

Cek skripsi sela

by fitrianaayulestari837@gmail.com 1

Submission date: 17-Aug-2022 09:16AM (UTC-0500)

Submission ID: 1882652910

File name: bab_1-5_skripsi-1.docx (448.63K)

Word count: 9665

Character count: 59363

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN UNO* BIMASIWI UNTUK
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMA DI
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi Bimbingan
dan Konseling



OLEH :

SELA ARIK PUTRI N

NPM: 18.1.01.01.0029

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS
NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2022
Abstrak

Sela Arik: Pengembangan Media *Spin Uno* Bimasiwi untuk Meningkatkan

Percaya Diri Siswa Kelas X SMA di Kota Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci : *spin uno* bimasiwi, percaya diri

Penelitian yang dilakukan dilatar belakangi hasil wawancara dengan guru BK dan juga observasi yang dilakukan peneliti, yang menunjukkan bahwa banyak siswa di SMAN 1 Kota Kediri memiliki rasa percaya diri kurang/rendah. Hal ini dijelaskan oleh guru BK bahwa masih banyak ditemukan siswa malu apabila disuruh guru maju kedepan kelas, tidak percaya dengan kemampuan yang dimiliki, dan muncul rasa diintimidasi jika harus menjawab pertanyaan guru, serta tidak berani berpendapat di depan banyak orang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan milik Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti dimana yang sebelumnya 10 tahap pengembangan dari Borg and Gall, menjadi 8 tahap yaitu, tahap (1) pengumpulan informasi, tahap (2) melakukan perencanaan, tahap (3) pengembangan draf produk, tahap (4) uji coba lapangan awal (Dosen), tahap (5) merevisi hasil uji coba, tahap (6) uji coba guru BK, (7) hasil uji coba guru BK (8) tahap akhir dalam tahap akhir maka produk siap untuk digunakan setelah dilakukan berbagai revisi. Serta di uji validitasnya, dimana hasil 8 tahap penelitian ditemukan hasil penilaian kemudian di uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Penelitian yang telah dilakukan ini, menghasilkan produk yaitu sebuah media *Spin Uno* Bimasiwi untuk meningkatkan percaya diri siswa. Produk ini terdiri dari : (1) papan spin, (2) 1 set kartu tantangan, (3) buku panduan, (4) kotak treasure, (5) dadu dan sudah melalui uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon praktisi. Berdasarkan dari hasil interrater *expert judge* ahli materi memperoleh hasil indeks *face validity* sebesar 1,00 yang berarti sangat layak digunakan, hasil interrater *expert judge* ahli media memperoleh hasil indeks *face validity* 0,76 yang berarti layak digunakan, dan dari uji praktisi hasil interrater *expert judge* memperoleh hasil indeks *face validity* sebesar 0,91 yang berarti sangat layak digunakan. Dari semua hasil yang diperoleh maka *Spin Uno* Bimasiwi yang telah peneliti kembangkan dapat diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Saran bagi guru BK *spin uno* bimasiwi dapat diimplementasikan sebagai salah satu inovasi layanan BK untuk siswa untuk membantu meningkatkan percaya diri.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi setiap individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dunia pendidikan menjadi harapan yang mampu mewujudkan cita-cita pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 “Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya serta, Bangsa dan Negara (Pratiwi & Laksmiwati, 2016). Dalam dunia pendidikan rasa percaya diri juga sangat mempengaruhi kesuksesan individu, individu dapat sukses ketika bergaul dengan banyak orang dan memiliki banyak teman sukses dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari karena percaya diri yang dimilikinya.

Setiap individu pada umumnya membutuhkan kepercayaan diri untuk menjalani kehidupan sosial. Adanya rasa percaya diri memudahkan dalam melakukan segala macam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, sangat penting bagi individu untuk memiliki kepercayaan diri. Melihat keadaan di

lapangan tidak semua individu ⁵⁸ memiliki rasa percaya diri yang memadai, ada juga individu yang memiliki rasa percaya diri rendah. Individu ⁴⁷ memiliki rasa percaya diri rendah akan mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas, baik itu dalam hal pekerjaan ataupun ³ dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga berlaku untuk ¹⁴ siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa ⁵⁶ sekolah menengah membutuhkan kepercayaan diri karena kepercayaan diri itu penting. Adanya percaya diri, siswa dapat dengan mudah melakukan kegiatan tanpa rasa takut atau ragu-ragu. ¹⁴ Membangun rasa percaya diri pada siswa dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti tersenyum, menatap mata lawan bicara, atau membangun perasaan positif dalam diri individu. Hal-hal sederhana ini dapat membantu siswa membangun ⁵⁶ rasa percaya diri. Hal ini diperkuat oleh pendapat Lauster (1992) bahwa kepercayaan diri yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk melakukan sesuatu yang baik.

Percaya diri adalah keyakinan setiap individu yang merupakan aspek keutamaannya, yang memungkinkan dirinya untuk mencapai berbagai tujuan hidup dan beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya Teori ini dikuatkan oleh Hakim (dalam Pratiwi & Laksmiwati 2016). Menurut ⁴² Mastuti (2008) mengatakan bahwa percaya diri merupakan sikap mental dalam menilai individu dan objek sekitarnya sehingga orang memiliki keyakinan akan kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu sesuai kemampuannya. Menurut ²⁰ Arstiani (dalam Mentari, 2021) Percaya diri adalah keyakinan dalam semua aspek kehidupan individu, dan keyakinan ini membuat individu merasa

bahwa individu dapat mencapai tujuan yang berbeda dalam hidup. Percaya diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting dalam diri seseorang, tanpa adanya kepercayaan diri akan menimbulkan masalah pada diri seseorang (Ghufron & Rini (2011)). Dapat dikatakan bahwa rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan dalam diri individu yang berfungsi untuk individu tersebut dalam menghadapi situasi yang ada dalam kehidupannya, maka dari itu rasa percaya diri sangatlah penting untuk dimiliki bagi setiap individu.

Selain pendapat di atas Cox (2002) menyatakan bahwa secara umum rasa percaya diri merupakan bagian penting dari sifat kepribadian yang dapat membuat hidup lebih mudah, terlebih lagi rasa percaya diri yang rendah diyakini berpengaruh pada penampilan. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa percaya diri merupakan karakteristik terpenting dalam individu, yang dapat memfasilitasi serta mengontrol diri individu itu sendiri. Dengan memiliki karakteristik maka individu dapat memahami karakter yang ada dalam dirinya maka sangat diperlukannya rasa percaya diri karena percaya diri adalah bagian dari karakteristik individu.

Selain pendapat diatas terkait pengertian percaya diri, menurut Al-Uqsari (2005) juga mengatakan bahwa percaya diri adalah salah satu kunci sukses dalam hidup, untuk menjadi sukses dalam hidup, percaya diri sangat penting agar kita dapat mencapai seluruh potensi yang ada dalam diri kita. Seseorang yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi akan merasa tenang dan nyaman berada dalam lingkungan sosial dimana selain itu dengan

adanya percaya diri dia tinggal, bagaimanapun kondisinya. Akan mudah bagi individu tersebut untuk beradaptasi, ¹⁹ namun tidak semua siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, bahkan ada siswa yang kurang percaya diri. ⁴⁸ Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak semua orang memiliki yang namanya rasa percaya diri. Rasa percaya diri adalah dimana ketika individu merasa berani dan yakin dengan kemampuan yang dia miliki, ⁸⁹ maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Setiap individu ¹¹ memiliki tingkat kepercayaan yang berbeda-beda, ada yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, ada pula yang memiliki tingkat kepercayaan yang rendah. Individu yang memiliki percaya tinggi cenderung tenang dalam melakukan ²¹ segala sesuatu, memiliki potensi dan kemampuan yang memadai, memiliki kondisi yang menunjang penampilan, pendapat ini diperkuat oleh Hakim (2005) dimana dikatakan Percaya diri adalah kepercayaan yang dimiliki individu semua aspek manfaat dan kemampuannya untuk membuat raih berbagai tujuan dalam hidup. Sedangkan memiliki percaya diri yang rendah selalu di hinggapi rasa cemas, ragu-ragu, bimbang kemudian rasa tidak yakin dan juga suka menghindar, tidak berani tampil di depan umum atau bahkan mudah mengalami patah semangat. Tentunya hal ini akan membuat individu jadi merasa tidak yakin atas apa yang dia lakukan. Dari pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa memiliki percaya diri sangat penting. Percaya diri hendaknya di pupuk sedini mungkin, bahkan ketika individu, karena percaya diri berpengaruh dalam

perkembangan siswa di aktivitasnya setiap aktivitasnya. Baik aktivitas di lingkungan sekolah maupun aktivitas di lingkungan sosialnya. Ketika di sekolah percaya diri sangat dibutuhkan, misalnya saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan atau meminta siswa untuk maju kedepan kelas. Pada sosial individu harus percaya diri, hal ini karena untuk membantu individu beradaptasi dengan banyak orang.

Percaya diri muncul pada diri individu ketika, individu memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, selain itu saat individu berani mencoba suatu tantangan tanpa rasa cemas dan ragu. Ketika individu meyakini bahwa dia mampu dan bisa melakukan segala aktivitas dengan keyakinan. Percaya diri bisa dikembangkan sejak dini sejak masih anak-anak, orangtua harus mampu menanamkan rasa percaya diri sejak dini. Hal ini untuk membantu perkembangan individu dan membentuk percaya diri dalam diri individu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK di SMAN 1 Kota Kediri, yang dilakukan pada tanggal 15 Febuari 2021, diperoleh informasi terkait rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa. Informasi yang di dapatkan adalah dimana masih banyak siswa di SMAN 1 Kota Kediri ada yang memiliki tingkat percaya diri yang tinggi dan rendah. Kurangnya rasa percaya ditemukan di siswa kelas X karena dimana masih pada masa peralihan dari SMP ke SMA. Masalah ini muncul karena siswa sering terlihat gugup atau goyah ketika maju ke depan kelas, ragu-ragu dan menghindari pertanyaan dari guru, merasa kurang percaya diri.

Fenomena yang terjadi di lapangan beberapa siswa kelas X memang

mengalami kurang rasa percaya diri, beberapa indikator yang menunjukkan kurangnya percaya diri siswa di antaranya 1) grogi ketika di depan kelas 2) merasa cemas ketika ditunjuk oleh guru 3) tidak berani bertanya atau berpendapat serta menjawab 4) tidak yakin terhadap potensi dirinya sendiri 5) mudah putus asa. Berikut indikator atau fenomena di lapangan yang ² berkaitan dengan kurangnya rasa percaya diri. Sedangkan indikator yang ²⁰ mempengaruhi siswa memiliki rasa percaya diri di antaranya sebagai berikut 1) keyakinan akan kemampuan diri 2) Optimis 3) Obyektif 4) bertanggung jawab 5) rasional dan realistis. Kelas X merupakan siswa baru yang memasuki masa-masa dari SMP ke SMA, tentu lingkungan siswa SMA dibandingkan dengan SMP jauh berbeda. Karena siswa SMA lingkup ¹⁶ pertemanan ataupun pergaulan sosialnya lebih luas, maka, siswa kelas X ⁹¹ harus memiliki rasa percaya diri yang memadai agar bersaing dalam bidang akademik maupun non akademik, dan bisa menempatkan dirinya ketika berada di lingkungan sosial dengan berbagai kriteria individu yang lebih banyak. Siswa kelas X harus lebih aktif, berani tantangan, berani berpendapat serta tidak mersa ragu terhadap dirinya sendiri.

⁹ Adanya berbagai permasalahan di lapangan membuat guru BK harus memiliki inovasi dalam memberikan layanan BK. Inovasi bisa dilaksanakan melalui layanan konseling dan bimbingan kelompok, salah satu inovasi ⁴⁶ dalam meningkatkan percaya diri bisa dilakukan melalui bimbingan kelompok ³² diantaranya teknik pemberian informasi, diskusi kelompok, *problem solving*, *role playing*, *simulation game*, dan bisa juga membuat inovasi pada media.

4 Maka salah satu strategi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Media yang dimaksud disini adalah media *Spin Uno*, yaitu salah satu jenis permainan papan yang memiliki macam-macam jenis permainan yang sering dimainkan oleh masyarakat di Indonesia. Pemilihan permainan ini adalah karena meskipun siswa sudah menginjak jenjang pendidikan SMA awal namun masih banyak sekali yang memainkannya ketika sedang berkumpul dengan teman-teman, hal ini dapat dilihat ketika berada di caffe tempat nongkrong atau ketika berkumpul degan teman sebaya. Media *Spin Uno* digunakan sebagai salah satu media pemberian layanan BK karena media *Spin Uno* sangat sering di mainkan oleh para remaja, orang dewasa, dan anak-anak. Permainan *Spin Uno* bukanlah permainan yang asing bagi siswa nantinya.

Permainan ini dilakukan melalui bimbingan kelompok, karena bermain dengan bimbingan kelompok akan membantu siswa melatih kerjasama dan bertukar pikiran tentang masalah yang sedang dibahas yaitu kepercayaan diri. Dengan cara ini, siswa bertukar pendapat dan informasi tentang apa yang mereka rasakan dan alami sehubungan dengan kepercayaan diri yang ada pada setiap siswa.

Dalam penelitian ini bukan hanya penggunaan media permainan *Spin Uno*, namun akan dikombinasikan dengan nilai-nilai karakter yang ada dalam tokoh Bimasiwi. Jadi nantinya akan ada penggabungan antara media *Spin Uno*, dengan tokoh pewayangan Bimasiwi maksudnya nilai-nilai karakter

dalam Bimasiwi akan di gabungkan dengan media *Spin Uno*.

Bimasiwi merupakan tokoh pewayangan yang dikenal juga dengan sebutan Gatotkaca. Sifat yang dimiliki Bimasiwi dapat dijadikan nilai-nilai untuk membantu membangun rasa percaya diri siswa karena Bimasiwi memiliki sifat 1) berani, 2) tangguh 3) cerdik pandai 4) tangkas dan memiliki, 5) rasa tanggung jawab. Dari nilai karakter yang dimiliki Bimasiwi dapat dijadikan salah satu inovasi strategi dalam pemberian layanan bimbingan konseling pada siswa untuk meningkatkan percaya diri.

Terdapat banyak sekali media yang dapat dikembangkan dalam pemberian layanan ⁴ salah satunya adalah media yang sedang dikembangkan oleh peneliti yaitu dengan media permainan *Spin Uno* Bimasiwi. Media ini merupakan penggabungan antara media permainan *modern* dan dibalut dengan nilai-nilai yang ada dalam tokoh budaya Bimasiwi atau biasa dikenal Gatotkaca. Media yang tengah dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan nantinya mampu membantu siswa ⁸¹ meningkatkan kepercayaan diri siswa, karena nantinya dalam media ada beberapa nilai-nilai karakter yang dapat dipetik. Mulai dari berani tampil di depan umum, komunikasi antar sesama individu ataupun kelompok, hingga semangat dalam menjalankan aktivitas yang dilakukan sosial, serta memiliki rasa tanggung jawab.

⁴ Dari uraian di atas, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan media *Spin Uno* Bimasiwi. Dengan kriteria bentuk permainan *Spin Uno* yang telah di modifikasi dengan semenarik mungkin agar dapat diterima, ⁴⁷ diharapkan bisa mengundang ketertarikan bagi siswa untuk mengikuti

layanan bimbingan dan konseling. Dalam tujuan untuk membuktikan hal tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk menguji kelayakan media permainan *Spin Uno Bimasiwi* di SMAN 1 Kota Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini :

1. Masih terdapat siswa yang yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, sehingga hal ini menjadi hambatan bagi siswa dalam melakukan banyak aktivitas di lingkungan sekolah maupun dilingkungan sosialnya.
2. Masih kurangnya inovasi dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling sehingga masih banyak siswa yang kurang terpacu dalam meningkatkan Percaya dirinya.
3. Masih kurangnya inovasi dalam media Bimbingan dan Konseling untuk menarik siswa agar mengikuti/memanfaatkan layanan Bimbingan dan Konseling.

C. Rumusan Masalah

Apakah Media *Spin Uno Bimasiwi* untuk meningkatkan percaya diri siswa di SMAN 1 Kota Kediri diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah Pengembangan permainan *Spin Uno Bimasiwi* untuk meningkatkan percaya diri siswa SMAN 1 Kota Kediri dapat diterima secara

praktis dan teoritis serta layak.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah yang diterbitkan oleh lembaga penelitian dan pengabdian pada masyarakat (LPPM) Universitas Nusantara PGRI Kediri 2021.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Percaya Diri

1) Definisi Percaya Diri

Percaya diri adalah keyakinan setiap individu yang merupakan aspek keutamaannya, yang memungkinkan dirinya untuk mencapai berbagai tujuan hidup dan beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Teori ini dikuatkan oleh Hakim (dalam Pratiwi & Laksmiwati 2016). Menurut Mastuti (2008) mengatakan bahwa percaya diri adalah sikap mental yang menghargai orang dan hal-hal di sekitar sehingga orang percaya pada kemampuannya untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya.

Menurut Hakim (2005) dimana dikatakan Percaya diri adalah kepercayaan yang dimiliki individu semua aspek manfaat dan kemampuannya untuk membuat raih berbagai tujuan dalam hidup. Sedangkan memiliki percaya diri yang rendah selalu di hinggapi rasa cemas, ragu – ragu, bimbang kemudian rasa tidak yakin dan juga suka menghindar, tidak berani tampil di depan umum atau bahkan mudah mengalami patah semangat. Sedangkan menurut Ghufroon & Rini (2011) percaya diri adalah merupakan aspek kepribadian yang penting dalam diri seseorang, tanpa rasa percaya diri akan menimbulkan masalah dalam diri seseorang. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa percaya diri

merupakan karakteristik terpenting dalam individu, yang dapat memfasilitasi serta mengontrol diri individu itu sendiri.

Berdasarkan definisi di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang, kemampuan untuk mengambil keputusan dan mengambil tanggung jawab.

2) Ciri – Ciri Percaya Diri

Teori Lauster (2012) mengenai kepercayaan diri mengungkapkan ciri-ciri orang yang memiliki rasa percaya diri sebagai berikut :

- a. Percaya dengan kemampuan diri sendiri, yaitu suatu keyakinan terhadap diri sendiri. Terhadap semua fenomena yang terjadi yang berkaitan dengan segala kemampuan individu serta untuk mengevaluasi fenomena yang terjadi akibat situasi tersebut.
- b. Bertindak mandiri ketika mengambil keputusan, yaitu bertindak ketika mengambil keputusan sendiri tanpa partisipasi pihak lain dan dapat memiliki keyakinan atas tindakan yang diambil.
- c. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri yaitu adanya penilaian yang baik dari dalam diri sendiri, baik dalam tindakan maupun pandangan yang telah dilakukan dapat menimbulkan rasa positif untuk diri sendiri maupun masa depan.
- d. Berani mengungkapkan pendapat. Adanya sikap untuk dapat mengungkapkan sesuatu pada diri sendiri yang ingin diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan sedikit pun dapat menekan rasa percaya diri.

27

3) Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Percaya Diri

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi percaya diri pada diri individu, seperti yang telah dikemukakan oleh syam, A & Amri (dalam Mentari 2021) diantaranya sebagai berikut :

a. Faktor internal

Konsep diri. Terbentuknya percaya diri seseorang diawali dari dengan konsep diri yang ada dalam dirinya. Individu yang mempunyai rasa rendah diri biasanya memiliki konsep diri *negatif*, sebaliknya individu yang mempunyai rasa percaya diri akan memiliki konsep diri yang positif.

- 1) Harga diri yaitu penilaian terhadap dirinya sendiri. Individu yang memiliki harga diri tinggi akan menilai pribadi secara rasional serta mudah dalam menjalin hubungan dengan individu lain. Akan tetapi individu yang kurang memiliki rasa percaya diri akan merasa kurang percaya diri ketika bergaul dan akan mengalami kesulitan dalam lingkungan sosial.
- 2) Kondisi Fisik. Perubahan yang terjadi dalam kondisi fisik secara tidak langsung mempengaruhi rasa percaya diri. Penampilan fisik merupakan penyebab utama dari rendahnya harga diri dan percaya diri seseorang.
- 3) Pengalaman hidup. Percaya diri datang dari pengalaman yang mengecewakan. Terutama jika individu pada dasarnya tidak aman, kurang kasih sayang, dan kurang perhatian..

b. Faktor eksternal

- 1) Pendidikan. Pendidikan mempengaruhi percaya diri dalam diri individu. Tingkat pendidikan yang rendah cenderung membuat individu merasa dibawah kekuasaan yang lebih pandai, sebaliknya individu yang pendidikanya lebih tinggi cenderung akan menjadi mandiri dan tidak perlu bergantung pada individu lain. Individu tersebut akan mampu memenuhi keperluan hidup dengan percaya diri dan kekuatannya dengan memperhatikan situasi dari sudut kenyataan.
- 2) Pekerjaan. Bekerja dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian serta percaya diri seseorang. Lebih lanjut diungkapkan bahwa dengan melakukan pekerjaan dapat meningkatkan ⁴⁴percaya diri, selain materi yang didapatkan. Kepuasan dan rasa bangga didapat karena mampu mengembangkan kemampuan diri,
- 3) Lingkungan. Lingkungan disini merupakan lingkungan yang ada di sekitarnya seperti individu, ³keluarga, dan masyarakat. Dukungan yang baik dari lingkungan keluarga karena rasa nyaman yang diberikan serta interaksi yang baik akan membantu individu memiliki rasa ¹⁸percaya diri yang tinggi. Begitu juga dengan lingkungan masyarakat semakin bisa memenuhi norma dan diterima oleh masyarakat, maka akan lebih mudah ¹⁹percaya diri berkembang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat ²¹ dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal faktor internal, meliputi konsep diri, harga diri serta kondisi fisik. Sedangkan faktor eksternal meliputi pendidikan, kemudian pekerjaan dan lingkungan.

⁹ 4) Aspek –Aspek Percaya Diri

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

- a) Memiliki keyakinan akan kemampuan diri yang positif dimana anak memahami segala sesuatu yang sedang dilakukannya.
- b) Memiliki rasa optimis yaitu anak akan selalu memiliki pandangan positif menghadapi segala hal yang dia lakukan dengan kemampuannya.
- ¹² c) Obyektif yaitu anak yang percaya diri memandang permasalahan dengan kebenaran yang semestinya, bukan dari pandangan atau pendapatnya sendiri.
- d) Memiliki tanggung jawab yaitu kesediaan anak bertanggung jawab atas konsekuensi yang telah menjadi tanggungannya.
- e) Rasional yaitu anak memiliki cara berfikir yang rasional terhadap masalah yang terjadi.

²⁷ 5) Indikator Percaya Diri

sikap percaya diri dapat dibentuk oleh seseorang melalui beberapa indikator. Menurut kemendikbud (dalam Mukti, 2016) ⁴⁵ sebagai berikut :

- 1) Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan

- 2) Berani presentasi di depan kelas
- 3) Mampu membuat keputusan dengan cepat dan tepat
- 4) Tidak mudah putus asa
- 5) Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu
- 6) Tidak canggung dalam bertindak

B. Bimbingan Kelompok

1. Definisi Bimbingan Kelompok

Wibowo (2005) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah sebagai kegiatan kelompok di mana pemimpin kelompok memberikan informasi dan memimpin diskusi sehingga anggota kelompok menjadi lebih sosial atau membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Sedangkan pendapat lain dijelaskan oleh Asmani (dalam Kurniawan dan Pranowo 2018) mengungkapkan bahwa layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang dalam proses pelaksanaannya harus melibatkan beberapa peserta didik, untuk membahas permasalahan yang sudah ditetapkan oleh guru BK.

Selain dua pendapat di atas, pendapat lain dikemukakan oleh Natawidjaja (dalam Kurniawan dan Pranowo 2018) bimbingan dan konseling kelompok merupakan sebuah pelayanan yang memanfaatkan suasana interaksi atau komunikasi antara konselor dengan kelompok konseli. Sementara itu menurut Sukardi (dalam Kurniawan & Pranowo 2018) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok yaitu sebuah

layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik untuk membentuk dinamika kelompok kemudian secara bersama-sama memperoleh bahan dari konselor untuk menunjang dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membantu konseli dalam mengambil keputusan.

Dinamika kelompok sendiri adalah metode dan proses, merupakan salah satu alat manajemen untuk menciptakan kerjasama tim yang optimal, sehingga pengelolaan organisasi menjadi lebih efektif, efisien dan produktif. Sebagai suatu metode, dinamika kelompok membuat setiap anggota kelompok lebih mengetahui siapa dirinya dan siapa orang lain yang bersamanya dalam kelompok dengan segala kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kesadaran semacam ini perlu diciptakan karena suatu kelompok atau organisasi akan efektif jika memiliki tujuan, suatu cara untuk mencapai tujuan yang telah dibuat dan disepakati dengan berpartisipasi dalam semua individu anggota kelompok sesuai dengan kemampuannya.

Dari pemaparan di atas dapat dikemukakan bahwasanya bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam dirinya, baik bersosialisasi, berkomunikasi atau mengumpulkan informasi dan juga dapat membantu siswa mengatasi masalah yang dihadapinya dengan menggunakan dinamika kelompok.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok yaitu sebagai penunjang

perkembangan peserta didik, baik ³⁶ perkembangan pribadi maupun perkembangan sosial dari setiap masing-masing anggota kelompok. Serta meningkatkan mutu kerjasama antara anggota kelompok guna tujuan yang berguna nantinya bagi peserta bimbingan kelompok dikemukakan oleh Winkel & Hastuti (dalam Kurniawan & Pranowo 2018). Adapun pendapat lain dari Prayitno (dalam Sitompul 2015) menjelaskan bahwa ⁶ bimbingan kelompok memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan khusus yaitu sebagai berikut :

a) Tujuan Umum

Tujuan umum bimbingan kelompok adalah berkembangnya sosialisasi siswa, untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, memiliki sikap yang objektif dan meningkatkan wawasan.

³²
b) Tujuan Khusus

Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas topik-topik yang mengandung masalah-masalah aktual dan menjadi bahan bagi peserta.

⁶⁸
Dari pemaparan di atas dapat dijelaskan bahwa tujuan bimbingan kelompok sebagai perantara untuk membantu peserta didik mengatasi masalah yang ada di dalam hidupnya, dapat memiliki pandangan sendiri, pendapat sendiri tanpa ikut-ikutan teman. Selain itu siswa lebih berani mengambil keputusan sendiri dalam kehidupannya.

3. ⁶Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat bimbingan kelompok menurut Sukardi (dalam Tohirin 2012) yaitu:

- 1) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya.
- 2) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
- 3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- 4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

4. ¹⁵Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (dalam Sitompul 2015) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok itu berperan dua pihak antara pemimpin anggota kelompok dan Anggota kelompok

a. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok (PK) adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional. memiliki lisensi untuk terlibat dalam praktik konsultasi profesional. ⁵ Seperti jenis layanan konsultasi lainnya, konselor memiliki keahlian

husus dalam menyelenggarakan bimbingan kelompok.

b. Anggota Kelompok

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Agar terselenggaranya bimbingan kelompok seorang konselor perlu membentuk kumpulan individu untuk melakukan konseling kelompok, berdasarkan masalah yang sama.

C. Media Spin Uno Bimasiwi

1. Definisi Media BK

Berdasarkan Sugiono (dalam Prasetiawan 2018) media bimbingan dan konseling (Media BK) merupakan suatu peralatan baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai pembantu dalam kegiatan layanan bimbingan konseling. Sedangkan menurut Masitoh dkk (2005) media layanan BK adalah peralatan yang dapat mendukung anak secara kompherensip yang meliputi perkembangan fisik dan motorik, sosial, emosi, kognitif, serta kreatifitas dan bahasa.

Selain pendapat di atas menurut Nursalim (dalam Budiman 2018) mengungkapkan bahwa media BK merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk memahami diri, mengambil sebuah keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Dari pendapat di atas dapat disimpulakn bahwa media BK sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan

BK yang dapat membantu merangsang pikiran, perhatian, dan membantu konseli memahami dirinya serta dapat membantu menghadapi dan memecahkan masalah.

2. Kriteria Dalam Media Bk

Kriteria media Bk menurut Budiman (2018) memiliki beberapa kriteria di sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kesesuaian dengan materi
- 3) Kesesuaian dengan karakter
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian gaya belajar
- 6) Kesesuaian dengan lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia

3. Definisi Permainan Uno

Menurut Tinsman (2002) menjelaskan bahwa kartu uno pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, ohio. Kartu uno dibuat oleh Marle Robbins. Marle Robbins pertama kali mengenalkan permainan ini kepada keluarganya dalam proses perkembanganya Marle Robbins dibantu oleh kluarganya. Pada tahun 1972 Marle Robbins menjual hak ciptanya. Pemaparan diatas merupakan sejarah singkat munculnya *game* uno itu sendiri.

Definisi Uno menurut Hakim (2010) dijelaskan bahwa uno merupakan salah satu permainan yang sangat populer diseluruh dunia. Kartu yang memiliki empat warna ini dapat dikatakan adalah permainan

kartu yang sangat sederhana. Setelah itu munculah berbagai jenis dari permainan uno itu sendiri tidak hanya menggunakan kartu tapi bisa stako dan juga spin.

Cara memainkan kartu uno menurut Hakim (2010) ⁵ setiap pemain mula-mula mendapatkan tujuh kartu, pada permainan awal mengambil satu kartu dari *pile card*, satu kartu yang diambil ini berfungsi sebagai *deal card*. Setelah itu permainan gilirannya harus menyamakan kartu yang telah telah di ambil sebelumnya dari warna ataupun angka. Apabila tidak memiliki kartu yang sama maka akan di jatuhi hukuman.

4. Definisi Spin Uno

Spin uno merupakan variasi dari permainan kartu *mattel* uno, dengan roda. Tidak seperti kartu uno pada biasanya, *Spin Uno* meminta pengguna memutar roda ketika memainkannya yang telah disediakan di dalam papan permainan uno yang berbentuk lingkaran yang terdapat roda di dalamnya untuk mengetahui *Spin Uno* berhenti di angka dan warna apa.

5. Definisi Produk Spin Uno Bimasiwi

a) Produk *Spin Uno* Bimasiwi

Spin uno Bimasiwi merupakan adaptasi dari permainan spin uno pada umumnya, namun dalam *Spin Uno* Bimasiwi ini permainan akan dibuat lebih berbeda dan menarik. Apabila pada spin uno pada biasanya hanya memutar roda spin dan mendapatkan kartu pada kotak, berbeda halnya dengan spin uno Bimasiwi. Dalam permainan *Spin Uno* Bimasiwi ketika roda di putar maka ketika panah berhenti dalam suatu bilangan

angka, di balik kartu bilangan angka nantinya akan terdapat sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan percaya diri, yang nantinya siswa diwajibkan untuk menjawab pertanyaan yang telah di dapatkan sesuai dengan kartu angka yang telah diperoleh.

Media permainan *Spin Uno* Bimasiwi yang peneliti kembangkan merupakan sebuah permainan yang di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok nantinya dimana akan mengacu kepada materi tentang percaya diri. Didalam permainan terdapat nilai-nilai karakter dari tokoh pewayangan Bimasiwi. Media permainan spin uno Bimasiwi ini dimainkan secara kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 6 orang pemain. Para pemain nantinya mempersiapkan peralatan permainan yang terdiri dari : 1) Papan permainan spin uno Bimasiwi, 2) satu set kartu tantangan, 3) kotak *treasure* dan 4) buku panduan.

Produk spin uno Bimasiwi ini didesain oleh peneliti dan selanjutnya disempurnakan berdasar saran dan masukan dari tim ahli. Permainan *Spin Uno* Bimasiwi dapat dimainkan oleh 6-12 anggota yang diawasi oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang bertugas memimpin jalannya permainan. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) menentukan waktu dalam setiap permainan yang dilakukan. Setiap pemain harus ikut serta dalam melaksanakan tugas yang ada di kartu tantangan spin uno Bimasiwi. Dalam permainan *Spin Uno* Bimasiwi, guru Bimbingan dan Konseling (BK) memberikan tugas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan percaya diri siswa. Isi tugas dalam kartu

tantangan media *Spin Uno* Bimasiwi harus dikerjakan oleh setiap siswa (pemain) sesuai dengan giliran masing-masing untuk bermain dan menjalankan tugasnya. Untuk mengukur peningkatan percaya diri siswa akan diberikan lembar refleksi kepada setiap siswa dalam permainan bimbingan kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan siswa terkait peningkatan percaya diri melalui media *Spin Uno* Bimasiwi.

D. Bimaswi

1. Tokoh Bimasiwi

Bimasiwi adalah tokoh adalah tokoh dari epos ²³ *Mahabharata*, putra Bimasena (Bima) atau Werkodara dari keluarga Pandawa. Ibunya, Hidimbi (Arimbi), adalah etnis Rakshasa. Gatotkaca konon memiliki kekuatan yang luar biasa. Selama Perang Besar Kurukshetra, dia membunuh banyak sekutu Korawa sebelum mati di tangan Karna. Di Indonesia, Gatotkaca telah menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer. Misalnya dalam pewayangan Jawa disebut Gatotkoco (Jawa: Gathotkaca). Kekuatan supranaturalnya dikatakan luar biasa, di antaranya bisa ⁶⁴ terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta dikenal dengan julukan "otot kawat tulang besi". Bimaswi sendiri merupakan nama lain dari gatotkaca, gatotkaca memiliki banyak julukan atau nama lain dalam skripsi ini, salah satu nama lain yang digunakan dalam tokoh pewayangan gatotkaca adalah nama bimasiwi. Bimasiwi memiliki sifat kepribadian; berani, teguh, tangguh, cerdas, gesit, gesit, lincah, tabah dan dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dari karakter tokoh Bimasiwi, kelima karakter tersebut dapat menunjukkan rasa percaya dirinya, dimana rasa percaya diri itu, kita harus memiliki keberanian, entah itu berani di depan umum atau berani dengan kemampuan kita sendiri.

Selain keberanian, kita harus menjadi pribadi yang kuat, dimana percaya diri, kita harus memiliki semangat optimis, dan juga kuat menghadapi apapun. Selain itu, kecerdasan berkaitan dengan kepercayaan diri, khususnya ketika siswa merefleksikan pandangan dan ide, mereka membuat siswa percaya pada kemampuannya. Selain itu, kelincihan berkaitan dengan kepercayaan diri yaitu kecerdasan pribadi dapat dengan mudah membantu individu untuk selalu siap menghadapi masalah yang dihadapinya, ia yakin bahwa ia dapat menghadapi apapun yang terjadi dalam kehidupan seseorang, keyakinan pada individu.

Kemudian rasa tanggung jawab ini sangat penting dalam membangun kepercayaan diri, ketika individu yakin dengan kemampuannya, mereka akan rela mengambil resiko apapun yang akan memenuhi keyakinannya. . Keistimewaan inilah yang menjadikan salah satu tokoh wayang menjadi salah satu karakter dari skripsi ini. Karena sikapnya yang berani, tabah, tangguh, cerdas, gesit, gesit, tidak takut, dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

E. Peneliti Terdahulu

Adapun dalam penelitian terdahulu yang relevan, yang akan dijadikan sebagai acuan yang akan dilakukan oleh peneliti. Disini peneliti melakukan spesifikasi dengan penelitian terdahulu akan dijelaskan.

- 1) Penelitian yang pertama dilakukan oleh Lusi Rachmiazazi Masduki dan Eem Sukarsih dengan judul penelitian “Pengembangan Permainan Model Sunda Manda (Engklek) Dalam Multiple Inteligen siswa dan mahasiswa 2016” mengatakan bahwa media permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai salah satu sarana media pembelajaran untuk siswa dan mahasiswa. Dalam penelitian ini telah didapatkan hasil validasi desain materi ahli dalam pembelajaran dan ahli media diperoleh skor rata-rata 92% dan 84% artinya produk dari hasil penelitian yang dilakukan telah layak diujicobakan.
- 2) Penelitian kedua Christianto Yuono dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Padasiswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu” dalam penelitian ini telah diperoleh data dimana kegunaan produk 81,25% dan presentase kelayakan yaitu 95,84%, sedangkan komponen buku panduan menduduki presentase 82,19% dapat dikatakan sebagai kategori sangat baik. Dari hasil yang telah didapatkan dari kelayakan produk dan komponen dari buku panduan yang telah dibuat maka dapat dikatakan bahwasanya media monopoli yang digunakan dapat membantu meningkatkan percaya diri peserta didik.

3) Penelitian ketiga Arina Devi Mentari dengan judul penelitian “Pengembangan Media Borad Games Semar Untuk Meningkatkan Percaya diri Siswa Kelas XI di SMAN 7 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021” dimana dalam penelitian ini diperoleh hasil dari ahli materi sebesar 91,6%, ahli media 80% dan guru Bk sebesar 80,5% dengan hasil yang didapatkan tergolong layak digunakan dan media BK *Board Games* Semar dapat membantu meningkatkan percaya diri siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah di paparkan di atas membuktikan bahwa dengan diberikannya media sebagai salah satu sarana, dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik. Persamaan penelitian terdahulu dengan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti yaitu adalah menggunakan media sebagai salah satu sarana untuk memberikan konseling kepada siswa, untuk membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri.

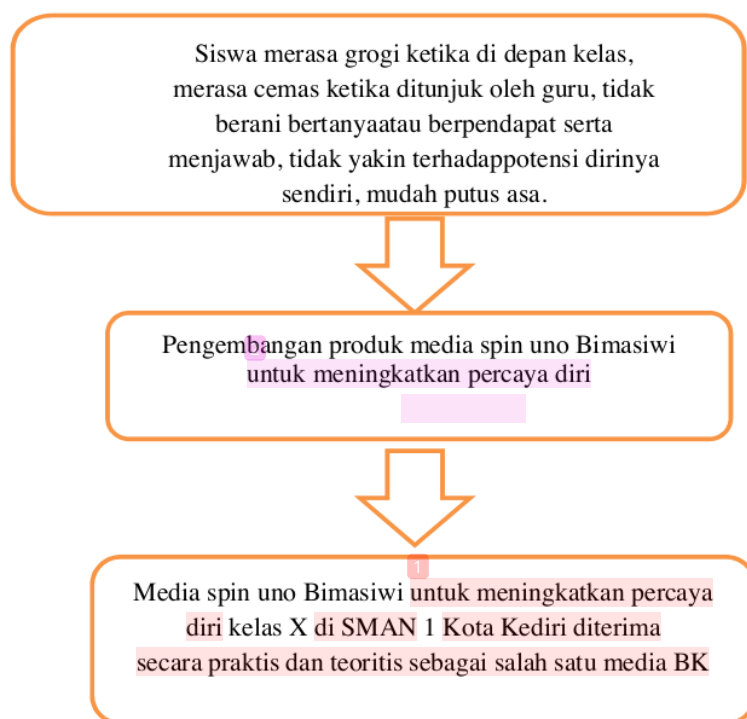
F. Kerangka Berpikir

Perkembangan karakter pada peserta didik, siswa kelas X di SMAN 1 Kota Kediri masih belum optimal, hal ini dikarenakan masih banyak siswa kelas X yang memiliki tingkat percaya diri yang rendah. Hal itu ditunjukkan oleh fakta lapangan yaitu, siswa masih terlihat malu-malu di dalam kelas, merasa tidak yakin akan potensi dan kemampuan yang dimiliki, pasif ketika dijam pembelajaran dan muncul perasaan intimidasi apabila tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini terjadi ketika masa pembelajaran online berubah menjadi offline. Semula siswa melakukan pembelajaran tanpa

tatap muka dan menjadi tatap muka sehingga membuat siswa mengalami keadaan kurangnya rasa percaya diri ketika berada di lingkungan yang banyak orang.

Melihat permasalahan yang demikian, maka perlu adanya upaya dari guru BK dalam pemberian layanan ²⁸ bimbingan dan konseling untuk meningkatkan percaya diri siswa. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling sangat berpengaruh pada proses dan hasil layanan yang diperoleh siswa. Melalui pengembangan media ini, dapat ⁷³ membantu guru BK dalam mengembangkan keterampilan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya untuk meningkat percaya diri siswa. Berdasar pada kondisi tersebut, peneliti tertarik dan berinisiatif untuk mengembangkan sebuah produk media ⁷⁶ layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu siswa meningkatkan percaya diri. Media tersebut berupa spin uno yang peneliti beri nama *Spin Uno* Bimasiwi.

Media *Spin Uno* Bimasiwi merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan papan berputar. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang saat bermain. *Spin uno* Bimasiwi yang peneliti kembangkan ini berupa permainan papan yang ⁴ di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang mengarah tentang materi percaya diri karena memuat nilai-nilai karakter dari tokoh pewayangan Bimasiwi. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti menyusun kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Gambar kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah penelitian R&D. Model penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik.

Sedangkan menurut Borg&Gall (dalam Lugiana, 2015) penelitian pengembangan (research and development) r&d adalah strategi yang ampuh untuk meningkatkan praktik, ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hal ini dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang sudah dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Spin Uno Bimasiwi yaitu sebuah media berbentuk uno namun menggunakan roda yang dapat diputar, yang biasanya disebut dengan roda spin. Karakteristik media ini dapat digunakan sendiri oleh siswa. *Spin uno* Bimasiwi ini mempunyai bentuk menyerupai lingkaran dan di tengah lingkaran terdapat panah yang dapat diputar, di dalam lingkaran terdapat angka-angka apabila panah diputar

dan berhenti di salah satu angka maka akan di beri pertanyaan yang ada dalam angka tersebut.

Langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu kepada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall (dalam Sukmadinata, 2016) sebagai berikut :

1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi data

(research and information collecting)

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data dan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan nantinya. Pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber yaitu studi literature, konsultasi ahli, penelitian dalam skala kecil, dll.

2) Perencanaan *(planning)*

Dalam tahap dua yaitu perencanaan, dalam perencanaan ini hal yang utama harus diperhatikan yaitu tujuan dari dibuatnya produk tersebut kemudian mendesain produk dan juga menyusun langkah-langkah untuk dilakukannya penelitian.

3) Pengembangan draf produk *(develop premenilary form product)*

Dalam tahap tiga ini, produk awal dikembangkan sesuai dengan rancangan desain, rencana dan tujuan pengembangan. Sebelum dilakukan uji coba, produk terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli terkait bidangnya. Dalam penelitian ini ahli yang dimaksud adalah: ahlimateri dan ahli media. Setelah dilakukannya validitas oleh ahli maka diberikan

masukannya atas kelayakan produk setelah itu baru dilakukan ujicoba.

29

4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Setelah dilakukan uji validitas tahap selanjutnya atau tahap yang keempat yakni, produk akan diuji cobakan ke lapangan, subjek dari uji coba ini adalah guru BK. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.

11

5) Merivisi hasil uji coba (*main product revision*)

Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba

6) Uji coba lapangan (*main field testing*)

Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai 10 sekolah dengan subjek 100 orang. Data kuantitatif kinerja guru sebelum dan sesudah menggunakan model diuji. Hasil yang diperoleh kemudian dievaluasi relevan dengan kelompok pembandingan.

3

7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*)

Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan.

5

8) Uji coba pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)

Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40-200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.

9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Penyempurnaan di dasarkan pada masukan yg diterima dari uji coba lapangan.

10) Diseminasi dan Implementasi (*dissemination and implemantion*)

Melaporkan hasil pada pertemuan professional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbitan. Memonitor penyebran untuk pengontrolan khusus.

48

B. Prosedur Pengembangan

Proses penelitian dan pengembangan menggambarkan produsen yang dipilih oleh peneliti untuk membuat produk. Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan prosedur penelitian yang sudah ditetapkan oleh Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2016) ada 10 langkah prosedur pengembangan. Namun dari 10 langkah yang ada akan di modifikasi dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan menjadi 8 langkah berikut :

51

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi data (*research and information collecting*)

Kegiatan tahap ini adalah pengumpulan informasi bertujuan mengumpulkan informasi-informasi yang berkenaan dengan ketersediaan media yang dibuat yaitu spin uno Bimasiwi. Apakah media *spin uno* Bimasiwi ini sebelumnya pernah dibuat/diteliti atau belum. Selain itu juga informasi yang dapat mendukung dalam pembuatan produk spin uno Bimasiwi, informasi yang mendukung diantaranya mengenai uno dan spin uno kemudian juga sejarah mengenai tokoh dari bimasiwi dan keterkaitan tokoh bimasiwi dengan percaya diri, informasi dapat diperoleh dari kajian literatur, jurnal dll.

¹⁶ 2. Perencanaan (*planning*)

Tahap ini merupakan tahap perencanaan produk yaitu merencanakan dan merancang bentuk, ukuran, warna, dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan produk spin uno Bimasiwi. Selain merencanakan produk ditahap perencanaan juga melakukan perencanaan pengembangan skala percaya diri, tahapan pengembangan skala percaya diri dibuat berdasarkan indikator dari percaya diri yang kemudian dibuat soal pernyataan.

¹² 3. Pengembangan draf produk (*develop premenilary form product*)

Pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan draft produk. Pengembangan produk dimulai dengan membuat bagian-bagian termudah hingga tersulit. Setelah produk dibuat selanjutnya ¹⁷ melakukan uji ahli media, praktisi (Guru BK), dan ahli materi. Hasil dari tahap ini dijadikan sebagai bahan acuan, selanjutnya dilakukan uji coba produk.

³ 4. Uji coba lapangan awal (*premelinary field testing*)

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji ke dua orang ahli, yaitu ² ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui apakah media spin uno Bimasiwi yang dibuat layak untuk digunakan atau tidak. Hasil koreksi/penilaian dari uji ⁸ ahli materi dan ahli media, digunakan sebagai dasar perbaikan atau penyempurnaan produk.

³ 5. Merivisi hasil uji coba (*main product revision*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merevisi ¹⁴ hasil dari saran yang telah diberikan dari ahli media dan ahli materi. Bertujuan untuk ⁷² revisi penyempurnaan draf produk awal berdasarkan hasil koreksi dan

masuk dari para ahli materi BK dan ahli media. Apabila sudah direvisi maka sudah dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya setelah dilakukan penilaian validitas oleh para ahli.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Setelah dilakukan perbaikan maka tahap ini dilakukan uji pengguna pada guru BK, untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dan dapat diterima (berterima) jika digunakan di lapangan.

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*)

Pada tahap ini setelah dilakukannya uji coba pada guru BK, maka dilakukan penyempurnaan draf produk berdasarkan hasil analisis dan informasi dari guru BK. Pengembangan dan penyempurnaan akan diakhiri apabila sudah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian yang telah didapatkan dari guru BK.

8. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Penelitian ini hanya *expert user* atau pengguna guru BK tidak diuji cobakan pada kelompok kecil atau kepada siswa, produk *Spin Uno* Bimasiwi telah melalui beberapa tahap uji coba. Peneliti telah merevisi atau memperbaiki produk *Spin Uno* Bimasiwi sesuai arahan dari para ahli media, ahli pedalaman materi, dan ahli pengguna/guru BK. Produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini adalah cara meningkat percaya diri siswa melalui permainan *Spin Uno* Bimasiwi.

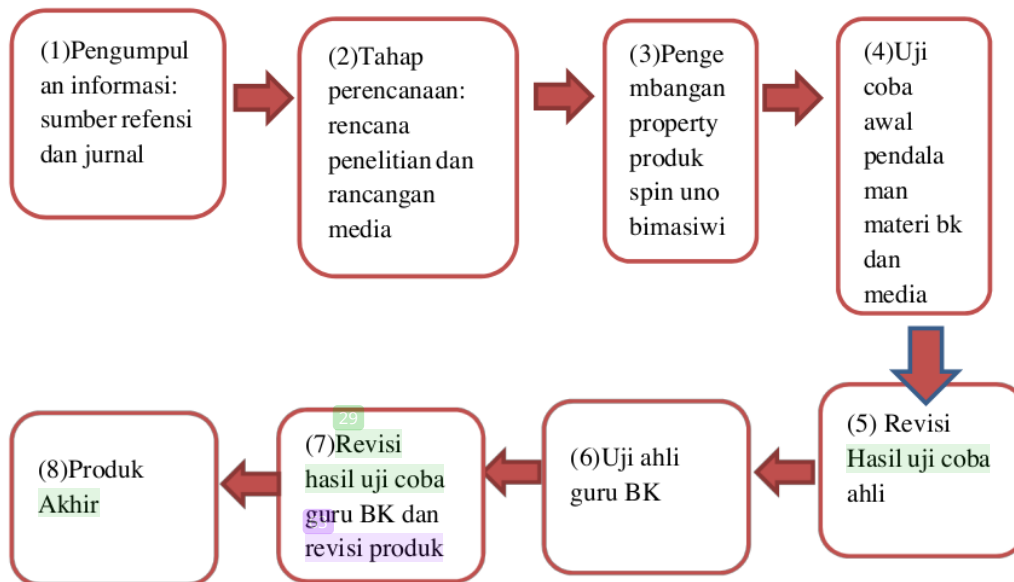
C. Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi dilakukannya penelitian adalah di kota Kediri tepatnya di SMA Negeri 1 Kota Kediri. Subyek pertama dari penelitian ini adalah guru BK sebagai uji pengguna pada penelitian ini kemudian uji ahli materi dan juga uji ahli media, dan siswa sebagai subyek dari penyebaran angket skala percaya diri.

D. Uji Coba Model atau Produk

Uji coba media dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan, kemudahan serta manfaat produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini nantinya akan dilaksanakan di SMAN 1 Kota Kediri kelas X untuk meningkatkan percaya diri siswa.

1. Desain Uji Coba



Gambar 3.1 langkah-langkah uji coba

2. Subjek Uji Coba

Sebelum prodek pengembangan ini nantinya di uji cobakan perlu adanya uji coba dari ahli dan subjek dalam penelitian ini nantinya menggunakan beberapa ahli di antaranya ahli materi, media, dan guru bimbingan konseling yang masing-masing para uji ahli memiliki kriteria sebagai berikut :

a) Ahli media

Ahli media yang melakukan uji validasi media *Spin Uno* Bimasiwi dalam penelitian ini adalah seorang dosen Bimbingan dan Konseling. Adapun Kriteria dari ahli media yaitu: 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri 3) bersedia sebagai memberikan nilai dan hasil pengembangan media *Spin Uno* Bimasiwi.

b) Ahli Materi

Ahli materi memberikan tanggapan dan memberikan penilaian terhadap materi media *Spin Uno* Bimasiwi dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling. Adapun kriteria ahli materi yaitu: 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri, 3) Bersedia Menajadi uji ahli materi dalam pengembangan media *Spin Uno* Bimasiwi

c) Pengguna

Uji pengguna dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling SMAN 1 Kota Kediri Pengguna merupakan lulusan S1 Bimbingan dan

Konseling.

E. Validasi Model Produk

Validasi model produk meliputi tahap penilaian dari ahli materi⁵² dan juga ahli media. Uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk² mengetahui kualitas materi dan tingkat kelayakan produk yang telah dibuat. Hasil evaluasi/koreksi digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pengembangan produk.

Setelah dilakukan revisi, dilakukan uji pengguna untuk guru BK SMAN 1 Kota Kediri. *Spin Uno* Bimasawi menerima data tentang hasil uji coba produk pada bagian ini terkait dengan saran media, masukan, dan tanggapan. Dari hasil pengujian produk akan dilakukan revisi yang bertujuan untuk menciptakan produk akhir. Media *Spin Uno* Bimasawi⁶² untuk meningkatkan kepercayaan siswa kelas X SMAN 1 Kediri Kota.

¹F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Uji Ahli dan Praktisi

²⁹Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket. Angket¹⁹ terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli praktisi. Berikut adalah kisi-kisi instrument tahap validasi yang telah dikembangkan dari penelitian Nursalim (2013).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Pengembangan Media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah item
1.	Materi Media <i>Spin Uno</i> Bimasiwi	Isi Materi Percaya diri	Kesusaian dengan karakteristik Siswa	1,2,3,4,5	5
			Kesusaian dengan masalah siswaa	6,7,8,9,10	5
			Kesusaian dengan materi BK	11,12,13 13,15	5
2.		PenulisanMateri Percaya diri	Kerapian	16,17,18,19	5
			Kejelasan	20,21,22,23	5
3.		PenyajianMateri Percaya diri	Kebaruan	24,25,26	3
		Total			26

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Pengembangan Media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah item
1.	Media Spin Uno Bimasiwi	Bentuk	Ukuran Media Permainan	1,2,3,4,5,6	6
			Bentuk Alat Permainan	7,8,9,10,11,12	6
2.		Penampilan	Desaian Permainan	13,14,15,16,17,18	6
			Komposisi Warna	19,20,21,22,23,24	6
			Gambar Ilustrasi	25,26,27,28	6
			Kejelasan Penulisan	29,30,31,32	4
3.		Penggunaan	Peraturan Permainan	34,35,36,37,38,39,40,41,42,43	10
			Kepraktisan Media	44,45,46,47	4
			Total		

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Praktisi

No	Pengembangan Media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah item
1.	Materi dan Media <i>Spin Uno</i> Bimasiwi	Materi Media <i>Spin Uno</i> Bimasiwi	Penulisan buku panduan	1,2,3,4,5	5
			Materi buku panduan	6,7	2
			Kemenarikan buku panduan	8,9	2
2.		Media Permainan <i>Spin Uno</i> Bimasiwi	Penampilan Media	10,11,12, 13,14,15, 16,17,18, 19	10
			Penggunaan media	20,21,22, 23,24	5
			Total		

b. Instrumen Skla Percaya Diri

Berikut adalah instrumen skala percaya diri yang peneliti kembangkan berdasarkan indikator dari peryacaya diri yang peneliti kembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Skala Percaya diri

NO	SKALA	ASPEK	INDIKATOR	FAVORABEL	UNFAVORABEL	JUMLAH ITEM
1.	PERCAYA DIRI	Optimis	Tidak mudah putus asa	1,3,5,7,	2,4,6,8,	8
2.		Keyakinan Akan Kemampuan Diri	Berani bertanya, berpendapat, menjawab	9,11,13,15	10,12,14,16	8
3.		Objektif	Mampu membuat keputusan dengan cepat	17,19,21,23	18,20,22,24	8
4.		Bertanggung Jawab	Mampu membuat keputusan dengan tepat	25,27,29,31	26,28,30,32,	8
5.		Rasional Dan Realistis	Melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu	33,35,37	34,36,38	6
TOTAL			19	19	38	

2. Validasi Instrumen

Dalam validasi instrumen hanya dilakukan pada skala percaya diri.

Subjek uji validitas adalah siswa kelas X sebanyak 40 siswa, analisis data untuk uji validitas dan reabilitas menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil validasi instrumen ditemukan jumlah ²item yang valid sebesar 29 item dan yang tidak valid sebesar 9 item dari jumlah item keseluruhan sebanyak 38 item, dan item yang ⁶⁶dikatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel dengan signifikansi 5% untuk data uji validitas dan uji reabilitas skala percaya diri terdapat di dalam lampiran nomor 5 dan 6.

BAB IV

DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas X di SMAN 1 Kota Kediri, ternyata Masih banyak siswa yang kepercayaan dirinya kurang tinggi. Permasalahan tersebut terjadi karena disebabkan siswa masih dalam tahap peralihan masuk SMA jadi masih banyak siswa yang merasa malu dan tidak yakin akan kemampuan diri.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang ditemukan dimana siswa merasa grogi, siswa tidak yakin akan kemampuan yang dimiliki, mudah merasa cemas, merasa malu ketika ditunjuk guru, selain itu layanan media bk tidak memadai dan kurang tersedia.

Maka dari itulah dibutuhkan layanan konseling yang berbeda dari pemberian layanan konseling pada biasanya. Dimana layanan konseling ini dapat memotivasi diri siswa, siswa memerlukan media yang dapat membantu merangsang dan membangkitkan percaya diri yang dapat digunakan secara kelompok.

Berdasarkan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Spin Uno Bimasawi diperlukan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menarik perhatian siswa untuk memberikan layanan bimbingan dan

konseling, serta dapat membantu membangun rasa percaya diri siswa.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan⁶⁷

Studi pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk melakukan penelitian dan mengembangkan suatu model. Pada titik ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan dan juga mengumpulkan data yang terkait dengan model media *Spin Uno*.¹² Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk memperoleh informasi mengenai media *Spin Uno* yang dapat meningkatkan percayacaya diri siswa. Setelah mendapatkan informasi, maka peneliti dapat menetapkan konsep-konsep produk yang nantinya dikembangkan. Dari hasil wawancara dengan guru BK interpretasi hasil dari studi lapangan dapat dijelaskan bahwa percaya diri perlu dibangun dan dikembangkan dalam mengatasi masalah siswa untuk meningkatkan layanan percaya diri dibutuhkan layanan media BK yang dapat menarik minat siswa dalam melakukan layanan BK.

Setelah mendapatkan informasi terkait kurangnya rasa percaya diri pada siswa, kurang efektifnya pelaksanaan konseling, dan kurangnya media layanan BK, peneliti membuat konsep produk *Spin Uno* Bimasiwi agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu layanan media BK untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa.⁹

3. Desain Awal Model

Spin Uno Bimasiwi yang dikembangkan merupakan sebuah permainan spin uno dan di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang mengarah pada materi tentang percaya diri. Selain itu juga terdapat nilai-nilai karakter dari tokoh pewayangan Bimasiwi. Permainan spin uno Bimasiwi dimainkan oleh 6-12 orang pemain. Para pemain mempersiapkan semua peralatan permainan yang terdiri dari: (1) Papan spin uno, (2) satu set kartu tantangan, (3) Kotak treasure, (4) Dadu, dan (5) Buku panduan.

Permainan *Spin Uno* Bimasiwi, dapat dimainkan oleh 6-12 anggota. Disaat permainan berlangsung dilakukan pengawasan oleh guru BK yang sedang bertugas mengatur dan memandu jalannya permainan sekaligus menentukan waktu dalam permainan. Setiap pemain yang mengikuti harus ikut serta dan melaksanakan tugas yang ada di kartu tantangan *Spin Uno* Bimasiwi. Pemberian tugas oleh guru BK dalam permainan *Spin Uno* Bimasiwi bertujuan membantu siswa dalam proses peningkatan percaya diri. Isi dari *Spin Uno* Bimasiwi yaitu, memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh para pemain. Setiap pemain memiliki giliran masing-masing untuk bermain dan menjalankan tugas sesuai kartu tantangan yang di peroleh untuk meningkatkan percaya diri siswa dengan melaksanakan permainan kelompok ini, setelah itu diberikan lembar refleksi beserta skla percaya diri kepada setiap pemain, dengan tujuan untuk mengetahui apa yang dirasakan terkait percaya diri yang sudah di pelajari dari dalam permainan *Spin Uno* Bimasiwi.

B. Pengujian Model Terbatas

Pengujian model terbatas dari penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli dan juga pengguna. Uji validasi ahli dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan juga oleh ahli media. Validasi ahli materi dilaksanakan oleh Galang Surya Gumilang, M.Pd. beliau merupakan dosen di program studi BK dan pengajar bidang Sosioantropologi, dan Nora Yuniar Setyaputri M.Pd. beliau merupakan dosen yang mengajar di program studi BK UNP dan mengajar dalam bidang konseling multibudaya. Sementara uji ahli media BK dilakukan oleh ahli media yang bernama Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. dan Rosalia Dewi Nawantara M.Pd. beliau adalah dosen yang mengajar di program studi BK UNP kedua ahli media tersebut pernah melakukan penelitian pengembangan media dan artikelnya dimuat di jurnal penelitian. Selanjutnya uji pengguna dilakukan oleh guru BK yang dilaksanakan oleh Dra. Ulfatul Mufida, beliau adalah seorang guru BK yang telah memberikan layanan di SMA selama 28 tahun dan pengguna kedua Dra. Rumini, beliau adalah seorang guru BK yang telah memberikan layanan SMA selama 26 tahun.

C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum dilakukan uji penggunaan kepada guru BK, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu di validasi kepada ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui perolehandata kelayakan dari media yang telah dibuat. Validasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran agar media yang telah

dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai media layanan konseling. Hasil skor yang telah diperoleh kemudian dilakukan proses analisis data yang telah diperoleh menggunakan *interater agreement* menurut (Gregory 2015) yaitu skor analisis yang telah diperoleh dari hasil uji ahli.

Matriks penilaian menurut Gregory sebagai berikut :

Tabel 4.1 Tabel Persiapan Analisis Interater

Matriks Uji ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1 – 2	Sangat Relevan Skor 3 – 4
Ahli 2	Kurang Relevan skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan 3-4	C	D

Berdasarkan dari tabel di atas merupakan cara pengerjaan untuk memperoleh hasil interater dari para ahli baik ahli materi, media ataupun pengguna. A menjelaskan relevansi rendah dari kedua ahli 1 dan juga ahli 2, B menjelaskan relevansi rendah dari ahli 2, C menunjukan relevansi rendah dari ahli 1, sedangkan D menunjukan relevansi tinggi dari kedua ahli 1 dan 2. Berikut tabel hasil validitas menurut Gregory (2015):

Tabel 4.2 Tabel Hasil Validitas

Koefisien	Validasi
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6-0,79	Validitas tinggi
0,4- 0,59	Validitas sedang
0,2-0,39	Validitas rendah
0,00-0,19	Validitas sangat rendah

Uji validasi yang pertama akan dilakukan oleh ahli materi disini ahli materi terdiri dari 2 orang ahli, berikut data validasi dari ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Intereter Ahli Materi

Interrater expert judge		Ahli 1	
		Lemah 1 – 2	kuat 3 – 4
Expert	Lemah 1-2	0	0
judge	Kuat 3-4	0	26
Ahli 2			

$$\text{Validasi hasil} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$\text{Validasi hasil} = \frac{26}{0+0+0+26} = 1,0$$

Berikut data diatas adalah hasil yang diperoleh dari uji ahli materi setelah dilakukan validasi memperoleh skor 1,0 maka termasuk dalam validitas sangat tinggi. Karena dalam validitas sangat tinggi karena menurut Gregory yang dikatakan memiliki validitas sangat tinggi yaitu memiliki rentang skor 0,8 – 1,0, maka dapat dikatakan validitas materi pada media sangat valid. Untuk data hasil angket dapat dilihat di lampiran halaman 59. Setelah dilakukan uji ahli materi, selanjutnya dilakukan uji ahli kepada ahli media. Ahli media yang melakukan validasi terdiri dari 2 ahli media berikut data dari hasil validasi ahli media:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Interater Ahli Media

Interrater expert judge		Ahli 1	
		Lemah 1 – 2	Kuat 3 – 4
Expert	Lemah 1-2	2	9
judge	Kuat 3-4	0	36
Ahli 2			

$$\text{Validasi hasil} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$\text{Validasi hasil} = \frac{36}{(2 + 9 + 0 + 36)} = 0,76$$

Dari analisis data hasil yang diperoleh dari uji ahli media setelah dilakukan validasi memperoleh skor 0,76 maka termasuk dalam validitas tinggi, karena menurut Gregory dalam validitas tinggi memiliki rentang 0,6 – 0,79 maka dapat dikatakan media yang dikembangkan memiliki validitas tinggi. Untuk data dari hasil uji ahli media dapat dilihat dalam lampiran data angket halaman 60. Setelah dilakukan uji ahli media selanjutnya akan dilakukan uji pengguna

Tabel 4.2 Tabel Hasil Kebeterimaan Pengguna

Interrater expert judge		Ahli 1	
		Lemah 1 – 2	Kuat 3 – 4
expert	Lemah 1-2	0	2
judge	Kuat 3- 4	0	22
Ahli 2			

$$\text{Validasi hasil} = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$\text{Validasi hasil} = \frac{22}{(0 + 2 + 0 + 22)} = 0,91$$

Dari analisis data ditemukan hasil validasi dari penilaian pengguna (guru BK) yaitu 0,91 maka dapat dikatakan validitas sangat tinggi. Menurut Gregory dikatakan validitas sangat tinggi memiliki rentang skor 0,8 – 1,0 maka dapat dikatakan validitas sangat tinggi. Dari hasil *interrater expert judge* ahli materi diperoleh hasil indeks *face validity* sebesar 1,0 berarti materi dari media yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi. Untuk hasil *interrater expert judge* ahli media diperoleh indeks *face validity* sebesar 0,76 maka dapat dikatakan validitas tinggi. Untuk hasil *interrater expert judge* pengguna diperoleh hasil *face validity* sebesar 0,91 dan dapat dikatakan memiliki validitas sangat tinggi. Untuk angket dari hasil uji pengguna dapat dilihat dalam lampiran halaman 61.

2. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi

Setelah dilakukan validasi maka ditemukan hasil interpretasi keterbacaan dari ahli dan pengguna terkait media *spin uno* Bimasiwi. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

⁷
Tabel 4.3 Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Pengguna

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi hasil	Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi memperoleh skor sebesar 1,0 maka sangat layak digunakan, tanpa adanya saran.	Penilaian dari ahli materi maka media <i>spin uno</i> Bimasiwi, memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan. ⁷ Artinya media memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi dan dapat dilanjutkan dalam proses implementasi lapangan.
Ahli Media	Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli media memperoleh skor sebesar 0,76 maka layak digunakan. Saran yang diperoleh kartu tantangan harus lebih banyak soal tambahan berdasarkan indikator,	³¹ Penilaian dari ahli media maka media <i>spin uno</i> Bimasiwi, memperoleh skor dalam rentang layak digunakan. Meskipun masuk dalam kategori layak digunakan namun produk media <i>spin uno</i> bimasiwi harus

bentuk ukuran kartu dilakukan revisiterlebih
 lebih besar, setiap warna dahulu berdasarkan saran
 mewakili makna untuk yang telah diperoleh
 mempermudah proses dimana harus ada
 layanan. Cara bermain perubahan dalam kartu
 lebih di variasi danbuku tantangan dan tata cara
 panduan di persingkat bermain lebih divariasi.
 secara jelas. Selanjutnya dapat
 diimplementasikan di
 lapangan apabila sudah
 dilakukan revisi.

Ahli Pengguna	Total hasil yang diperoleh dari uji pengguna (Guru BK) berdasarkan skor memperoleh 0,91 maka sangatlayak digunakan. Tanpa adanya saran.	Penilaian uji pengguna (guru BK) memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK memberikan respon positif terhadap media <i>spin uno</i> bimaswi. Menurut pengguna produk media <i>spin uno</i> bimaswi dapat dijadikan salah satu media layanan BK kepada siswa
---------------	--	--

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

Media pengembangan sudah dapat dikatakan ⁸ valid, praktis dan efektif. Sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh presentase yang telah dipaparkan dari uji ahli media, materi, guru BK yang telah dijabarkan pada sebelumnya. Dimana ⁵⁵ ahli materi memperoleh skor 1,0 kemudian ahli media memperoleh skor 0,76 dan ahli pengguna memperoleh skor 0,91.

Dari hasil yang telah diperoleh dari uji ahli kebeterimaan baik media, materi ataupun guru BK maka media *Spin Uno* Bimasiwi dikatakan valid, praktis dan efektif dan selanjutnya dapat di implementasikan dilapangan.

4. Desain Akhir Model

Media *Spin Uno* Bimasiwi telah ⁷⁸ melalui tahap uji ahli media. Pada tahap uji ahli media banyak saran yang di dapatkan yaitu (1) kartu tantangan perlu diubah keukuran yang lebih besar, (2) perlu adanya pegangan di pekejing permainan spin uno bimasiwi, (3) diperbanyak soal dalam kartu tantangan berdasarkan indikator, (4) setiap warna kartu harus memiliki makna yang berbeda.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Media *Spin Uno* Bimasiwi telah melewati beberapa tahap uji ahli dan revisi, yang menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan. Berikut spesifikasi *Spin Uno* Bimasiwi.

NO	PIRANTI	GAMBAR	DESKRIPSI
1	Papan Spin Uno		Papan spin uno merupakan papan yang digunakan sebagai media dalam permainan, didalam papan permainan akan ada jarum yang nantinya diputar
2	Kartu		Kartu warna yang berisi pertanyaan tugas yang akan dijawab dan dilaksanakan oleh siswa.
3	Kotak <i>treasure</i>		Merupakan sebuah kotak yang berisi dadu di dalamnya dimana sebelum memulai permainan siswa harus mengambil dadu yang berada di dalam kotak untuk menentukan siapa pemain

			pertama.
5	Buku panduan		Buku panduan permainan media spin unobimasiwi ini untuk konselor. Panduan permainan berisikan bagaimana carapermainan spin uno bimasiwi dilaksanakan. Selain itu terdapat pula lembar evaluasi mengenai bagaimana perkembangan pencapaian siswa setelah melakukan permainan.

1

2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

a. Prinsip-Prinsip

Media permainan telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan berbagai macam dan berbagai jenis. Prinsip dalam pengembangan ini ialah harus terintegasi dengan layanan BK.

b. Keunggulan

Keunggulan dari ²⁶ media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki desain yang menarik, praktis, dan edukatif dan menimbulkan rasa gembira ketika dimainkan bersama. Media *Spin Uno* Bimasiwi yang telah dikembangkan dari penelitian ini juga memiliki keunggulan yang sama. Selain itu media yang dikembangkan ini mengikat nilai budaya Bimasiwi yang secara tidak langsung dapat memperkenalkan budaya kepada siswa.

c. Kelemahan

Disisi media *Spin Uno* Bimasiwi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kelemahan, dimana hanya dapat dimainkan maksimal 12 anggota.

5 BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SASARAN

A. Simpulan

Berdasarkan langkah pengembangan dan hasil uji ahli media, ahli materi, dan uji pengguna, media *Spin Uno* Bimasiwi untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X di SMAN Kota Kediri tahun pelajaran 2021/2022, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Spin Uno* Bimasiwi untuk meningkatkan percaya diri siswa SMA kelas X di SMAN 1 Kota Kediri diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK artinya layak untuk digunakan.

B. Implikasi

Sesuai dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka implikasi dalam penelitian ini mencakup 2 hal, yaitu yang pertama implikasi teoritis dan yang kedua implikasi praktis yang dijelaskan dibawah ini sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan produk *Spin Uno* menjadi salah inovasi baru dalam perkembangan keilmuan bimbingan dan konseling di dunia pendidikan khususnya berbasis budaya dan juga kearifan lokal.

2. Implikasi praktis

Dari penelitian yang telah dilaksanakan media *Spin Uno* bimasiwi dapat digunakan oleh guru BK dalam proses pelaksanaan layanan praktek

bimbingan dan konseling di sekolah.

C. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. **Bagi Guru BK**

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan media *Spin Uno* Bimasiwi dalam proses layanan konseling, selain itu diharapkan guru BK lebih memahami dan mampu mengimplementasikan permainan *Spin Uno* Bimasiwi disekolah yang terbukti dapat membantu meningkatkan percaya diri siswa. *Spin Uno* Bimasiwi ini bisa dijadikan dan digunakan salah satu inovasi layanan BK untuk siswa.

2. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *Spin Uno* Bimasiwi dari materi ataupun permasalahan yang berbeda dari yang sudah ada. Dapat menjadikan nilai budaya lain sebagai karakter tokoh nasional dalam media *Spin Uno*.

Cek skripsi sela

ORIGINALITY REPORT

36%

SIMILARITY INDEX

34%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

4%

2

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

3

eprints.uny.ac.id

Internet Source

2%

4

core.ac.uk

Internet Source

2%

5

docplayer.info

Internet Source

2%

6

repository.umsu.ac.id

Internet Source

1%

7

jurnal.unipasby.ac.id

Internet Source

1%

8

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

9

proceeding.unpkediri.ac.id

Internet Source

1%

10	universitasislamduniamaya.blogspot.com Internet Source	1 %
11	www.slideshare.net Internet Source	1 %
12	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
13	anyflip.com Internet Source	1 %
14	adoc.pub Internet Source	1 %
15	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1 %
16	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
17	mafiadoc.com Internet Source	1 %
18	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1 %
19	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
20	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
21	repository.usm.ac.id Internet Source	<1 %

22

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

23

id.wikipedia.org

Internet Source

<1 %

24

Fitri Yanty Muchtar, Nasrah Nasrah,
Muhammad Ilham S. "Pengembangan
Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring
Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan
Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", Jurnal
Basicedu, 2021

Publication

<1 %

25

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

26

123dok.com

Internet Source

<1 %

27

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

28

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1 %

29

lib.um.ac.id

Internet Source

<1 %

30

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

31

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

32	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
33	docobook.com Internet Source	<1 %
34	repository.upy.ac.id Internet Source	<1 %
35	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
36	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
38	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
39	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
40	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
41	bodhidharma.e-journal.id Internet Source	<1 %
42	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
43	Repository.Uma.Ac.Id Internet Source	<1 %

44

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

<1 %

45

repository.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

46

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

47

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

48

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

<1 %

49

Repository.Umsu.Ac.Id

Internet Source

<1 %

50

journal.upy.ac.id

Internet Source

<1 %

51

Bagus Suryo Kusumo, Teguh Wibowo, Dita Yuzianah. "Kemampuan Visualisasi Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Sikap Matematis Siswa", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2020

Publication

<1 %

52

Fifit Fitria Dewi, Sri Lestari Handayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

<1 %

53	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %
54	es.scribd.com Internet Source	<1 %
55	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
56	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
57	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
58	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	<1 %
59	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
60	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
61	id.123dok.com Internet Source	<1 %
62	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
63	Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel	<1 %

(Wayang Kardus Gembira Dan Belajar)
Sebagai Media Membangun Jiwa
Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK
Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL
SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Publication

64

nadillaikaputri.wordpress.com

Internet Source

<1 %

65

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

66

ojs.unud.ac.id

Internet Source

<1 %

67

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

68

ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

<1 %

69

Chresty Anggreani. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bermuatan Budaya Lokal untuk Anak Usia Dini", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

70

firqatun-najiyah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

71

repository.unika.ac.id

Internet Source

<1 %

72

Damelyana Sagita, Sugeng Sutiarto, Asmiati Asmiati. "Pengembangan LKPD Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TTW untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

73

Dira Yulmi, Chasia Era Efni, Syifa Ulfah, Rif'aty Nizhomy, Amalia Dinung, Hasnah Krimah. "Kerjasama Personil sekolah dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2017

Publication

<1 %

74

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

75

download.garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

76

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

77

Dewiekasari Eka. "Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Monopede Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Brebes", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2020

Publication

<1 %

78

Dimas Adi prasetyo, Akhmad Fajar Prasetya. "PENGEMBANGAN E-MODUL DALAM

<1 %

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
HOME ROOM TENTANG SELF EFFICACY PADA
SISWA SMP MUHAMMADYAH 1 KALASAN",
JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022

Publication

79

Lulu Marjani, Aris Rinaldi, Heris Hendriana, Ika Wahyu Anita. "PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP SELF CONFIDENCE SISWA SMP DI KABUPATEN PURWAKARTA", JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 2018

Publication

<1 %

80

Mega Trisnawati Dewi, Raudah Zaimah Dalimunthe, Putri Dian Dia Conia. "Pengembangan Konseling Kelompok dengan Teknik Token Ekonomi untuk Meningkatkan Perilaku Student Engagement", Journal of Education and Counseling (JECO), 2022

Publication

<1 %

81

Naufal Kristaufanani, Ulfa Danni Rosada. "Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri", Jurnal Amal Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

82

Yuni Surveyni, Nurbaity Nurbaity, Zahra Nelissa. "Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa SMA Melalui Teknik Cognitive Restructuring", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022

Publication

<1 %

83	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
84	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
85	funmatika.wordpress.com Internet Source	<1 %
86	indotekmultimedia.com Internet Source	<1 %
87	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
88	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
89	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
90	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
91	sman3magetan.sch.id Internet Source	<1 %
92	Giyanti Giyanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievment Devision (STAD) dan Rasa Percaya Diri Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA", GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 2018 Publication	<1 %

93 Muhamad Sofyan, Trisna Roy Pradipta.
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021
Publication <1 %

94 Nindi Arlena, Akhmad Fajar Prasetya.
"Pengembangan Media Layanan Informasi Berbasis Website Untuk Stres Akademik Siswa", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022
Publication <1 %

95 bagawanabiyasa.wordpress.com
Internet Source <1 %

96 digilib.uin-suka.ac.id
Internet Source <1 %

97 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source <1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Cek skripsi sela

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60
