*, hlm 1-11.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Setyaputri, N.Y., Ramli, M., & Mappiare-AT, A. 2015. Pengembangan Media Permainan “Roda Pelangi” untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan dan Konseling: Jurnal Teori dan Praktik*, Vol. 28 (1): 38-46.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Puspitarini, I.Y.D. Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 3 (3): 108-118.
- Singer, D.G., Singer, J.L., D’Agostino, H. & Delong, R. 2009. Children Pastime and Play in Sixteen Nations. *American Journal of Play*, hlm 283-312, (Online), (<http://www.thestrong.org>), diakses 24 Januari 2014.

Susanti, F., Siswati. & Widodo, P.B. 2010. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD. *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 8 (2): 145-155.

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. Penulis menyelesaikan studi S2 Bimbingan dan Konseling pada tahun 2014. Mulai September tahun 2014 ini pula penulis bergabung menjadi Dosen di Prodi S1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.

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 dasar ditempuh di SDN Nglongsor III (Impres) tamat tahun 2001. Pendidikan

menengah pertama ditempuh di SMPN I Trenggalek tamat tahun 2004. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMAN I Karang tamat tahun 2007.

Pendidikan berikutnya ditempuh di Universitas Negeri Malang angkatan 2007 dan lulus tahun 2011 pada program studi Bimbingan dan Konseling. Mendapatkan kesempatan sebagai konselor sekolah di SD Islam Sabilillah Malang mulai 2011 - 2013 dan konselor kunjung di sekolah yang sama mulai 2013 - 2015. Pada tahun 2013 mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan pada program magister Bimbingan dan Konseling dengan beasiswa BPPDN. Mulai September 2015 sampai saat ini berkesempatan menjadi tenaga pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan *homebase* program studi Bimbingan dan Konseling.

PENULIS 3



Ikke Yuliani Dhian Puspitarini lahir pada Hari Rabu, 26 Juli 1990 di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Pendidikan dasar ditempuh di SDN Kecubung 1 lulus pada tahun 2004, melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 1 Nganjuk dan lulus pada tahun 2004. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMAN 2 Nganjuk tamat pada tahun 2007. Selama menempuh pendidikan di tingkat SMA, mendapatkan kesempatan menjadi anggota Paskribra Kabupaten Nganjuk pada tahun 2004 dan pada tahun 2005 diberikan kepercayaan untuk mewakili Kabupaten Nganjuk menjadi anggota Paskibraka tingkat Provinsi Jawa Timur. Pendidikan tinggi di tempuh di Universitas Negeri Surabaya angkatan 2007 dan lulus tahun 2011. Pada tahun 2012 mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan pada program Pascasarjana S2 Bimbingan dan Konseling di Universitas Pendidikan Indonesia dan lulus pada tahun 2014. Setelah selesai menyelesaikan studi S2, mengakhiri masa lajang pada tanggal 11 Agustus 2015. Mulai September 2015 sampai saat ini berkesempatan menjadi Dosen di Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan *homebase* program studi Bimbingan dan Konseling.

Sertifikat

DENGAN BANGGA KAMI BERIKAN KEPADA:

Nora Yuniar Setyaputri

Yang telah menerbitkan buku berjudul:

“Permainan Roda Pelangi

(Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling)”

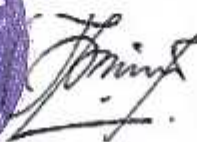
dengan nomor ISBN: 978-602-0718-60-6

Diterbitkan oleh CV. Azizah Publishing, pada bulan Februari 2019

Semoga dengan adanya penghargaan ini, dapat memacu penulis untuk terus berkarya



Malang, 28 Februari 2019
CEO CV. Azizah Publishing


Rochatul Azizah, S.Hum