

PROSIDING

Seminar Nasional Virtual Konseling Kearifan Nusantara 

"Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling
Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Era Disrupsi"

11 Desember 2021



20
21

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Galang Surya Gumilang, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Editor Pelaksana

Setya Adi Sancaya, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Laelatul Arofah, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Santy Andrianie, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Restu Dwi Ariyanto, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Guruh Sukma Hanggara, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Reviewer

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Dra. Khususiyah, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd [Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia]

Layanan BK Berbasis Budaya Melalui Permainan Congklak Terhadap Disiplin Belajar Siswa

66-74

(Puput Kurniawati¹, Nora Yuniar Setyaputri², Risaniatin Ningsih³)

Pembentukan Pendidikan Karakter Siswa SMP Melalui Permainan “Obak Sodor”

75-82

(Sinta Ayuwardhi Wahyuningtyas¹, Sri Panca Setyawati²)

Etika Berkomunikasi Via Medsos Kepada Dosen Sebagai Sarana Memperkuat Karakter Calon Guru

83-86

(Devi Kusuma Ardhani¹, Khususiyah²)

Media Biblioterapi Berbasis Cerita Rakyat Sebagai Pendekatan Dalam Konseling Untuk Penguatan Nilai Karakter Siswa

87-94

(Ahmat Ario Akbar¹, Nuri Cholidah Hanum², Nur Saadah Daulay³, Caraka Putra Bhakti⁴)

Pengembangan Permainan Jamuran Untuk Meningkatkan *Self-Motivated Learning* Siswa Kelas X SMA di Kediri

95-102

(Jackson Brintha Sabillano¹, Santy Andrianie²)

Strategi Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMP Melalui Media *Board Game* Angling Darma

103-115

(Melinda Dewi Utami¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Risaniatin Ningsih³)

Konseling Cognitive Behavioral (Solusi Yang Ditawarkan Untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa)

116-123

(Yunia Ika Purnia Sari¹; Ikke Yuliani Dhian Puspitarini²)

Dampak Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Terhadap Keaktifan Belajar Di Masa Pandemi

124-136

(Ayu Syafira Pramudya¹; Ikke Yuliani Dhian Puspitarini²)

Tertib Sekolah Dengan Teknik Role Playing Di Smk Arga Husada Pare
(Sherly Dewi Puspitasari¹, Laelatul Arofah²)

Potensi Konseling Rational Emotive Behaviour Dalam Mengurangi Kecemasan Akademik Siswa X IPS 2 204-210
(Marizty Jessica Raputri David¹, Guruh Sukma Hanggara², Ikke Yuliani Dhian Puspitarini³)

→ **Layanan BK Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Jamuran Terhadap Percaya Diri Siswa** 211-221
(Sela Arik Putri Nuraida¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Sri Panca Setyawati³)

Permainan Tradisional: Strategi Alternatif Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Yang Inovatif 222-227
(Sri Panca Setyawati¹, Sinta Ayuwardhi Wahyuningtyas²)

Studi Deskriptif Gaya Belajar Dan Kreativitas Siswa Smk Muhammadiyah Ngadiluwih 228-235
(Anggi Zidni Iلمان¹, Restu Dwi Ariyanto², Guruh Sukma Hanggara³)

Penerapan Pendidikan Karater Untuk Membentuk Perilaku Sopan Santun Siswa 236-247
(Nyuanis Nadiles¹, Guruh Sukma Hanggara², Vivi Ratnawati³)

Sinema Edukasi Untuk Memperkuat Perilakusopan Santun Siswa 248-251
(Irfan Fauzi¹, Sri Panca Setyawati²)

Pengembangan Cinema Therapy Untuk Meningkatkan Self Management Siswa Di MAN 1 Kota Kediri 252-259
(Chalimatussaidah¹, Restu Dwi Ariyanto²)

Skala pengukuran efikasi diri: Sebagai piranti media permainan Ajaran goyang untuk siswa SMP 260-272
(Putri Ayuningtyas¹, Rosalia Dewi Nawantara², Nora Yuniar Setyaputri³)

Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal, Sikap Disiplin Siswa 273-280

LAYANAN BK BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELALUI PERMAINAN JAMURAN TERHADAP PERCAYA DIRI SISWA

SELA ARIK PUTRI NURAIDA¹, YUANITA DWI KRISPHIANTI², SRI PANCA SETYAWATI³

Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2,3}

selaarik09@gmail.com¹, Ju.wahyu@gmail.com², sripancas@yahoo.co.id³

ABSTRACT

Guidance and counseling services are one of the systematic, objective, and logical services carried out by counselors to facilitate the needs of students in directing, developing counselees to achieve self-reliance, ability to understand, accept and make decisions. At this time there are still many students who lack self-confidence, where students do not understand about themselves and are still hesitant in making any decisions, feel embarrassed when in public and are afraid to express opinions. Therefore, it is necessary to provide guidance and counseling services to students, based on the problem, a conceptual study of guidance and counseling services based on local wisdom will be carried out through the mushroom game. The mushroom game is one of the local wisdom games, where each stage of the game can help students to increase their self-confidence. The purpose of providing BK services based on local wisdom of the mushroom game is one of the innovations in providing BK services, which is expected to later be able to help students to be more confident.

Keywords: *counseling guidance service, mushroom game, self confiden*

ABSTRAK

Layanan bimbingan dan konseling merupakan salah satu layanan yang sistematis, objektif, dan logis yang dilakukan konselor untuk memfasilitasi kebutuhan siswa dalam mengarahkan, perkembangan konseli untuk mencapai kemandirian dirinya, kemampuan memahami, menerima dan mengambil keputusan. Dimasa saat ini masih banyak siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri, dimana siswa kurang memahami tentang dirinya sendiri serta masih ragu-ragu dalam mengambil setiap keputusan, merasa malu ketika di depan umum dan takut untuk mengutarakan pendapat. Oleh karena itu perlu adanya pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa, berdasarkan permasalahan maka akan dilakukan kajian konseptual tentang layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal melalui permainan jamur. Permainan jamur merupakan salah satu permainan kearifan lokal, dimana setiap tahap permainan dapat membantu siswa untuk meningkatkan percaya diri yang dimiliki. Tujuan dari pemberian layanan BK berbasis kearifan lokal permainan jamur merupakan salah satu inovasi dalam pemberian layanan BK, yang diharapkan nantinya mampu membantu siswa untuk lebih percaya diri.

Kata Kunci: *layanan bimbingan konseling, permainan jamur, percaya diri*

PENDAHULUAN

Setiap individu berkembang secara dinamis dan berada dalam proses perkembangan. Setiap individu memiliki ingkungan dan latar belakang yang berbeda, sehingga hal tersebut akan mempengaruhi kepribadian dan pembentukan rasa percaya diri dan berinteraksi dilingkungan sekitarnya. Dengan rasa percaya diri akan membentuk kepribadian dan rasa percaya diri dalam diri individu siswa. Dengan memiliki rasa percaya diri akan mudah bagi siswa dalam melakukan interaksi bersama teman dilingkungan belajarnya, rasa percaya diri merupakan rasa yakin dan percaya terhadap kemampuan serta potensi yang dimiliki, dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki akan membantu individu lebih positif dan realistis dalam memandang dirinya sendiri, karena dia mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekitarnya. Rasa percaya diri siswa dapat dipengerahui oleh beberapa aspek diantaranya adalah kemampuan serta keterampilan yang ada dalam diri individu siswa. orang yang percaya diri selalu yakin dengan semua tindakan yang dilakukan, merasa aman dan baik-baik aja selain itu dia merasa lebih bertanggung jawab atas perbuatan yang dia lakukan.

Menurut Patmindowo (dalam Tanjung & Amelia, 2017) percaya diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dia miliki yang nantinya membantu individu untuk menunjukan bagaimana dirinya sebenarnya. Sedangkan menurut Hakim (dalam Tanjung & Amelia, 2017) percaya diri adalah suatu keyakinan individu terhadap semua aspek-aspek yang ada dalam dirinya baik kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki, dan hal tersebut membuat dia merasa yakin dan mampu untuk melakukan segalanya yang ada dalam hidupnya.

Percaya diri adalah salah satu modal dasar dari inividu siswa dalam memenuhi kebutuhanya, dengan adanya rasa percaya dalam diri siswa akan mendorong siswa dalam proses belajarnya. Namun tidak semua individu memiliki rasa percaya diri, perasaan minder, malu, ragu-ragu adalah satu hambatan kurangnya rasa percaya diri. Rasa minder dan malu membuat siswa menjadi merasa tidak yakin atas kemampuan serta keterampilan yang dimiliki, sehingga membuat siswa lebih tertutup dan tidak berani untuk menyerukan pendapatnya. Perbedaan tingkat rasa percaya diri yang dimiliki siswa tentu akan mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki percaya diri yang lebih tinggi

tentunya akan lebih aktif dilingkungan belajarnya karena dia yakin dengan kemampuan yang dimiliki.

Ciri-ciri percaya diri menurut lauster teori Lauster (dalam Mentari 2021), yaitu 1) percaya diri dengan kemampuan sendiri, 2) bertindak secara mandiri ketika mengambil sebuah keputusan, 3) memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, 4) berani mengungkapkan pendapat. Faktor – faktor percaya diri dikemukakan oleh syam, A & Amri (dalam Mentari 2021) diantaranya sebagai berikut : Faktor yang mempengaruhi percaya diri terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal di antaranya konsep diri, harga diri, kondisi fisik, pengalaman hidup. Kemudian faktor eksternal terdiri dari pendidikan, pekerjaan, lingkungan.

Salah satu cara mengatasi masalah siswa yang kurang percaya diri yaitu, dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan beraneka jenis mulai dari layanan bimbingan kelompok, konseling individu, konseling kelompok. Sebagai guru BK harus memiliki inovasi dalam setiap pemberian layanan BK kepada siswa agar dapat memicu siswa untuk bersemangat mengatasi permasalahan yang ada di dalam dirinya. Salah satu layanan BK yang dapat diberikan yaitu layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan dimana media tersebut di inovasikan dengan permainan yang mengarah kepada kearifan lokal. Hal ini bertujuan untuk membantu meningkatkan respon siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok yang nantinya diberikan.

Dalam penelitian ini inovasi yang diberikan adalah media permainan jamur, media permainan jamur merupakan salah satu permainan yang diambil dari kearifan lokal yang ada. Permainan jamur memiliki filosofi dan makna tersendiri yang dapat membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri yang dimiliki. Karena disetiap langkah-langkah permainan jamur dapat membantu siswa untuk tampil berani dan tidak merasa malu serta ragu-ragu.

PEMBAHASAN

1) Pengertian Percaya Diri

Menurut Hakim (dalam Pratiwi dan Laksmiwati, 2016) mengatakan percaya diri merupakan suatu keyakinan individu dalam segala sesuatu, yang menjadi aspek kelebihan yang dimiliki dan keyakinan tersebut merasa dirinya mampu untuk mencapai berbagai tujuan hidup dan juga

dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Sedangkan menurut Widarso (dalam Rohayati, 2011) mengungkapkan percaya diri adalah suatu yang tidak ternilai, dengan memiliki percaya diri seseorang dapat melakukan apapun dengan keyakinan bahwa itu akan berhasil apabila ternyata gagal, seseorang tidak lantas merasakan putus asa tetapi masih memiliki rasa semangat dalam dirinya, tetap bersikap realistis dan kemudian berusaha untuk mencoba lagi.

Menurut Bandura (dalam Walid & Kusumah, 2019) percaya diri juga merupakan bagian dari *self-efficacy*, karena ada komponen dari *gesture* ataupun sikap-sikap yang memiliki kesamaan sifat. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah keyakinan terhadap diri sendiri dengan kemampuan yang dimiliki, dan juga kondisi dimana individu dapat menyesuaikan dirinya dilingkungan sekitar. Percaya diri bisa disebut sikap yang positif, dimana seseorang mampu untuk mengembangkan nilai positif yang ada dalam dirinya dan mampu melakukan sesuatu dengan sendiri.

2) Aspek-Aspek Percaya Diri

Menurut Lauster (dalam Mentari, 2021) anak yang memiliki percaya positif sebagai berikut :

- a) Memiliki keyakinan kemampuan diri yang positif
- b) Memiliki rasa optimis positif menghadapi segala sesuatu yang dilakukan berdasarkan kemampuan yang individu miliki
- c) Obyektif memandang suatu masalah berdasar fakta yang
- d) Memiliki tanggung terhadap segala sesuatu konsekuensi yang harus diterima
- e) Rasional berfikir secara rasional dalam menghadapi segala situasi masalah yang terjadi

3) Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Gibson (dalam Korohama dkk, 2017) mengatakan bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada informasi yang tersedia maupun adanya pengalaman lewat aktivitas kelompok yang sudah terencana dan terorganisir. Sedangkan menurut Tohirin (dalam Sartika & Yandri, 2019) bimbingan kelompok adalah salah satu cara dalam pemberian bantuan kepada siswa melalui kegiatan kelompok. Dalam dinamika kelompok harus

membahas hal yang berguna bagi siswa dalam pengembangan ataupun pemecahan masalah bagi siswa.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu aktivitas kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu siswa dalam mengembangkan diri siswa serta membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Bimbingan kelompok dilakukan berdasarkan informasi yang sudah ada dan juga bisa melalui pengalaman siswa.

4) Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (dalam Fadilah, 2019) dalam bimbingan kelompok terbagi menjadi dua tujuan yaitu tujuan umum dan juga tujuan khusus, tujuan umum dalam bimbingan kelompok dimana bertujuan sebagai wadah untuk membantu siswa dalam mengatasi masalahnya menggunakan prosedur bimbingan kelompok, selain itu juga sebagai untuk membantu siswa mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok yang mengalami masalah dengan suasana yang menyenangkan ataupun menyedihkan.

Sedangkan tujuan khusus sebagai sarana untuk membantu individu untuk lebih berani berpendapat di depan umum, membantu individu untuk bisa bersikap lebih terbuka ketika berada dalam kelompok, dan juga membantu individu untuk memiliki rasa tanggung jawab, membantu individu untuk lebih akrab dengan anggota kelompok yang lain dan juga mampu membantu individu lebih mengenali dirinya sendiri, dan membantu individu untuk memperoleh keterampilan sosial, dan membantu individu membina hubungan baik dengan sesama orang lain.

Dari tujuan bimbingan kelompok yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok sebenarnya untuk memberikan informasi ataupun pengarahan kepada peserta bimbingan kelompok untuk menjalin hubungan baik dengan dirinya sendiri maupun dengan anggota kelompok lain dan lingkungan sekitar.

5) Tahap Layanan Bimbingan Kelompok

Tahap layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno (dalam Puluhulawa dkk, 2017) dalam proses layanan bimbingan kelompok terdiri dari empat tahap diantaranya sebagai berikut :

- a) Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan tahap awal dimana pemimpin kelompok membentuk anggota kelompok kemudian setiap anggota kelompok saling berkenalan satu sama lain serta mengutarakan tujuan masing-masing.

b) Tahap peralihan

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menjebatani antara tahap 1 dan tahap 3 dimana setiap anggota kelompok dapat melanjutkan ketahap selanjutnya dengan penuh sukarela.

c) Tahap inti

Pada tahap ini merupakan tahap inti dalam layanan bimbingan kelompok dimana semua anggota melakukan kegiatan, kegiatan ini bertujuan untuk membantu anggota kelompok mengutarakan setiap masalah yang dihadapi dan kemudian mencari solusi dari topic masalah yang ada.

d) Tahap pengakhiran

Pada tahap ini bimbingan kelompok di akhiri, kemudian mengevaluasi hasil yang telah di capai oleh kelompok. Dalam tahap pengakhiran setiap anggota kelompok nantinya akan dipustkan pada pembahasan tentang anggota kelompok apakah sudah mampu untuk menerapkan hal-hal yang mereka sudah pelajari dalam layanan bimbingan kelompok.

6) Layanan bimbingan kelompok dengan media permainan jamuran untuk meningkatkan percaya diri siswa

Menurut Santrock (dalam Sulistiowati, 2014) menagtakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan untuk dilakukan dengan penuh rasa bahagia dan senang. Menurut Iswinarti (dalam Wibowo, 2017) permainan tradisional yaitu merupakan suata kekayaan budaya yang dimiliki bangsa, dan mengandung nilai-nilai luhur yang nantinya untuk diwariskan ke genarisi genarisi anak-anak sebagai salah satu genarasi penurus bangsa. Sedangkan menurut Dharmauliya, dkk (dalam Wibowo, 2017) permainan tradisional merupakan salah satu unsur-unsur kebudayaan, karena dalam permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap perkembangan individu terhadap kehidupan dilingkungan sosial, perkembangan kejiwaan, kemudian sifat. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan kearifan lokal bangsa yang memiliki peran positif untuk membantu mengoptimalkan perkembangan bagi individu yang memainkannya.

Menurut Mulyani (dalam Wibowo, 2017) permainan jamuran adalah permainan tradisional anak yang berasal dari jawah tengah dan juga Yogyakarta yang dimana mengajak anak-anak untuk berkumpul di halaman, kemudian membentuk sebuah lingkaran sambil berpegangan tangan yang disebut dengan jamuran. Permainan jamuran dijadikan salah satu media layanan BK, untuk meningkatkan percaya diri siswa hal ini karena disetiap langkah permainan membantu siswa untuk mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman yang lain tanpa rasa malu ataupun sungkan, karena ketika bermain jamuran mereka harus bersikap berani. Para pemain jamuran harus mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan anggota pemain yang lain karena hal ini sangat penting ketika permainan dijalankan.

Permainan jamuran yang nantinya digunakan dalam pemberian layanan BK, akan dimodifikasi lagi untuk memasukan unsur-unsur ke BK an yang dapat membantu siswa agar dapat meningkatkan percaya diri yang dimiliki. Permainan jamuran yang sudah dimodifikasi nantinya akan dimainkan dengan metode layanan bimbingan kelompok. Dimana siswa memiliki topik masalah yang sama kemudian dipecahkan dengan menggunakan media permainan jamuran, karena dengan bermain dapat membuat siswa merasa nyaman dan lebih bahagi. Oleh sebab itu dengan memberikan layanan BK, berbasis media permainan mengajak siswa untuk lebih aktif lagi.

Adapun langkah-langkah dalam permainan jamuran yang nantinya harus dilakukan di antaranya sebagai berikut :

- 1) Hal pertama disini yang harus dilakukan adalah siswa memilih tempat bermain seperti di halaman ataupun di dalam kelas yang luas
- 2) Setelah menentukan tempat bermain siswa melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan menjadi "dadi" yang berada di tengah, yang nantinya akan memulai permainan jamuran.
- 3) Kemudian siswa yang tersisa akan membentuk lingkaran dengan berpegangan tangan
- 4) Setelah itu anak yang menjadi "dadi" yang berada di tengah harus menyanyikan lagu jamuran hingga selesai
- 5) Siswa yang menjadi "dadi" akan mengajukan pertanyaan kepada siswa lain

- 6) Siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan "dadi" harus mengantikan posisi "dadi" untuk menjadi pemain yang berada di tengah.
- 7) Setelah permainan selesai maka akan dilakukan evaluasi

Dalam langkah-langkah permainan jamuran dapat dilihat bahwa dimana siswa ketika menjadi "dadi" harus berani dan harus tampil percaya diri dimana dia harus menyanyikan lagu sendiri, kemudian mengajukan pertanyaan kepada siswa lain dimana disini dia dituntut untuk bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain tanpa ragu-ragu ataupun rasa malu. Kemudian siswa yang membentuk lingkaran harus siap untuk apabila diajukan pertanyaan, harus berani menjawab dan mengutarakan pendapat dengan tegas tanpa rasa takut dan tidak yakin. Tentunya hal ini membantu siswa untuk tampil lebih berani, tegas, tidak ragu, dan tidak boleh merasa malu maupun sungkan.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan jamuran memiliki manfaat, dalam membantu siswa untuk meningkatkan percaya diri yang dimiliki. Adapun manfaat dari permainan jamuran bagi siswa untuk membantu meningkatkan percaya diri diantaranya sebagai berikut :

- 1) Siswa lebih berani untuk tampil di depan banyak orang
- 2) Siswa dapat berkomunikasi dengan teman yang lain tanpa rasa malu
- 3) Siswa dapat berinteraksi dengan teman siswa yang lain dengan lebih berani
- 4) Siswa berani menjawab pertanyaan di depan banyak orang
- 5) Siswa berani dala mengutarakan pendapat di depan banyak orang

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas bermain dimana dapat membantu mengembangkan aspek-aspek psikologis yang ada pada diri siswa. Aspek-aspek psikologis yang dapat membantu perkembangan siswa di antaranya motorik anak, spiritual, kemudian kognitif, sosial serta nilai-nilai/moral. Menurut Arikunto (dalam Wibowo, 2017) mengatkan bahwa dalam melakukan permainan tradisional memiliki nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat, namun terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai yang ada berdimensi banyak sekali seperti adanya kebersamaan, rasa kedisiplinan yang dimiliki, kejujuran, gotong royong, dan juga sopan santun serta aspek-aspek kepribadian yang lain.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan jamur merupakan salah satu permainan kearifan lokal, yang dapat diinovasikan menjadi salah satu media permainan layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan jamur dapat dijadikan salah satu inovasi dalam BK, untuk membantu memberikan layanan kepada siswa. Membantu siswa menyelesaikan masalah yang dihadapi dan membantu siswa menemukan solusi.

KESIMPULAN

Percaya diri adalah salah satu hal terpenting yang harus dimiliki individu dengan memiliki percaya diri, membantu individu lebih mudah mengeksplor kemampuan serta keterampilan yang dimiliki. Maka dari itu individu yang kurang memiliki rasa percaya diri, harus segera diberikan konseling untuk membantu mengatasi masalah yang dihadapi. Karena kurangnya rasa percaya diri akan membuat individu merasa tidak yakin dengan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki, merasa malu, merasa pesimis, ragu-ragu. Oleh karena itu dibuatlah inovasi dalam pemberian layanan bimbingan konseling, dengan menggunakan media permainan dengan mengambil unsur kearifan lokal. Media permainan yang digunakan adalah media permainan jamur, yaitu salah satu media permainan yang berasal dari Jawa tengah dan Yogyakarta. Dimana permainan jamur mengandung nilai-nilai moral yang dapat membantu siswa lebih tampil percaya diri, ketika berada di depan umum.

SARAN

Sebagai penulis tentu kami menyadari masih banyak kekurangan dalam artikel yang telah kami buat, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian lebih baik lagi baik secara teoritis maupun praktis mengenai layanan BK menggunakan kearifan lokal media permainan jamur untuk meningkatkan percaya diri siswa ini.

DAFTAR PUSTAKA

Fadilah, Syifa Nur. 2019. Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Bimbingan dan*

Konseling Islam, 3.2:167-178.
<http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/1057>.

Korohama, Katharina Edeltrudis Perada., Wibowo, Mungin Eddy., & Tadjri, Imam. 2017. Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, <https://journal.unesa.ac.id>.

Mentari, Arina Devi. 2021. Pengembangan *Board Game* Semar Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI di SMAN 7 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi: Tidak Diterbitkan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pratiwi, Iffa Dian., & Laksmiwati, Hermien. 2016. Kepercayaan Diri dan Kemandirian Belajar dengan Siswa SMA Negeri "X". *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 07.01: 43-49. <https://journal.unesa.ac.id>.

Puluhulawa, Meiske., Djibran, Moh. Rizki., & Pautina, Mohamad Rizal. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok Dan Pengaruhnya Terhadap Self-Esteem Siswa*. Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis KKN, 4 – 6 Agustus 2017. Universitas Negeri Malang.

Rohayati, Iceu. 2011. Program Bimbibang Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Percaya diri Siswa. *Jurnal UPI.edu*. Edisi Khusus No 1. http://jurnal.upi.edu/file/36-ICEU_ROHAYATI.pdf.

Sartika, Mulia., & Yandri, Hengki. 2019. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya. *Indonesian Journal of Counseling & Development*, 01,01:9-17. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/bkpi/article/download/351/274/1334>.

Sulistiyawati, Charolina. 2014. *Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Rasa Percaya Diri Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Ketemulog Lor*. Diakses online 6 Desember 2021.



Seminar Nasional Virtual
KONSELING KEARIFAN NUSANTARA (KKN) 2 DAN CALL FOR PAPERS

"Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal di Era Disrupsi"

- Tanjung, Zulfriadi., & Amelia, Sinta Huri. 2017. Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 2.2:1-4. <https://jurnal.iicet.org/index>.
- Walid, Asiyah Ahmad., & Kusumah, Raden Gamal Tamrin. 2019. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9.3: 217-226. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2386>.
- Wibowo, Weni Arsi. 2017. *Implementasi Permainan Jamuran Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses online 7 Desember 2021.