

A5

Buku ini merupakan kumpulan dari macam-macam permainan baru yang dapat digunakan dalam praktik layanan Bimbingan dan Konseling. Dengan disatukannya macam-macam permainan baru dalam buku ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi serta warna-warna baru dalam praktik layanan BK baik di sekolah maupun di luar sekolah. Keberagaman komponen permainan diharapkan dapat menginspirasi dan memacu pembaca untuk mengembangkan atau meramu ulang sesuai kebutuhan maupun kreativitasnya. Lebih lanjut kajian buku ini dapat meningkatkan eksistensi dan efektivitas layanan Bimbingan dan Konseling dalam dunia pendidikan.

Kelebihan permainan-permainan baru, yang dikaji dalam buku ini antara lain: semua permainan baru dalam buku ini merupakan produk berbasis penelitian dan pengembangan (R&D); semua permainan baru yang dikaji telah dipublikasikan; semua permainan baru merupakan permainan dengan media yang mudah untuk dikembangkan dan diaplikasikan dalam layanan Bimbingan dan Konseling; dan semua permainan baru disajikan secara inspiratif disertai contoh visual. Buku ini mengkaji sembilan permainan baru berikut media yang digunakan mulai dari: 1) Roda Pelangi, 2) BADRANAYA, 3) Ajian Jaran Goyang, 4) Punakawan, 5) Golek Kencana *Mobile Phone*, 6) MONDI, 7) Sida Asih, 8) SIBADRA, dan 9) *Board Game* PETA.

Penerbit Deepublish (CV BUDI UTAMA)
 Jl. Kaliurang Km 9,3 Yogyakarta 55581
 Telp/Fax : (0274) 4533427
 Anggota IKAPI (076/DIY/2012)
 ✉ os@deepublish.co.id
 📍 Penerbit Deepublish
 📧 @penerbitbuku_deepublish
 🌐 www.penerbitdeepublish.com



Kategori :

Permainan-permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd. | Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.

74



Permainan-permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.
Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.

Editor :
Restu Dwi Ariyanto, M.Pd.
Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.

Permainan-permainan Baru
dalam Praktik Layanan
Bimbingan
dan Konseling

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.
Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.

PERMAINAN-PERMAINAN BARU
dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling

deepublish / publisher

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PERMAINAN-PERMAINAN BARU

dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.
Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.

Editor :

Restu Dwi Ariyanto, M.Pd.
Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.

 deepublish

Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.

**PERMAINAN-PERMAINAN BARU
DALAM PRAKTIK LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

Nora Yuniar Setyaputri & Guruh Sukma Hanggara

Editor :

Restu Dwi Ariyanto & Yuanita Dwi Krisphianti

Desain Cover :

Rulie Gunadi

Sumber :

<https://www.shutterstock.com/>

Tata Letak :

Gofur Dyah Ayu

Proofreader :

Mira Muarifah

Ukuran :

xii, 87 hlm, Uk: 14x20 cm

ISBN :

No ISBN

Cetakan Pertama :

Bulan 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2022 by Deepublish Publisher

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT DEEPUBLISH

(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)

Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman

Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581

Telp/Faks: (0274) 4533427

Website: www.deepublish.co.id

www.penerbitdeepublish.com

E-mail: cs@deepublish.co.id

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga proses penulisan buku yang berjudul **“Permainan-permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling”** dapat selesai sesuai waktu yang diharapkan.

Karya ini merupakan buku yang berisi kajian mengenai hakikat permainan dan kaitannya dengan praktik layanan BK. Selain itu, di dalam buku ini juga menyajikan beberapa macam jenis permainan baru yang telah digagas dan dikembangkan oleh beberapa dosen BK serta mahasiswa mengikuti perkembangan terkini. Permainan-permainan baru ini diharapkan dapat memberikan warna baru dalam praktik layanan Bimbingan dan Konseling baik di sekolah maupun di luar sekolah. Buku ini dapat digunakan sebagai referensi oleh para dosen BK untuk mengajar, sebagai referensi mahasiswa dalam menulis skripsi, para praktisi Guru BK atau Konselor dalam memberikan layanan, Pendidik lain seperti guru mata pelajaran untuk diadaptasi sesuai konten mata pelajarannya, serta para pembaca lain yang tertarik dengan tema ini.

Akhir kata, kami persembahkan buku ini secara umum kepada dunia Bimbingan dan Konseling. Serta khususnya untuk anak kami, Azzukhruf Izora Sukmaputri. Terima kasih telah menjadi perhiasan laksana pelangi yang selalu mewarnai hidup kami, sehingga dapat memberikan inspirasi untuk terus berkarya.

Kediri, 19 April 2022

**Nora Yuniar Setyaputri &
Guruh Sukma Hanggara**

BAB IV	AJIAN JARAN GOYANG.....	25
	A. Deskripsi.....	25
	B. Tujuan	27
	C. Peranti	28
	D. Tata Cara Permainan	29
BAB V	PUNAKAWAN	32
	A. Deskripsi.....	32
	B. Tujuan	33
	C. Peranti	34
	D. Tata Cara Permainan	37
BAB VI	GOLEK KENCANA MOBILE PHONE	39
	A. Deskripsi.....	39
	B. Tujuan	43
	C. Peranti	43
	D. Tata Cara Permainan	44
BAB VII	MONDI (Monopoli Disiplin)	46
	A. Deskripsi.....	46
	B. Tujuan	47
	C. Peranti	48
	D. Tata Cara Permainan	50
BAB VIII	SIDA ASIH (Si Roda yang Asih).....	55
	A. Deskripsi.....	55
	B. Tujuan	57
	C. Peranti	58
	D. Tata Cara Permainan	59
BAB IX	SIBADRA (Stik Uno Prabu Angling Darma).....	61
	A. Deskripsi.....	61

B. Tujuan	63
C. Peranti	63
D. Tata Cara Permainan	64
BAB X BOARD-GAME PETA	66
A. Deskripsi.....	66
B. Tujuan	67
C. Peranti	68
D. Tata Cara Permainan	72
BAB XI PENUTUP	73
DAFTAR PUSTAKA	75
INDEKS ISTILAH	81
INDEKS PENULIS.....	83
PROFIL PENULIS 1.....	85
PROFIL PENULIS 2.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Kecocokan Media dan Aktivitas untuk Berbagai Kelompok Usia	9
Tabel 3.1.	Deskripsi Peranti BADRANAYA	21
Tabel 4.1.	Peranti Ajian Jaran Goyang	28
Tabel 5.1.	Peranti Permainan Punakawan	34
Tabel 8.1.	Relevansi Nilai Luhur Panji dengan Indikator <i>Tepa Selira</i> dalam Permainan SIDA ASIH	56
Tabel 8.2.	Peranti SIDA ASIH	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 6.1. <i>Prototype</i> Golek Kencana <i>Mobile Phone</i>	43
Gambar 8.1. <i>Prototype</i> SIDA ASIH	58
Gambar 9.1. Visualisasi Produk Permainan Stik Uno Prabu Angling Darma (SIBADRA)	64

deepublish / publisher

BAB I

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa lepas dari manusia. Proses bermain ini bermula dari individu yang baru lahir, di saat organ-organ tubuhnya mulai merespons stimulus dari lingkungan sekitarnya. Contoh riilnya ketika bayi asyik dengan dirinya sendiri, mulai belajar memegang benda-benda di sekitarnya, dan kemudian dapat bermain sendiri dengan benda tersebut.

Mereka beradaptasi dengan lingkungan sosialnya juga melalui bermain dengan teman-teman sebayanya. Bahkan ketika telah mencapai fase remaja dan dewasa serta masa tua mereka. Di mana sifat bermain ini dapat berkembang menjadi kompetisi, bermain untuk meraih sesuatu, bermain untuk menghilangkan kejenuhan karena merasa lelah dengan tugas sekolah dan sebagainya disesuaikan dengan konteks yang sedang dialami.

Mengapa hal ini menjadi pokok bahasan utama dalam buku ini? Karena, bermain adalah bagian dari

proses tumbuh kembang individu dari awal mereka hidup sampai akhir bergantung pada fase apa yang sedang mereka lalui untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Nah, sesuatu hal yang dipertontonkan atau yang dibutuhkan dalam proses bermain tersebut dinamakan permainan.

A. Hakikat Permainan

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). Mutiah (2010) menambahkan permainan merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat. Pengertian lain dikemukakan oleh Akhmadi (2013) 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 *et al.*, 2012; Putro *et al.*, 2013). Permainan bersifat variatif dan fleksibel, ukuran benar dan salah disesuaikan

dengan tujuan yang akan dicapai, dapat dilakukan secara aktif atau tidak, imajinatif atau eksploratif, melibatkan orang lain atau dapat dilakukan sendiri (Gleave & Cole-Hamilton, 2012). Pengertian tersebut senada dengan Sadiman *et al.* (2012) yang mengemukakan bahwa salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan/aktivitas yang bersifat luwes/fleksibel dan bervariasi yang merupakan imbangan 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. Dengan adanya sifat luwes ini dapat memberikan kesempatan kepada guru BK/Konselor untuk mengadaptasikan permainan ke dalam kondisi-kondisi khusus yang ada, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

1. adanya pemain (pemain-pemain);
2. adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi;

3. adanya aturan-aturan main; dan d) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sadiman *et al.*, 2012; Setyaputri, 2019).

Berdasarkan sifatnya permainan dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. *Permainan kompetitif*. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara tepat;
2. *Permainan nonkompetitif*. Permainan nonkompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakikatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri (Setyaputri *et al.*, 2019).

B. Fungsi Permainan

Beberapa orang berpendapat bahwa bermain hanya melakukan kegiatan yang membuang waktu dan menyita waktu belajar siswa. 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/konseli dapat dipengaruhi oleh kegiatan bermain tersebut.

Hal ini senada dengan pendapat Khobir (2009) yang mengatakan bahwa bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian yang sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Selain itu 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 (Gleave & Cole-Hamilton, 2012).

Akhmadi (2013) menambahkan beberapa fungsi permainan seperti permainan dapat merangsang perkembangan kognitif, membangun struktur kognitif, membangun kemampuan kognitif, belajar memecahkan masalah dan mengembangkan rentang konsentrasi. Siswa/konseli dapat mengurangi kejenuhan mereka selama mengerjakan tugas sekolah dengan bermain. Selain itu dengan bermain mereka dapat mempelajari strategi pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir divergen dan dapat membantu mereka untuk berpikir logis (Singer *et al.*, 2009).

Aristoteles mengemukakan permainan itu sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan ke arah yang baik. Sedangkan Lazarus melalui Teori Rekreasi mengemukakan tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan dalam kegiatan yang sangat berbeda

dengan bekerja. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang bertolak belakang dengan bekerja, maka kegiatan ini merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga.

Pengertian yang hampir sama dikemukakan oleh Claparede 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/konseli 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, meningkatkan efikasi diri akademik siswa, serta dapat meningkatkan karakter *fairness* bagi siswa SD (Restyowati & Naqiyah, 2009; Susanti, *et al.* (2010); Aulina (2012); Putro, *et al.* (2013); Awlawi (2013); Pertiwi & Sugiyanto (2013); Setyaputri, *et al.* (2015; 2018; 2021)).

Secara keseluruhan dapat disimpulkan mengenai fungsi dari bermain, yaitu:

1. dengan bermain siswa dapat belajar untuk beradaptasi dengan lingkungannya;
2. dapat membangun kepercayaan diri (*self-confidence*);

3. dapat membentuk penghargaan diri (*self-esteem*);
4. dapat meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*);
5. dapat meningkatkan karakter *fairness* siswa;
6. serta untuk mengubah cara berpikir mereka guna mencegah dan mengatasi masalah (*problem solving*). 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.

C. Permainan sebagai Media dalam Layanan BK

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 (Setyaputri, *et al.*, 2015; 2018; 2019; Setyaputri, 2016).

Adapun pengertian lain menurut Barbara & Hariastuti (2010) “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”.

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). Maka, media permainan dapat digunakan untuk menunjang efektivitas pelaksanaan layanan BK.

David Geldard dan Kathryn Geldard memaparkan mengenai kecocokan permainan dengan usia anak sebagai berikut.

Tabel 1.1. Kecocokan Media dan Aktivitas untuk Berbagai Kelompok Usia

Media	Usia			
	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 miniatur				
Melukis/menempel				
Boneka tangan/mainan kain				
Baki pasir				
Simbol/figure				
Lembar kerja				

Sumber: Geldard & Geldard, 2008.

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) *“games are often very effective interventions in psychoeducational groups. All children, and even most adolescents, like to play games”*. Maksudnya, permainan merupakan intervensi yang efektif dalam kelompok psikoedusional, karena semua anak dan sebagian besar remaja ingin melakukan permainan.

Sama halnya dengan DeLucia-Waack, Geldard & Geldard (2008) menyimpulkan bahwa permainan ini bersifat edukasional. Menurut Gibson & Mitchell (2008) 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) bahwa permainan merupakan salah satu teknik dari bimbingan kelompok yang dapat membangun suasana yang hangat dalam hubungan antara anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan.

Kesimpulan di atas telah dibuktikan oleh riset yang dilakukan oleh Setyaputri *et al.* pada tahun 2015 yang berjudul *Pengembangan Media Permainan "Roda Pelangi" untuk Meningkatkan Efikasi Diri (Self-efficacy) Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian* dan riset lanjutan yang dilakukan pada tahun 2018 dengan judul *Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar*.

Kedua riset tersebut menggunakan bimbingan kelompok dengan permainan sebagai teknik. Di mana dengan strategi layanan tersebut terbukti dapat meningkatkan efikasi diri dan karakter *fairness* siswa. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa permainan juga dapat diaplikasikan pada *setting* konseling.

BAB II

RODA PELANGI

A. Deskripsi

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 nonkompetitif sedangkan permainan *Dart Board* adalah permainan kompetitif. Dalam permainan nonkompetitif 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.

B. Tujuan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setyaputri, Ramli, dan Mappiare-AT pada tahun 2015, permainan Roda Pelangi dikembangkan untuk meningkatkan efikasi diri siswa dalam menghadapi ujian. Sedangkan berdasarkan riset lanjutan yang dilakukan oleh Setyaputri, Krisphianti, dan Puspitarini pada tahun 2018, Roda Pelangi digunakan untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa SD. Roda Pelangi telah bersertifikat Hak Cipta dari Kemenkumham pada tahun 2018 dengan nomor EC00201824001. Tidak menutup kemungkinan dilakukan penelitian selanjutnya untuk menguji keefektifan Roda Pelangi pada variabel terikat yang lain.

C. Peranti

Pada butir ini dijelaskan mengenai masing-masing fungsi perlengkapan yang terdapat pada media permainan Roda Pelangi seperti: 1) Roda Pelangi sebagai papan tembak; 2) amplop warna; 3) panduan permainan Roda Pelangi untuk guru BK/Konselor; dan 4) alat pembidik. Keempat perlengkapan tersebut dijelaskan pada poin-poin berikut.



Roda Pelangi

Roda Pelangi ini berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda yang terbuat dari *styrofoam*, di dalam lingkaran tersebut terdapat enam warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu) dengan panjang 50 cm, lebar 5 cm dan tinggi 50 cm. Pusat dari Roda Pelangi berwarna hitam dengan diameter lingkaran sebesar 14 cm.

Jumlah warna-warna dalam Roda Pelangi dapat disesuaikan dengan jumlah indikator, di mana indikator ini berhubungan dengan materi layanan BK yang disampaikan oleh guru BK. 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/ilustrasi kasus/tugas yang terdapat dalam amplop warna.

Amplop Warna

Amplop warna terdiri dari enam warna yaitu: warna merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu. Warna-warna ini disesuaikan dengan warna-warna yang terdapat dalam Roda Pelangi.



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.

Panduan Permainan Roda Pelangi

Panduan permainan Roda Pelangi disusun sebagai acuan guru BK/Konselor agar dapat menggunakan media permainan Roda Pelangi. Selain itu, panduan ini disusun untuk membantu guru BK dalam memahami maksud dan tujuan dikembangkannya media permainan Roda Pelangi, bagaimana konsep dari media ini, bagaimana aturan main dan cara memainkannya serta bagaimana langkah-langkah bimbingan kelompok menggunakan permainan Roda Pelangi.

Alat Pembidik

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

D. Tata Cara Permainan

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



1. Siswa/konseli diminta untuk membidik warna-warna yang tersebar dalam Roda Pelangi. Roda Pelangi berfungsi sebagai papan tembak;
2. Jarak antara siswa/konseli dengan Roda Pelangi kurang lebih 2 meter;
3. Pandangan siswa/konseli tidak terpusat pada pusat Roda Pelangi, melainkan menyebar pada seluruh warna yang terdapat pada Roda Pelangi;
4. Siswa/konseli dilarang untuk membidik pusat Roda Pelangi yang berwarna hitam dan melakukan pembidikan ulang jika mengenai pusat Roda Pelangi;
5. Setelah alat pembidik mengenai salah satu warna dalam Roda Pelangi, siswa/konseli diminta untuk mengambil amplop yang sesuai dengan warna bidikan tersebut;

6. 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.

BAB III

BADRANAYA

(*Board-game* Karakter Konselor Multibudaya)

A. Deskripsi

BADRANAYA merupakan akronim dari ***Board-game* Karakter Konselor Multibudaya**. **BADRANAYA** dikembangkan dalam bentuk papan permainan di mana dalam permainan tersebut terdapat materi yang akan menjadi bahan diskusi dalam proses bimbingan (Setyaputri, *et al.*, 2020; 2021; Setyaputri, 2021). Secara teoretis Setyanugrah & Setyadi (2017) mengemukakan bahwa *board-game* merupakan salah satu jenis media visual. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar.

Board-game ini dapat dikemas dalam bentuk permainan (Prameswara & Siswanto, 2016; Yunita dan Wirawan, 2017). *Board-game* terdiri dari alat-alat atau bagian-bagian yang dapat ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang

telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Pemilihan nama BADRANAYA berdasarkan karakter adil yang akan diperdalam pada diri calon konselor mengacu Semar (Setyaputri, *et al.*, 2020; 2021; Setyaputri, 2021). Di mana terdapat 3 indikator dari karakter adil ini adalah: 1) tidak membeda-bedakan (sama rata), 2) netral, dan 3) tidak melabeli (dirumuskan dari pemaparan Setyaputri (2017)). Materi-materi yang dikemas pada “perkelanaan mencari harta karun Semar” ini disusun berdasarkan ketiga indikator karakter adil tersebut.

Strategi bimbingan yang dipilih dalam proses permainan BADRANAYA ini adalah bimbingan kelompok karena bimbingan kelompok memiliki peran yang memiliki sifat pencegahan dan pengembangan. Bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi (Delucia-Waack (2006; Gibson & Mitchell, 2008).

Strategi bimbingan kelompok dipilih agar senada dengan karakteristik dari permainan itu sendiri di mana dalam proses bermain juga perlu memperhatikan dinamika yang dalam kelompok bermain. Corey, *et al.* (2014) menyatakan bahwa bimbingan kelompok fokus pada pengembangan kognitif, afektif dan keterampilan tingkah laku

anggotanya melalui serangkaian prosedur terstruktur dalam pertemuan kelompok.

Corey pun mendeskripsikan terdapat lima tahap pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu: 1) *Pre-group* (Tahap Pembentukan Kelompok); 2) *Initial Stage* (Tahap Awal); 3) *Transition Stage* (Tahap Transisi); 4) *Working Stage* (Tahap Kerja); dan 5) *Final Stage* (Tahap Akhir). Teknik yang dianggap sesuai untuk digunakan adalah gamifikasi. Dengan alasan BADRANAYA merupakan media BK yang ditransformasikan dalam bentuk permainan. Gamifikasi merupakan suatu teknik yang menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan kelompok tertentu.

Gamifikasi merupakan konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Jusuf, 2016). Teknik *gamification* atau gamifikasi dengan media BADRANAYA akan digunakan pada tahap kerja dalam bimbingan kelompok tersebut.

B. Tujuan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh Setyaputri, Krisphianti, dan Nawantara pada tahun 2020 lalu, BADRANAYA ini dikembangkan untuk meningkatkan karakter adil calon konselor multibudaya atau

mahasiswa S-1 Bimbingan dan Konseling. Namun, masih sangat terbuka kesempatan melakukan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan BADRANAYA ini pada variabel lain. Permainan ini telah mendapatkan sertifikat Hak Cipta dari Kemenkumham pada tahun 2020 dengan nomor EC00202036146.

C. Peranti

Peranti permainan BADRANAYA disajikan dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Deskripsi Peranti BADRANAYA

No.	Peranti	Keterangan
1.		<p>Nama: Bidak/Papan Permainan “Pulau Semar”.</p> <p>Fungsi: Pulau Semar menjadi landasan bermain dan merekam semua materi berbasis kearifan lokal yang nanti akan dirincikan dalam buku panduan. Ukuran <i>board-game</i> 100 cm x 100 cm.</p>
2.		<p>Nama: Buku Panduan Permainan BADRANAYA.</p> <p>Fungsi: Panduan BADRANAYA disusun sebagai acuan pengguna yang nantinya berperan sebagai pemimpin kelompok agar dapat menggunakan permainan BADRANAYA. Selain itu, panduan ini disusun untuk</p>

No.	Peranti	Keterangan
		<p>membantu pemimpin kelompok dalam memahami maksud dan tujuan dikembangkannya BADRANAYA, bagaimana konsep dasar dari media ini, bagaimana aturan main dan cara memainkannya, bagaimana langkah-langkah bimbingan kelompok menggunakan BADRANAYA serta bagaimana cara evaluasi selama proses permainan dan evaluasi hasil setelah melakukan permainan.</p>
3.		<p>Nama: Kartu Tugas</p> <p>Fungsi: Kartu tugas berjumlah 9 buah berisi 9 tugas yang disesuaikan dengan 3 indikator karakter adil. Masing-masing indikator diwakili oleh 3 kartu tugas. Kartu tugas ini harus diselesaikan oleh calon konselor multibudaya agar perjalanan yang diibaratkan “pencarian harta karun Semar” ini dapat dilalui hingga akhir.</p>
4.		<p>Nama: Pion Semar.</p> <p>Fungsi: Pion berbentuk Semar ini adalah wujud perwakilan dari kelompok yang nantinya akan menandai sampai mana perjalanan perkelanaannya dalam papan permainan/<i>board-game</i>-nya.</p>

D. Tata Cara Permainan

Aturan main BADRANAYA dirancang sebagai perjalanan/perkelanaan seorang Kesatria dalam mencari “harta karun Semar”. Yang dimaksud Kesatria di sini adalah mahasiswa S-1 BK atau calon konselor multibudaya yang menjadi pemain dalam permainan ini. Harta karun tersebut berada pada ujung perjalanan/perkelanaan tersebut. Yang dimaksud “harta karun Semar” itu sendiri sebenarnya adalah sosok Konselor yang memiliki karakter adil. Untuk mendapatkan itu, pemain yang diibaratkan seorang Kesatria tersebut harus melalui perjalanan di mana di dalam perjalanan tersebut terdapat materi-materi yang berkaitan dengan indikator-indikator karakter adil.

Materi-materi ini dikemas dalam kartu-kartu yang diletakkan di atas bidak. Dalam satu kali permainan dilakukan oleh 2-4 tim. Di mana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Akan tetapi yang menjalankan “bidak” atau pion yang berbentuk semar hanya satu orang yang dianggap sebagai ketua tim. Tim ini dibentuk bertujuan untuk memanfaatkan dinamika kelompok dalam permainan untuk menyelesaikan tugas dalam materi yang tersaji dalam setiap kolom yang dianggap sebagai perjalanan/perkelanaan Kesatria tersebut. *Punishment* dan *reward* diatur pada setiap kolom berisi tugas yang disesuaikan dengan materi. Kedua tim berkompetisi untuk berpacu tim siapa yang lebih

cepat mendapatkan harta karun Semar di ujung perkelanaan.

Semua yang menjadi pemain ini merupakan calon konselor multibudaya yang tingkat karakter adilnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini diketahui dari hasil penjaringan subjek menggunakan instrumen khusus yang bernama Skala Pengukuran Karakter Adil. Untuk mengetahui adanya perubahan tingkat karakter mereka, setelah melakukan permainan ini para calon konselor multibudaya tersebut diminta untuk mengisi lagi instrumen tersebut. Setelah itu hasil pengisian sebelum dan sesudah melakukan permainan BADRANAYA dilakukan uji beda.

BAB IV

AJIAN JARAN GOYANG

A. Deskripsi

Guru BK/Konselor merupakan individu profesional yang bertugas untuk melaksanakan praktik layanan Bimbingan dan Konseling (Ayuningtyas & Setyaputri, 2020). Mereka dituntut untuk peka terhadap lingkungan sekitar terutama terhadap karakter siswa/konseli pada era disrupsi saat ini. Pada era ini dapat terlihat bahwa karakter siswa mulai tereduksi, di mana karakter tersebut sangat dipengaruhi oleh kesadaran budaya yang mereka miliki. Salah satu contoh riil kesadaran budaya mulai terebuksi adalah para siswa mulai tidak mengenali nilai-nilai luhur yang terdapat pada budayanya sendiri, lebih mencintai budaya bangsa lain, *unggah-ungguh*-nya berkurang, dan lain sebagainya.

Guru BK/Konselor yang adaptif hendaknya mampu mengintervensi problematik tersebut misalnya dengan menciptakan inovasi melalui media

yang dikemas dengan permainan yang memasukkan unsur-unsur positif budaya lokal.

Salah satu permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa tersebut adalah **Ajian Jaran Goyang**. Nama Ajian Jaran Goyang diambil memiliki makna bahwa Ajian yang berarti mantra. Ajian yang dianalogikan sebagai mantra maksudnya adalah mengenai keterampilan komunikasi interpersonal guru BK yang menjadi hal utama dalam praktik layanan BK baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sedangkan jaran goyang merupakan primordial dari kesenian jaranan. Karena dalam permainan ini siswa menunggangi kuda kepong dengan bergoyang, maka bisa disebut jaran goyang.

Filosofi gerakan pada tarian jaranan beberapa di antaranya:

1. *bukak kalangan* (memohon perlindungan kepada Tuhan Yang Maha Esa sebelum melaksanakan sesuatu);
2. *srimpet* (memahami bahwa setiap perjalanan pasti akan ada rintangan); *pacak gulu srimpet* (menandakan bahwa manusia seharusnya berhati-hati);
3. *singget* (adanya perubahan dalam hidup, namun hal tersebut tetap saling berhubungan);
4. *junjungan* (kekuatan pada diri untuk melewati tantangan);
5. *gejungan* (adanya rasa percaya pada diri sendiri).

Mengapa nilai-nilai luhur dalam jaranan yang diangkat dalam permainan ini? Hal ini dimaksudkan untuk mereduksi stigma negatif masyarakat mengenai jaranan, selain itu bermaksud lebih memperkenalkan keunikan budaya lokal kepada konseli/siswa yang menganggap dirinya “kekinian” pada era disrupsi ini, agar mereka tidak lupa terhadap budayanya sendiri. Di mana nilai-nilai jaranan tersebut ditransformasikan dalam Langkah-langkah permainan Ajian Jaran Goyang dan tugas-tugas yang harus diselesaikan pemain disesuaikan dengan tujuan permainan.

B. Tujuan

Berdasarkan temuan hasil riset Ayuningtyas dan Setyaputri pada tahun 2020, permainan ini dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa/konseli. Permainan ini telah mendapatkan sertifikat hak cipta dari Kemenkumham pada tahun 2020 dengan nomor pencatatan EC00202010723.

Pada tahun 2021, dilakukan penelitian lanjutan oleh Ayuningtyas, Nawantara, dan Setyaputri. Di mana permainan ini diuji cobakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Selbihnya, untuk memperkuat posisi permainan ini menjadi bagian dari media BK dapat dilakukan penelitian lanjutan, bisa dengan variabel terikat yang sama namun pada subjek yang berbeda atau dikembangkan lagi untuk

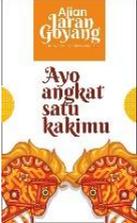
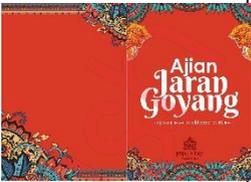
variabel terikat lain sesuai dengan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti.

C. Peranti

Peranti permainan Ajian Jaran Goyang disajikan dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Peranti Ajian Jaran Goyang

Peranti	Gambar	Deskripsi
Jaran kepang		Alat yang dinaiki pemain sambil berjalan melingkar dan bergoyang sambil menyanyikan lagu dolanan jaranan. Pola lantai melingkar.
Papan media		Lintasan berbentuk lingkaran yang terdiri lima kotak, setiap kotak berisi nama gerakan tarian jaranan.
Kartu soal tantangan		Berisi tugas yang berisi indikator nilai filosofi setiap gerakan jaranan, di mana tugas yang terdapat dapat soal tantangan disesuaikan dengan tujuan dilakukannya permainan ini (d disesuaikan dengan variabel terikatnya apa).

Peranti	Gambar	Deskripsi
Kartu gerakan		Sebagai petunjuk gerakan yang akan dilakukan oleh peserta permainan.
Udeng		Alat yang digunakan pemimpin dalam permainan. Udeng memiliki makna kematangan berfikir dan siap melaksanakan tugas sesuai ketentuan. Oleh sebab itu udeng digunakan sebagai identitas pemimpin dalam permainan.
Buku panduan		Petunjuk pelaksanaan permainan bagi konselor/guru BK mengenai rasional, tujuan, sasaran, materi, serta tata cara & aturan permainan.

D. Tata Cara Permainan

Permainan ini dimainkan oleh 6 anak, 5 anak berjalan melingkar menaiki jaran kepong dengan menyanyikan lagu dolanan berjudul jaranan. Jaran kepong sebagai simbol kuda yang ditunggangi oleh prajurit yang berjiwa ksatria. Hal tersebut diharapkan siswa dapat menerapkan jiwa prajurit Bantarangin yang tidak menyerah dalam mencapai

tujuan. Ketika manusia menggunakan kuda sebagai kendaraannya, maka manusia digambarkan sedang berjuang menempuh kehidupannya untuk mencapai tujuan hidupnya.

Selanjutnya 1 siswa/konseli yang dipilih berdasarkan hasil musyawarah dari pemain, berdiri di tengah sebagai pemimpin dalam permainan, dengan harapan dapat melatih kepemimpinan siswa. Setelah lagu Jaranan selesai seorang konseli yang berperan sebagai pemimpin memilih salah satu nama gerakan tarian jaranan yang berisi tugas untuk diselesaikan oleh pemain yang berhenti pada nama gerakan tersebut, tugas yang ada pada nama-nama gerakan tarian jaranan berisi tugas yang disesuaikan indikator variabel guna mencapai tujuan dilakukannya permainan.

Pemain yang sudah menyelesaikan tugas di babak sebelumnya berhak menjadi pemimpin di babak berikutnya. Sehingga semua pemain ikut andil dan melaksanakan tugas yang ada. Setelah melaksanakan *intervensi* tersebut, guru BK memfasilitasi proses refleksi diri siswa.

Tahapan tata cara permainan dapat dirinci sebagai berikut.

1. Konselor menjelaskan mengenai tata cara permainan Ajian Jaran Goyang;
2. Konselor mengelompokkan siswanya, masing-masing kelompok terdiri 6 anak;
3. Untuk melatih kepemimpinan dalam kelompok, guru BK mengajak diskusi siswanya dan

menentukan 1 orang pemain sebagai pemimpin. Selain itu menentukan aba-aba dimulai dalam bermain;

4. 5 orang pemain melingkar sedangkan 1 orang sebagai pemimpin kelompok berdiri di tengah;
5. Pemain menyanyikan lagu dolanan jaranan sambil berjalan melingkar dan bergoyang dimulai dengan aba-aba dari pemimpin kelompok;

Lirik lagu dolanan jaranan:

Jaranan, jaranan, jarane, jaran teji

Jaranan, jaranan, jarane, jaran teji

Sing numpakmas ngabehi

Sing ngiring para abdi

Jrek jrek nong, jrek jrek gung

Jrek jrek turut lurung

Gedebug krincing, gedebug krincing

Thok, thok, gedebug jeder

6. Pemain berhenti berjalan melingkar dan bergoyang setelah lagu jaranan selesai dinyanyikan;
7. Pemimpin kelompok memilih salah satu nama gerakan yang sudah ditulis di papan media, anak yang berdiri pada nama gerakan yang dipilih bertugas menyelesaikan tantangan yang sesuai dengan makna pada nama gerakan tersebut.

BAB V

PUNAKAWAN

A. Deskripsi

Punakawan merupakan media BK baru yang terdiri dari video pengaplikasian media dan media BK yang dikemas secara praktis dan di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter dari 4 tokoh punakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Media permainan Punakawan dikembangkan oleh Widiyono dan kawan-kawan pada tahun 2021. Punakawan memiliki pengertian sebagai teman atau pamong yang sangat cerdas, dapat dipercaya, mempunyai pandangan yang luas serta pengamatan yang tajam dan cermat. Asumsinya, permainan ini dapat menjadi teman siswa/konseli ketika sedang mengalami masalah.

Pada permainan Punakawan ada empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang dalam pewayangan keempatnya mempunyai karakter yang berbeda-beda dan mempunyai banyak pesan dalam perjalanannya. Seperti halnya jumlah pemain pada Punakawan ini juga dijalankan oleh empat orang

siswa/pemain dengan sebuah dadu untuk menjalankan permainannya.

Siswa yang menjadi pemain ini didorong untuk lebih aktif dalam bekerja sama dengan pemain lainnya agar dapat mencapai *finish* dan tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap tugas selama proses bermain. Setiap jalur yang dilewati berisi berbagai tantangan seperti *truth and dare* yang harus diselesaikan. Setiap tantangan berisi tentang soal-soal dan gambaran sebuah kasus mengenai motivasi belajar yang harus dipecahkan. Sehingga di akhir permainan, siswa diarahkan juga untuk dapat memberikan motivasi kepada dirinya sendiri dan anggota kelompok lainnya terkait usahanya dalam meningkatkan motivasi belajarnya yang rendah.

Alasan peneliti mengangkat unsur budaya pada permainan Punakawan adalah untuk mengambil nilai-nilai budaya lokal, dan dapat menerapkan nilai-nilai kearifan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Widiyono, *et al.*, 2021). Nilai-nilai kearifan lokal budaya Jawa itu menyangkut berbagai aspek kehidupan, seperti nilai kepemimpinan, toleransi, nasionalisme, keadilan, kebenaran, kejujuran, kesempurnaan, dan sebagainya khususnya diambil dari tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

B. Tujuan

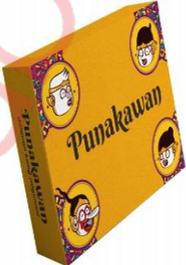
Merujuk pada hasil penelitian Widiyono dan kawan-kawannya pada tahun 2021, Punakawan ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa yang diketahui terdapat penurunan pada masa pandemi COVID-19. Terlepas dari hasil ini, masih sangat terbuka kesempatan bagi peneliti lanjutan untuk menguji keefektifan permainan Punakawan pada variabel lain di masa pasca pandemi COVID-19.

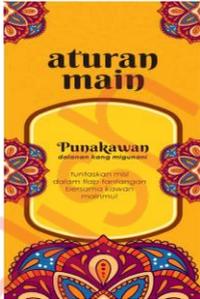
C. Peranti

Peranti permainan Punakawan dideskripsikan pada tabel 5.1 berikut.

Tabel 5.1. Peranti Permainan Punakawan

Peranti	Gambar	Deskripsi
Poster media		Poster ini disajikan sebagai ringkasan permainan Punakawan.
Papan media punakawan		Papan ini digunakan untuk tempat penyimpanan barang-barang dari media pembelajaran punakawan.

Peranti	Gambar	Deskripsi
Kartu <i>truth</i>		Kartu ini berisi pertanyaan-pertanyaan kejujuran yang mengarah pada motivasi belajar siswa dan 4 karakter punakawan.
Kartu <i>dare</i>		Kartu ini berisi tantangan-tantangan yang mengarah pada motivasi belajar siswa dan 4 karakter punakawan.
Kartu sanksi		Kartu ini berisi tentang sanksi yang mengarah pada motivasi belajar siswa.
Dadu		Dadu ini digunakan untuk penentu para pemain dalam setiap langkahnya.

Peranti	Gambar	Deskripsi
Pion		<p>Pion ini berbentuk 4 karakter punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk, Bagong.</p>
Papan lintasan		<p>Papan lintasan ini terdapat jalur lintas serta ada beberapa simbol seperti <i>start</i>, IB (<i>Ice Breaking</i>), tanda segitiga, tanda lingkaran.</p>
Quotes permainan		<p>Quotes ini berisi kata-kata motivasi agar pemain bersemangat menyelesaikan setiap tantangan mulai <i>start</i> hingga <i>finish</i>.</p>
Papan <i>box</i>		<p>Papan <i>box</i> ini merupakan tempat untuk meletakkan <i>box</i> pion, <i>box</i> kartu, dadu dan buku panduan permainan punakawan.</p>

D. Tata Cara Permainan

Adapun tata cara permainan PUNAKAWAN adalah sebagai berikut.

1. Setiap pemain diberi waktu selama 30 menit untuk menuntaskan permainan sampai lingkaran *finish*;
2. Peserta terdiri dari 4 orang yang harus bekerja sama dan saling membantu dalam menghadapi berbagai tantangan yang disediakan dalam permainan;
3. Apabila salah satu pemain berhasil sampai lingkaran *finish*, semua pemain dianggap berhasil dalam menyelesaikan permainan;
4. Ketika waktu sudah habis tetapi para pemain masih belum ada yang sampai ke lingkaran *finish*, semua peserta akan mendapatkan hukuman dari pemimpin kelompok (Guru BK/Konselor);
5. Semua peserta akan mendapatkan 2 kesempatan untuk membantu 2 teman yang berbeda ketika tidak bisa melewati tantangan;
6. Peserta yang tidak bisa melewati tantangan akan mendapatkan kartu sanksi berwarna merah yang sudah disediakan;
7. Permainan diawali dengan mengocok dadu untuk menentukan urutan pemain. Urutan pemain diawali dengan pemain yang mendapatkan angka terbesar sampai terkecil;
8. Para pemain dapat terus melakukan giliran apabila mendapatkan angka 6. Namun, jika

- pemain mendapatkan angka 6 sebanyak 3 kali, maka pion yang ia mainkan dipindahkan ke *Start* kembali;
9. Ketika pemain menginjakkan pionnya ke tulisan "*Dare*", maka pemain mengambil kartu *Dare* berwarna ungu yang sudah disediakan dan mengikuti perintah yang ada pada kartu tersebut;
 10. Ketika pemain menginjakkan pionnya ke tulisan "*Truth*", maka pemain mengambil kartu *Truth* berwarna *pink* yang sudah disediakan dan mengikuti perintah yang ada pada kartu tersebut;
 11. Ketika pemain menginjakkan pionnya ke tulisan angka dan tanda panah, maka pion pemain akan berjalan sesuai dengan arah panah dan sebanyak angka yang tercantum;
 12. Ketika pemain menginjakkan pionnya ke zona aman, maka pemain tidak akan mendapatkan tantangan apapun atau bebas;
 13. Apabila kartu "*Truth*" atau "*Dare*" sudah dilakukan, maka kartu disisihkan dan dikocok kembali ketika sudah habis.

BAB VI

GOLEK KENCANA *MOBILE PHONE*

A. Deskripsi

Nama permainan ini diangkat dari cerita Panji yang merupakan cerita asli dari Kediri (Ayuningtyas & Setyaputri, 2021). Namun ironisnya para siswa yang bersekolah di daerah Kediri masih belum semua familiar dengan cerita ini. Panji Asmarabangun ialah seorang kesatria, merupakan putra raja Kahuripan. Generasi milenial yang nampak kurang memperhatikan budaya yang dimiliki daerahnya, terjadi karena kurangnya pendekatan orang tua terhadap anak untuk memberikan pemahaman mengenai norma dan substansi budaya. Hal ini berdampak pada landasan moral, khususnya karakter sopan santun yang mulai bergeser dari dalam diri siswa.

Berbicara mengenai karakter remaja, khususnya pada era pembelajaran secara daring saat ini, individu memang tidak dapat dipisahkan dari konteks lingkungan. Komponen ini dapat mempengaruhi perilakunya, baik faktor internal dari

lingkungan keluarganya maupun eksternal dari lingkungan sekolahnya. Oleh sebab itu, budaya setempat dapat mempengaruhi karakter seseorang khususnya generasi muda.

Fakta riil mulai tereduksinya *manner character* atau sopan santun siswa ditandai dengan kurang sopannya Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan Guru baik secara *online* (*handphone*) atau secara langsung, memanggil nama temannya dengan umpatan kotor, dan menyela perintah Guru dengan kalimat-kalimat yang kurang menunjukkan *unggah-ungguh* disertai dengan nada tinggi dan gestur tubuh yang kurang baik misalnya kaki berjigang di depan Guru, tangan di pinggang, atau langsung berbalik badan dengan tidak mengindahkan instruksi dari Gurunya di sekolah.

Mengapa permainan Golek Kencana ini ditransformasikan dalam bentuk game online? Karena Siswa terkadang lebih tertarik mengoperasikan *smartphone* untuk hal lain, bukan fokus untuk menyelesaikan tugas dari guru, namun saat ini *game online* menjadi salah satu alasan siswa menunda belajar dan menyelesaikan tugas. Dengan sebab siswa tidak bisa jauh dari gawai inilah disusun sebuah permainan berbasis budaya lokal yang didesain menjadi *game online*.

Mengacu pada penjelasan Ayuningtyas & Setyaputri (2021) yang menjadi pengembang permainan ini, **Golek Kencana Mobile Phone** merupakan *game online* yang diakses melalui

smartphone. *Game* ini untuk meningkatkan *manner character* yang disarikan dari nilai luhur Panji Asmarabangun. Di dalam *game* ini terdapat seorang tokoh yang bernama Panji. Tokoh tersebut akan berjalan untuk mengumpulkan poin.

Tantangan perjalanan di *game* ini adanya duri di beberapa titik, jadi jika tokoh tersebut tidak melompati duri ini, mereka akan mengulang perjalanan sesuai pos yang terakhir dikunjunginya. Di setiap pos ada soal tantangan yang harus diselesaikan. Apabila jawaban yang dijawab responden benar, maka akan lanjut ke pos berikutnya dan mendapatkan poin yang disebut kencana. Di dalam permainan ini terdapat 3 pos yang disebut *kingdom*. Di akhir pos akan dijumlah total poin yang didapatkan.

Rentang poin/kencana yang didapatkan oleh responden akan menjadi skala pengukuran guru BK seberapa peningkatan pemahaman siswa mengenai *manner character*. Soal tantangan tersebut diberikan di setiap pos/*kingdom* yang akan dilintasi pemain. Melalui *game* Golek Kencana guru BK juga mengetahui persentase *manner character* siswa, persentase tersebut didapatkan dari jawaban soal tantangan yang telah diselesaikan siswa.

Golek Kencana dipilih untuk nama *game* mempunyai makna “mencari emas”, emas di sini artinya suatu hal yang berharga dan selalu dicari siapa pun. Melalui *game* Golek Kencana, Harapannya siswa bisa memiliki rasa menghargai

diri sendiri dengan meningkatkan *manner character* sebagai modal hidup dengan *habit* bagaimanapun. Selain itu Golek Kencana merupakan boneka emas yang dimiliki Dewi Sekartaji.

Golek Kencana menjadi milik Dewi Sekartaji berawal dari cerita Panji Asmarabangun yang merupakan putra dari raja kerajaan Jenggala mengirimkan dua buah boneka. Sebuah boneka terbuat dari emas yang dibungkus kain biasa, sedang boneka yang lain terbuat dari perak, tetapi dibungkus dengan kain sutera yang mahal harganya.

Tentulah Galuh Ajeng (saudara tiri Dewi Sekartaji) yang mendapat kesempatan dahulu memilih apa yang kelihatan bagus terbungkus kain sutera itu. Oleh sebab itu boneka yang dari emas (Golek Kencana) yang dibungkus kain biasa menjadi milik Dewi Sekartaji atas pemberian Panji Asmarabangun, boneka tersebut yang menemani Dewi Sekartaji berkelana dalam penyamarannya menjadi Panji Semirang.

Panji Asmarabangun merupakan sosok kesatria yang selalu dekat dengan masyarakat dan terkenal dengan sopan santunnya. Beliau adalah seorang kesatria yang menyukai petualangan. Oleh sebab itu, pada permainan yang dikembangkan kali ini, tokoh Panji juga akan berpetualang untuk mencapai tujuan, seperti halnya Panji Asmarabangun. Indikator *manner character* nilai luhur Panji Asmarabangun beberapa di antaranya: 1) setia dan

menghormati sesama; 2) ramah dan sopan terhadap sesama; 3) taat kepada orang tua terutama ibu. Ketiga indikator tersebut dikemas dalam soal tantangan yang ada pada *game* Golek Kencana yang terdapat pada tiga pos/*kingdom*.

B. Tujuan

Permainan ini dikembangkan untuk meningkatkan *manner character* siswa yang semakin tereduksi oleh perkembangan zaman.

C. Peranti

Adapun *prototype* permainan ini dapat dilihat pada gambar 6.1 berikut.



Gambar 6.1. Prototype Golek Kencana Mobile Phone

D. Tata Cara Permainan

Adapun tata cara permainan Golek Kencana sebagai berikut:

1. Siswa mengunduh aplikasi Golek Kencana yang telah dibagikan oleh guru BK melalui *WhatsApp group*;
2. Siswa membuat akun dengan cara mengisi biodata diri sesuai dengan kolom yang sudah tersedia, di antaranya *username* (nama lengkap) dan *password* yang berupa nomor absen dan kelas (contoh: 17.7A) setelah teraktivasi dengan baik dan benar siswa memilih karakter menjadi Panji;
3. Siswa masuk tampilan permainan, selanjutnya siswa dapat menombol *start*;
4. Pemain yang dipilih akan berjalan, tugas siswa menghindari duri di sepanjang perjalanan menuju kerajaan/*kingdom* pertama yang berwarna biru, *kingdom* kedua berwarna merah, *kingdom* ketiga berwarna emas;
5. Pada masing-masing *kingdom* memuat soal tantangan untuk meningkatkan perilaku sopan santun pada siswa;
6. Siswa menjawab soal tantangan dengan opsi “ya” atau “tidak” disertai dengan alasan yang tepat sesuai dengan kondisi siswa;
7. Siswa yang telah berhasil menyelesaikan tantangan di *kingdom* pertama maka akan melanjutkan pada *kingdom* berikutnya sampai selesai;

8. Apabila dalam perjalanan menuju *kingdom* pemain tersebut terkena duri, maka mengulangi dari awal jika belum lolos di *kingdom* pertama, dan mengulangi pada *kingdom* terakhir yang dituju apabila telah menyelesaikan tugas di *kingdom* pertama atau kedua;
9. Pemain mempunyai tiga kesempatan untuk bermain pada permainan ini;
10. Setelah menyelesaikan soal tantangan di semua *kingdom* maka siswa mengisi pertanyaan refleksi di akhir permainan. Refleksi di akhir permainan mempunyai tujuan agar siswa mempunyai rencana Tindakan untuk menerapkan perilaku sopan santun di lingkungan sekitar, selain itu memberikan wadah siswa bercerita melalui tulisan mengenai kondisinya.

BAB VII

MONDI

(Monopoli Disiplin)

A. Deskripsi

Media Bimbingan dan Konseling adalah wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling guna memperkuat renungan, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk mengenal diri mereka sendiri, membimbing diri, menentukan pilihan dan menangani masalah yang sedang dihadapi. Pemanfaatan alat secara kreatif akan memperluas kesempatan siswa untuk tertarik pada layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, melalui media bimbingan dan konseling siswa bisa lebih efektif mengerti masalah yang dialami atau menangkap materi yang disampaikan dengan lebih efektif dan lebih cepat.

Pada umumnya, akibat dari layanan bimbingan dan konseling yang didapatkan siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan

lebih efektif dan efisien. Media Bimbingan dan Konseling yang akan disajikan kali ini adalah modifikasi dari permainan monopoli yang dinamakan **MONDI (Monopoli Disiplin)**. Mengapa permainan monopoli yang dipilih? Alasannya adalah Media monopoli dapat melatih agar bisa bersikap kompetitif, toleransi, tertib aturan, dan jujur.

Berdasarkan alasan tersebut maka diharapkan permainan monopoli ini dapat diadaptasikan sesuai hasil *need assessment* yang pada kenyataannya disiplin diri siswa di Sekolah Menengah Atas masih sangat perlu untuk ditingkatkan. Peraturan permainan MONDI secara teknis sama dengan permainan monopoli pada umumnya hanya saja yang membedakan terdapat tugas-tugas yang menjadi tujuan permainan.

B. Tujuan

Mengacu pada riset yang dilaksanakan oleh Isnaini, Ratnawati, dan Setyaputri pada tahun 2022, tujuan dikembangkannya permainan monopoli disiplin ini untuk meningkatkan perilaku disiplin yang ada pada siswa. Akan tetapi, karena permainan monopoli pada umumnya bersifat luwes maka dapat dilakukan riset lanjutan yang memodifikasi permainan ini untuk variabel terikat yang lain.

C. Peranti

Banner Monopoli

Banner Monopoli ini dimodifikasi yang dari sebelumnya berbahan kertas atau papan, kali ini didesain menggunakan bahan banner yang berukuran 50x50 cm, yang terdiri dari 28 kotak dengan rincian sebagai berikut:

- 1 kotak *start/finish*;
- 1 kotak penjara;
- 3 kotak *free parking*;
- 3 kotak coba lagi;
- 2 kotak sudut;
- 5 kotak kesempatan;
- 6 kotak tantangan;
- 6 kotak pertanyaan;
- 2 kotak *zork*.



Deskripsi tampilan desain pada Banner Monopoli ini sebagai berikut: Pada tengah-tengah monopoli terdapat gambar karakter anak SMA yang disiplin, judul permainan monopoli dan tiga kotak untuk tempat kartu kesempatan, kartu pertanyaan dan kartu tantangan. Kotak *start/finish* menggunakan tulisan *start/finish*. Kotak penjara menggunakan gambar orang dipenjara. Kotak *free parking* menggunakan gambar simbol parkir. Kotak coba lagi menggunakan tulisan coba lagi. Kotak sudut menggunakan warna biru. Kotak kesempatan menggunakan tulisan ambil kartu kesempatan. Kotak pertanyaan menggunakan tulisan ambil kartu

pertanyaan. Kotak tantangan menggunakan tulisan ambil kartu tantangan. Kotak zonk akan menggunakan gambar kotak kosong.

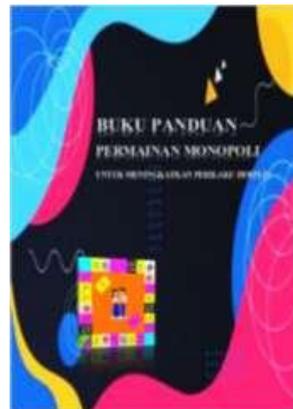
Kartu MONDI



Buku Panduan Permainan Monopoli

Pada buku panduan permainan MONDI berisi tentang:

1. Latar belakang, yang berfungsi untuk menjelaskan alasan pengambilan permainan monopoli sebagai media Bimbingan dan Konseling;
2. Tujuan permainan, menjelaskan tujuan dari permainan monopoli, yaitu meningkatkan perilaku disiplin siswa;



3. Sasaran permainan, menjelaskan siapa yang akan menggunakan permainan monopoli tersebut;
4. Pengertian media monopoli, menjelaskan secara singkat tentang media monopoli;
5. Peraturan permainan media monopoli, berisi tentang peraturan dalam permainan monopoli mulai dari mengocok dadu sampai menjalankan tugas yang didapat;
6. Spesifikasi monopoli, berisi tentang desain permainan monopoli.

D. Tata Cara Permainan

Peraturan permainan monopoli untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa adalah:

1. Setiap pemain dipersilahkan melempar dadu 1x, dari jumlah dadu yang didapat menentukan urutan permainan. Jumlah terbanyak menjadi pemain nomor 1 dan seterusnya. Jika terdapat jumlah yang sama diulangi 1x;
2. Setiap pemain dengan bergiliran melempar dadu 1x kemudian menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang didapat;
3. Di dalam kotak-kotak yang tersedia dalam papan permainan terdapat tugas yang harus dilaksanakan;
4. Jika pion berhenti pada kotak *start/finish*, *free parking*, *zonk* dan sudut silahkan menunggu untuk melempar dadu sesuai urutan pemain;

5. Jika pion berhenti pada kotak penjara. Pemain tersebut dapat bermain kembali apabila sudah dilewati pemain lain sebanyak 1x (tidak boleh melempar dadu 1x);
6. Jika pion berhenti pada kotak coba lagi silahkan melempar dadu 1x lagi;
7. Jika pion berhenti pada kotak kartu kesempatan. Silahkan mengambil kartu kesempatan yang ada di papan permainan dan lakukan tugasnya;

Tugas-tugas kartu kesempatan:

- a. Mundur 3 kotak
- b. Maju 1 kotak
- c. Masuk penjara
- d. Mundur 5 kotak
- e. Maju 3 kotak
- f. Ambil kartu pertanyaan
- g. Ambil kartu tantangan
- h. Ambil kartu kesempatan 1x lagi
- i. Maju 5 kotak
- j. Mundur 1 kotak
- k. Kocok dadu 1x
- l. Kocok dadu 2x
- m. Maju ke kotak *free parking*
- n. Maju ke kotak sudut
- o. Kembali ke kotak *start/finish*

8. Jika pion berhenti pada kotak kartu pertanyaan. Silahkan mengambil kartu pertanyaan dan menjawabnya;

Tugas-tugas kartu pertanyaan:

- a. Apa yang kamu lakukan ketika guru menjelaskan materi di kelas? Rubrik jawaban: mendengarkan, memperhatikan, tidak membuat gaduh;
- b. Apakah kamu pernah meninggalkan kelas pada saat KBM berlangsung? Berikan alasanmu! Rubrik jawaban: tidak, karena mematuhi peraturan sekolah;
- c. Pernahkah kamu membolos sekolah? Berikan alasanmu! Rubrik jawaban: tidak, karena mematuhi peraturan sekolah;
- d. Jika diberi tugas yang dikumpulkan 2 minggu lagi, apa yang kamu lakukan? Rubrik jawaban: mengerjakan dengan segera;
- e. Pernahkah kamu pulang sekolah sebelum waktunya? Berikan alasanmu! Rubrik jawaban: tidak, karena mematuhi peraturan sekolah;
- f. Jika terlambat datang ke sekolah, apa yang kamu lakukan? Rubrik jawaban: minta izin tim tatib/guru untuk memasuki kelas.
- g. Apakah kamu membuat catatan kecil ketika ujian? Mengapa? Rubrik jawaban: tidak, karena mematuhi peraturan sekolah;
- h. Apakah kamu mengerjakan tugas di sekolah sebelum waktunya dikumpulkan? Berikan

- alasanmu! Rubrik jawaban: tidak, karena tugas dikerjakan di rumah;
- i. Jika lupa belum mengerjakan tugas, apakah kamu akan menyontek temanmu yang sudah selesai? Berikan alasanmu! Rubrik jawaban: tidak, karena tugas dikerjakan secara individu/kelompok;
 - j. Apakah kamu selalu menghormati orang yang lebih tua? Berikan alasanmu! Rubrik jawaban: ya, karena orang yang lebih tua harus kita hormati;
 - k. Pernahkah kamu membeda-bedakan teman? Mengapa demikian? Rubrik jawaban: tidak, karena kita semua sama;
 - l. Apakah kamu pernah di-*bully*/mem-*bully* teman? Mengapa demikian? Rubrik jawaban: tidak, karena itu perbuatan yang tidak baik;
 - m. Apa saja tata tertib sekolah yang sering kamu langgar? Rubrik jawaban: datang terlambat, tidak mengerjakan PR, dan lain-lain;
 - n. Apa yang kamu lakukan ketika diperingatkan oleh guru atas kesalahanmu? Rubrik jawaban: mendengarkan dan tidak mengulangnya lagi;
 - o. Apakah kamu suka pilih-pilih dalam berteman? Mengapa? Rubrik jawaban: tidak, karena kita semua sama;
 - p. Jika pion berhenti pada kotak kartu tantangan. Silahkan mengambil kartu tantangan dan laksanakan tugasnya;

Tugas-tugas kartu tantangan:

- a. Berikan contoh berpakaian/berseragam lengkap sesuai aturan sekolah!
- b. Minta maaf kepada guru atas perilaku yang kalian perbuat!
- c. Berterima kasihlah kepada guru yang telah memberikan ilmu bermanfaat kepadamu!
- d. Jelaskan secara singkat materi yang sudah dijelaskan oleh gurumu di awal pelajaran pada hari ini!
- e. Kerjakan tugas yang diberikan gurumu sekarang juga!
- f. Rapiakan ruang kelasmu!
- g. Bersihkan ruang kelasmu!
- h. Tunjuk 1 temanmu untuk memberimu tantangan mengenai perilaku disiplin!
- i. Contohkan ketika kamu semangat belajar saat di rumah!
- j. Berikan contoh cara berbicara kepada guru dengan sopan!
- k. Peragakan caramu menasihati teman yang suka melakukan *bullying*!
- l. Lakukan apa yang diucapkan oleh guru favoritmu mengenai perilaku disiplin!
- m. Taati peraturan sekolah selama 3 hari, jika dilanggar mendapatkan sanksi yang sudah disetujui teman satu kelas!
- n. Berikan contoh cara untuk menasihati teman yang suka mengolok-olok teman lain!
- o. Contohkan cara menasihati teman yang suka memilih-milih dalam berteman!

BAB VIII

SIDA ASIH

(Si Roda yang Asih)

A. Deskripsi

SIDA ASIH akronim dari Si Roda yang Asih. Selain itu nama SIDA ASIH memiliki makna dari kata *sida* yang berarti jadi atau berkelanjutan, sedangkan *asih* adalah saling mengasihi/menyayangi. Maka diharapkan dari media ini siswa memiliki rasa asih terhadap sesama.

Nama ini diambil dari filosofi kisah Panji yang memiliki nilai universal luar biasa, yaitu menjadi acuan kepahlawanan, penghargaan kemanusiaan, menengahkan etika pergaulan, dan diplomasi pergaulan. Panji Inu Kertapati adalah seorang laki-laki yang memiliki banyak sifat baik di antaranya kerendahan hati, kerendahan diri, setia, berwibawa, serta memiliki *tepa selira* yang tinggi terhadap sesama. Adapun relevansi nilai luhur Panji dengan indikator perilaku tepa selira yang diinternalisasi dalam permainan SIDA ASIH ini diuraikan dalam tabel 8.1 berikut.

Tabel 8.1. Relevansi Nilai Luhur Panji dengan Indikator *Tepa Selira* dalam Permainan SIDA ASIH

No.	Nilai luhur Panji	Indikator <i>tepa selira</i>
1.	Panji Asmarabangun menikah dengan Dewi Sekartaji salah satu alasannya adalah mengobati rindu bersatunya dua kerajaan, Jenggala dan Kadiri yang dipimpin oleh dua raja bersaudara yang sama-sama keturunan Airlangga tanpa adanya peperangan. Terlihat bahwa Panji Asmarabangun sebisa mungkin menghormati hak orang lain.	Menghormati hak-hak orang lain
2.	Panji Asmarabangun sangat sayang terhadap istrinya, namun tidak mengurangi rasa sayang terhadap rakyatnya. Filosofi cerita panji adalah “mencari dan menemukan” dan mengajarkan perihal kesetiaan.	Menyayangi orang lain
3.	Panji Asmarabangun dalam upaya pencarian yang dilakukan dengan penyamaran, merupakan wujud menjaga sikap didepan rakyatnya.	Menjaga sikap, perkataan, dan tingkah laku

Tepa selira merupakan perilaku yang harus diajarkan sejak usia SD. Media permainan SIDA ASIH diharapkan dapat membantu guru BK di tingkat sekolah dasar. Disarankan bagi guru BK seyogianya agar lebih berinovasi mengembangkan media dalam memberikan layanan BK, khususnya disesuaikan dengan kebutuhan belajar pasca pandemi. Selain itu sebagai guru BK/Konselor hendaknya memiliki kesadaran budaya, karena nilai luhur budaya mampu digunakan untuk penguat secara teoretis maupun praktik di lapangan sebagai wujud implementasi layanan BK berbasis nilai-nilai kearifan lokal.

SIDA ASIH dikembangkan oleh Ayuningtyas dan Setyaputri pada awal tahun 2022. Media ini masih dalam tahap pengembangan draft awal produk, di mana prototipe sida asih telah dipresentasikan dan memperoleh predikat Juara 1 dalam lomba karya tulis ilmiah tingkat nasional yang diadakan oleh Prodi PPKn Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tanggal 03 April 2022.

B. Tujuan

Media permainan SIDA ASIH diharapkan dapat membantu guru BK di tingkat Sekolah Dasar memberikan pemahaman dan meningkatkan perilaku *tepa selira* kepada siswanya melalui *role model* Panji Asmarabangun.

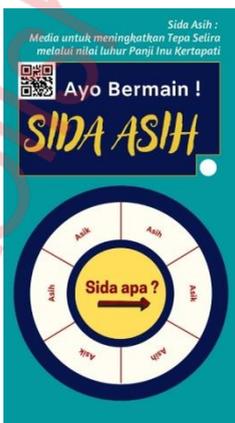
C. Peranti

Adapun peranti dari permainan SIDA ASIH dijelaskan pada tabel 8.2 berikut.

Tabel 8.2. Peranti SIDA ASIH

No.	Nama peranti	Fungsi
1.	Papan roda	Memutar roda untuk menentukan tantangan kelompok yang berada dalam kolom
2.	Kartu kejayaan	Sebagai <i>reward</i> kelompok yang dapat menyelesaikan soal tantangan.
3.	Soal tantangan	Soal tantangan berisi tantangan yang harus diselesaikan oleh kelompok.
4.	Buku panduan	Buku panduan Sida Asih disusun untuk membantu guru BK menggunakan media Sida Asih.

Sedangkan visualisasi Sida Asih dapat dilihat pada gambar 8.1 berikut.



Gambar 8.1. Prototype SIDA ASIH

D. Tata Cara Permainan

Media permainan ini memiliki tata cara sebagai berikut:

1. guru BK membagi kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang;
2. guru BK menjelaskan mengenai ketentuan permainan SIDA ASIH;
3. selanjutnya guru BK mengajak diskusi siswanya untuk menentukan pemimpin kelompok;
4. selain diskusi untuk menentukan pemimpin kelompok, guru BK juga mengajak diskusi untuk menentukan *punishmen* ketika kelompok tidak dapat menyelesaikan soal tantangan (*punishmen* bersifat mendidik);
5. menentukan kelompok yang bermain pertama dengan metode *jemsuit* (mengadu jari tangan pemimpin kelompok memiliki tugas untuk memutar Roda Asih);
6. pemimpin kelompok beserta anggota kelompok wajib menyelesaikan tantangan yang berada pada kolom yang ditunjuk oleh anak panah ketika roda tersebut berhenti. Ketika panah terhenti di kolom asih, maka soal tantangan berisi tugas yang dipilihkan oleh guru BK. Namun apabila terhenti pada kolom asyik, maka kelompok berhak memilih tantangan yang disiapkan oleh guru BK untuk diselesaikan;

7. kelompok yang bisa menjawab tantangan mendapat satu kali kesempatan untuk bermain di tahap selanjutnya dan mendapatkan kartu kejayaan;
8. sedangkan kelompok yang tidak bisa menjawab tantangan wajib melaksanakan hukuman sesuai yang disepakati;
9. setelah permainan selesai guru BK mengajak siswanya untuk melaksanakan kegiatan refleksi.

BAB IX

SIBADRA

(Stik Uno Prabu Angling Darma)

A. Deskripsi

SIBADRA merupakan akronim dari Stik Uno Prabu Angling Darma. Permainan ini dikembangkan oleh Utami & Krisphianti (2021) yang mengolaborasikan nilai luhur Prabu Angling Darma dengan Sebagian tata cara permainan UNO. Namun seperti namanya, peranti utama permainan ini berbentuk stik. Fenomena lapangan yang mendasari dikembangkannya media ini adalah rendahnya disiplin diri siswa di sekolah.

Nilai luhur Prabu Angling Darma yang disematkan pada soal tantangan yang ada dalam permainan ini adalah amanah, jujur, kerja keras dan sabar. Amanah memiliki arti bahwa perilaku yang mencerminkan sikap yang terpercaya dan dapat dipercaya. Sedangkan jujur ialah suatu perilaku yang berdasarkan pada kenyataan dan kebenaran. Seseorang yang dapat dikatakan jujur apabila segala

perbuatannya sesuai dengan kenyataan dan kebenaran yang ada. Oleh karena itu, seorang siswa sangat perlu memiliki karakter jujur di dalam dirinya.

Prabu Angling Darma juga memiliki karakter kerja keras. Kerja keras merupakan sikap dan perilaku seseorang dalam penuh kesungguhan untuk memperoleh hasil yang baik atau keinginan yang dicapai. Sudah selayaknya seorang siswa memiliki karakter kerja keras untuk menjadi disiplin, karena disiplin diperlukan suatu kesungguhan agar tercapai perilaku yang patuh dan tertib.

Selanjutnya adalah sabar. Sabar merupakan upaya seseorang untuk berlapang dada terhadap segala masalah yang dialami. Jika dikaitkan dengan disiplin diri siswa. Siswa harus mampu menahan diri untuk tidak melanggar peraturan atau melakukan penyimpangan terhadap perilakunya.

Berbeda dengan permainan uno yang dijelaskan di atas, media SIBADRA menggunakan stik terbuat dari plastik yang disusun pada menara Malowopati, lalu diletakkan di atas menara tersebut beberapa burung belibis putih. Apabila burung tersebut terjatuh, maka siswa dapat mengambil soal tantangan yang sesuai dengan warna stik yang diambil.

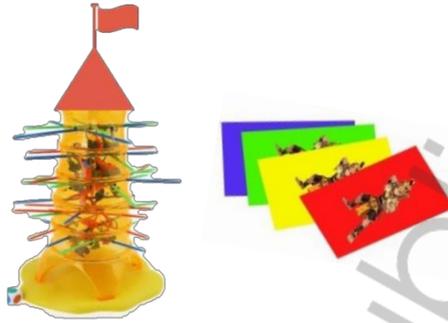
Adapun pemaknaan pada stik yang berwarna merah, kuning, hijau, biru tersebut yang juga dipadukan dengan warna kartu atau soal tantangan yang termuat nilai luhur Prabu Angling Darma. Maka, dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) pada kartu tantangan berwarna merah memuat tantangan mengenai kerja keras; 2) kartu tantangan berwarna kuning memuat tantangan mengenai kejujuran; 3) warna hijau memuat tantangan mengenai kesabaran; 4) warna biru memuat tantangan mengenai amanah.

B. Tujuan

Media permainan ini dikembangkan untuk meningkatkan disiplin diri siswa SMK.

C. Peranti

Terdapat spesifikasi atau komponen pada produk media SIBADRA, antara lain: 1) menara Malowopati; 2) dadu; 3) burung belibis putih; 4) stik berwarna merah, kuning, hijau, dan biru; 5) kartu tantangan; 6) buku panduan. Adapun visualisasi SIBADRA dapat dilihat pada gambar 9.1 berikut.



Gambar 9.1. Visualisasi Produk Permainan Stik Uno Prabu Angling Darma (SIBADRA)

D. Tata Cara Permainan

Adapun aturan main dalam media SIBADRA ini, yaitu:

1. Guru BK menyiapkan seluruh komponen yang terdapat pada media SIBADRA;
2. Guru BK menyiapkan siswanya sejumlah 4-6 siswa SMK;
3. Siswa dapat melakukan *suit/hompimpa* untuk menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu;
4. Siswa dapat melemparkan dadu untuk menentukan pengambilan stik warna;
5. Siswa mengambil stik tersebut. apabila, burung belibis tidak terjatuh, maka siswa tidak mengambil kartu tantangan yang tersedia. Apabila burung belibis tersebut terjatuh maka siswa harus mengambil kartu tantangan

berwarna merah, kuning, hijau atau biru sesuai dengan warna stik yang diambil oleh siswa;

6. Siswa menjawab tantangan tersebut secara individu;
7. Siswa selanjutnya dapat bermain sama seperti siswa sebelumnya;
8. Siswa menyelesaikan permainan hingga stik habis, lalu siswa melakukan refleksi bersama guru BK.

BAB X

BOARD-GAME PETA

A. Deskripsi

Board-game PETA merupakan media BK yang dikembangkan oleh Dari & Hanggara pada tahun 2021. Media permainan ini dikembangkan berdasarkan fenomena kurangnya kesiapan mengenai studi lanjut pada siswa SMA. Dinamakan *board-game* PETA karena visualisasi dari *board-game* ini menampilkan gambaran peta negara Indonesia. *Board-game* PETA ini digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok.

Media permainan ini terbuat dari kertas *art paper* berukuran A3+, dan terdiri dari beberapa kartu seperti kartu pengetahuan, refleksi, tantangan, dan kesimpulan. Masing-masing kartu memiliki ukuran yang sama, yaitu 5x8 cm dan juga terbuat dari kertas *art paper*. *Board-game* PETA ini dilengkapi dengan buku panduan permainan untuk guru BK dan *box* permainan sebagai tempat menyimpan ketika permainan selesai.

Kelebihan dari media ini adalah mengandung unsur efisien. Efisien dalam arti dapat mempermudah guru BK dalam proses pemberian layanan kepada siswa. Unsur yang kedua adalah sederhana. Sederhana karena media ini mudah digunakan dan terdapat buku panduan permainan yang *simple* serta operasional. Unsur yang ketiga adalah informatif. Yang dimaksud informatif adalah media ini dapat memberikan informasi/menerangkan mengenai informasi kesiapan studi lanjut ke perguruan tinggi dengan jelas.

Kemudahan lain adalah ketika proses pengumpulan data. Untuk mempermudah *collecting* data mengenai kesiapan studi lanjut siswa setelah mengikuti permainan tersebut, siswa dapat *scan barcode* pada kartu kesimpulan melalui HP masing-masing dan mengisi instrumen yang telah disiapkan oleh guru BK. Instrumen disiapkan dalam format Google Form nampak lebih *paperless* dan mempermudah proses input data ke Excel.

B. Tujuan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Dari & Hanggara (2021) *Board-game* PETA merupakan media BK yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan studi lanjut siswa SMA ke perguruan tinggi. Sesuai dengan tujuan tersebut, media ini pun telah terbukti dapat meningkatkan kesiapan studi siswa SMA setelah diujikan kepada kelompok kecil. *Board-game* PETA telah

mendapatkan sertifikat Hak Cipta dengan nomor EC00202149265. Namun, masih sangat terbuka lebar untuk menguji keefektifan media permainan *board-game* PETA pada subjek yang lebih luas untuk memperkaya hasil penelitian terdahulu ini.

C. Peranti

Board-game PETA terdiri dari beberapa peranti, antara lain:

Pertama adalah *board-game* yang terbuat dari kertas paper art di mana fungsinya sebagai landasan permainan. *Board-game* ini menampilkan gambaran peta Indonesia yang dianalogikan sebagai sebaran berbagai macam perguruan tinggi dari Sabang sampai Merauke yang dapat dipilih siswa sesuai bakat dan minatnya.



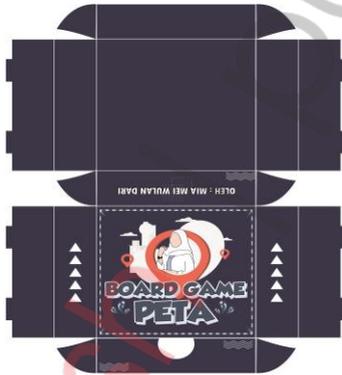
Kedua adalah beberapa kartu, yaitu: kartu pengetahuan, kartu refleksi, kartu tantangan, kartu kesimpulan, kartu bermain. Kartu modifikasi dari kartu monopoli yang sudah disesuaikan dengan materi layanan yang disajikan kepada siswa. Visualisasi kartu-kartu tersebut dapat dilihat sebagai berikut.



Ketiga adalah Pion yang berfungsi untuk penanda perjalanan siswa ketika mencari informasi mengenai kesiapan studi lanjut melalui *board-game* PETA. Pion ini didesain sesuai gambaran siswa SMA yang memakai seragam sekolah.



Keempat adalah **box kartu permainan** yang berfungsi untuk wadah kartu-kartu permainan yang terdapat dalam *board-game* PETA ini.



Kelima adalah **box permainan**, yang berfungsi untuk mewadahi semua peranti *board-game* PETA.



D. Tata Cara Permainan

Adapun tata cara permainan *board-game* PETA dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Permainan dilakukan secara berkelompok;
2. Permainan dimulai dari masing-masing zona yang terbagi menjadi 3 bagian;
3. Dadu menjadi penentu jalannya permainan;
4. Siswa wajib menjawab pertanyaan sesuai dengan kartu yang di dapat;
5. Siswa harus mengumpulkan informasi sebanyak mungkin;
6. Terdapat kartu bantuan (*help card*) apabila siswa merasa kurang dalam memperoleh informasi selama bermain;
7. Setelah selesai bermain siswa wajib mengambil kartu kesimpulan dan menuliskan apa yang sudah di dapat selama bermain;
8. Di akhir permainan masing-masing siswa yang berbeda zona wajib memberikan informasi kepada siswa yang berada di zona lain;
9. Setelah permainan selesai siswa membuat *project based learning* berupa kumpulan informasi yang sudah diperoleh secara kelompok.

BAB XI

PENUTUP

Kehidupan kita mulai lahir hingga akhir hayat tidak dapat lepas dari kegiatan bermain. Entah kegiatan bermain itu bersifat kompetitif maupun nonkompetitif, proses perkembangan diri kita selalu diwarnai oleh kegiatan tersebut. Tak lepas dari banyak fungsi dari permainan, di mana kegiatan/aktivitas ini bersifat luwes serta bervariasi. Sebuah aktivitas yang menjadiimbangan antara kerja dengan istirahat. Serta suatu bentuk penyesuaian diri seseorang yang sangat berguna untuk menguasai kecemasan dan konflik serta memberikan pengalaman dan pengetahuan baru pada diri seseorang.

Sebuah kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara para pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Dinamika kelompok sangat diperlukan dalam hal ini. Namun, bagi kegiatan bermain nonkompetitif, pemain akan lebih berinteraksi dengan diri baik dari sisi kognisi, afeksi,

dan psikomotor guna untuk mereproduksi perilaku baru yang lebih adaptif. Dengan adanya sifat luwes ini dapat memberikan kesempatan kepada guru BK/Konselor untuk mengadaptasikan permainan ke dalam kondisi-kondisi khusus yang ada, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Buku ini merupakan kumpulan dari macam-macam media permainan baru yang telah dikembangkan oleh dosen dan mahasiswa BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dengan disatukannya macam-macam permainan baru dalam buku ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta warna-warna baru dalam praktik layanan BK baik di sekolah maupun di luar sekolah. Serta dapat meningkatkan eksistensi bidang Bimbingan dan Konseling dalam dunia Pendidikan.

Bagi akademisi maupun praktisi bidang BK/serumpun, disarankan setelah menyimak bagian per bagian dari permainan-permainan baru tersebut dapat melakukan penelitian lanjutan guna memperkaya hasil-hasil penelitian yang mendukung bahwa media permainan sangat diperlukan dalam praktik layanan BK. Serta dapat meningkatkan kreativitasnya agar dapat beradaptasi di era disrupsi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. 2013. *Game dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*, 1-14.
- 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.
- Ayuningtyas, P. & Setyaputri, N.Y. 2020. Ajian Jaran Goyang *Mobile APPS* Sarana pendidikan karakter siswa secara virtual melalui sinergitas pendidikan formal dan non formal. *Prosiding Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara*, Vol. 1 (1): 117-129.
- Ayuningtyas, P., & Setyaputri, N.Y. 2021. Golek Kencana Mobile Phone Based Game (Inovasi Media BK berbasis nilai luhur Panji Asmarabangun). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 25-31.

- Ayuningtyas, P., Nawantara, R.D. & Setyaputri, N.Y. 2021. Skala pengukuran efikasi diri: Sebagai peranti media permainan Ajian jaran goyang untuk siswa SMP. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, Vol. 1 (1): 260-272.
- Barbara, F.Y. & Hariastuti, R.T. 2010. Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. *Jurnal Unesa*, 1-13.
- DeLucia-Waack, J.L. 2006. *Leading Psychoeducational Groups*. California: Sage Publications, Inc.
- 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*, 1-15.
- 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*, 1-34.
- Isnaini, R.O., Ratnawati, V., & Setyaputri, N.Y. 2021. Media Monopoli Interaktif: Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Perilaku

- Disiplin Siswa. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, Vol 4: 801-805.
- Jusuf, H. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*.
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol 7 (2): 195-208.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- 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.
- 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.
- Putro, E.A., Sugiharto, DYP., & Sugiyo. Keefekyifan 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.
- 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., 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. 2016. *Media Permainan “Roda Pelangi” sebagai Alternatif Pilihan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling, Vol. 1 (1): 146-150.
- Setyaputri, N.Y. 2017. Karakter Ideal Konselor Multibudaya Berdasarkan Nilai Luhur Semar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 2 (2): 58-65.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Puspitarini, I.Y.D. 2018. Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 3 (3): 108-118.

- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Puspitarini, I.Y.D. 2019. *Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling)*. Malang: CV. Azizah Publishing.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2020. *BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2020. Skala pengukuran karakter adil: Salah satu instrumen sebagai peranti BADRANAYA (Board-Game Karakter Konselor Multibudaya). *Efektor*, Vol. 7 (1): 90-97.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2020. BADRANAYA: Cultural Innovative Media Breakthrough to Deepen the Justice Character of Prospective Multi-Cultural Counselors. *Kresna Social Science and Humanities Research*, Vol. 1 (1): 1-4.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2021. Badranaya: A Board-game to Enhance Prospective Multicultural Counselors' Impartial Character. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6 (1): 24-33.
- Setyaputri, N.Y. 2021. Badranaya Sebagai Inovasi Layanan BK Di Era Disrupsi (Media BK dan Konsep Pendekatan Konseling Multibudaya). *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKM)*, Vol. 1 (1): 1-12.

- Singer, D.G., Singer, J.L., D'Agostino, H. & Delong, R. 2009. Children Pastime and Play in Sixteen Nations. *American Journal of Play*, 283-312.
- 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.
- Utami, M.D., & Krisphianti, Y.D. 2021. Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, Vol 4: 610-618.
- Widiyono, D.W., Wati, R.S.E., Putri, R.W.P., Mawarni, T.S.I., & Ariyanto, R.D. 2021. Pengembangan *Board-games* Punakawan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, Vol. 4 (1): 27-40.
- 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.

INDEKS ISTILAH

A

Ajian, 26, 27, 28, 30, 75,
76

Asih, 55, 57, 58, 59

B

Badranaya, 79

Bimbingan Kelompok,
10, 15, 19, 20, 21, 66,
75, 77

Board-Game, 18, 21, 22,
66, 67, 68, 69, 70, 72,
77, 78, 79, 80

Bukak Kalangan, 26

Bullying, 54

E

Edukasional, 10

Expressive Art, 8

F

Fairness, 6, 7, 10, 13, 78

Final Stage, 20

G

Gamifikasi, 20, 77

Gejungan, 26

Golek Kencana, 40, 41,
42, 43, 44, 75

H

Harta Karun Semar, 19,
22, 23, 24

I

Interaksi Sosial, 6, 77

Interpersonal, 6, 26, 80

Intervensi, 9, 30

J

Jaran Goyang, 26, 27,
28, 30, 75, 76

Junjungan, 26

K

Kingdom, 41, 43, 44, 45

Kompetitif, 4, 12, 13, 47,
73

M

Manner Character, 40,
41, 42, 43

Mediasi, 7

N

Need Assessment, 47

Nonkompetitif, 4, 12, 73

P

Pacak Gulu Srimpet, 26

Play Media, 8

Pre-Group, 20

Primordial, 26

Problem Solving, 7

Pulau Semar, 21

Punakawan, 32, 33, 34,
35, 36, 80

R

Roda Pelangi, 10, 11, 12,
13, 14, 15, 16, 78, 79

Role Model, 57

S

Self-Confidence, 6

Self-Efficacy, 7, 10

Self-Esteem, 7, 75

Sida, 55, 57, 58

Singget, 26

Srimpet, 26

T

Teori Rekreasi, 5

Teori Sublimasi, 6

Tepa Selira, 55, 56, 57

Transition Stage, 20

Truth and Dare, 33

U

Unggah-Ungguh, 25, 40

W

Working Stage, 20

INDEKS PENULIS

A

Akhmadi, A., 2, 5
Arsyad, A., 18
Aulina, C.N., 6
Awlawi A.H., 6
Ayuningtyas, P., 25, 27,
39, 40, 57

B

Barbara F.Y., 8

D

DeLucia-Waack J.L., 9,
10, 19

E

Eliasa E.I., 8

G

Geldard K., 8, 9, 10
Gibson R.L., 10, 19
Gleave, J., 3, 5

I

Isnaini, R.O., 47

J

Jusuf H., 20

K

Khobir A., 4

M

Mutiah D., 2

P

Pertiwi, P.P., 2, 6
Prameswara A., 18
Putro, E.A., 2, 6

R

Restyowati, D., 6, 10

S

Sadiman, A.S., 2, 3, 4

Setyanugrah, F., 18
Setyaputri, N.Y., 4, 6, 7,
10, 13, 18, 19, 20, 25,
27, 39, 40, 47, 57
Singer D.G., 5
Susanti, F., 6

W

Widiyono, D.W., 32, 33

Y

Yunita, I., 18

PROFIL 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 S-1 Pendidikan Akuntansi. Penulis menyelesaikan studi S-1-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 S-2 Bimbingan dan Konseling. Untuk lebih mendalami bidang ilmu ini, akhirnya pada tahun 2013, penulis mengambil studi S-1 Bimbingan dan Konseling di Universitas Kanjuruhan Malang dan lulus pada tahun 2016. Sebelumnya pada tahun 2014 penulis menyelesaikan studi S-2 Bimbingan dan Konseling, dan mulai September tahun 2014 ini pula penulis bergabung menjadi dosen tetap yayasan di Prodi S-1 BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penulis aktif mengikuti kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat baik Program Stimulus Yayasan

maupun Hibah DRPM Dikti. Sampai pada tahun 2022 penulis memiliki 6 Sertifikat Hak Cipta, serta buku *Permainan-Permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling* ini merupakan buku kelima dari penulis. Moto yang selalu ditanamkan dalam diri penulis adalah “dikatakan berhasil itu, jika kita mampu memberikan manfaat bagi orang lain”.

PROFIL PENULIS 2



Guruh Sukma Hanggara lahir di Trenggalek pada 5 juni 1986. Saat ini status aktif sebagai dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pendidikan terakhir adalah Magister Pendidikan (M.Pd.) Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Malang, pendidikan S-1 ditempuh di tempat yang sama, serta pendidikan TK-SMA ditempuh di wilayah Kabupaten Trenggalek. Penulis memiliki pengalaman kerja sebagai konselor di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sejak tahun 2010-2018, yang menjadikan penulis paham akan problematik secara riil tentang pelaksanaan BK di sekolah. Pernah mengajar di Universitas Darul 'Ulum Jombang sejak tahun 2013-2015 serta menjadi dosen di Universitas Nusantara PGRI Kediri sejak tahun 2013 sampai sekarang, yang memberikan pengalaman akademik baik dalam bidang Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status "Terakreditasi Baik Sekali"

SK BAN PT Nomor 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat(LPPM)

Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Telp.: (0354) 771576, 771503, 771495 Fax. (0354) 771576

Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lemlit@unpkediri.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 117.02/A/LPPM-UN PGRI KD/IV/2022

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rr. Forijati, M.M.

NIDN : 0028016701

Jabatan : Ketua LPPM

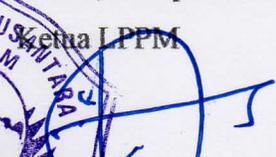
Menugaskan kepada:

Nama	NIDN	Prodi	Tugas
Restu Dwi Ariyanto, M.Pd	0705128801	Bimbingan dan Konseling	Editor
Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.	0708068904	Bimbingan dan Konseling	Editor

Melakukan proses editing buku referensi dengan judul "**Permainan-Permainan Baru Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**", yang ditulis mulai semester Genap 2021-2022 sampai semester Gasal 2022-2023.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Kediri, 25 April 2022

Ketua LPPM

Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN. 0028016701





Sertifikat

No. 2425/DAK-25/S/VI/2022

Penerbit Deepublish
Memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.

sebagai editor buku yang berjudul :

**"Permainan-Permainan Baru
dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling"**

dengan nomor ISBN 978-623-02-4804-7

yang telah diterbitkan di Penerbit Deepublish pada tahun 2022

Yogyakarta, 21 Juni 2022

CEO Deepublish



An Nuur Budi Utama, S.T.