

**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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

SELA ARIK PUTRI NURAIDA

NPM : 18.1.01.01.0029

Judul :

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

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Bimbingan Konseling

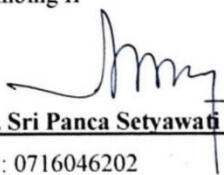
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2022

Pembimbing I


Yuanita Dwi Krisphianti M.Pd
NIDN : 0708068904

Pembimbing II


Dr. Hj. Sri Panca Setyawati M.Pd.
NIDN : 0716046202

Skripsi oleh:
SELA ARIK PUTRI N
NPM: 18.1.01.10.0029

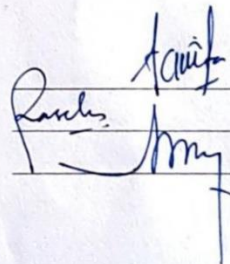
Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN UNO*
BIMASWI UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMA DI
KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi Bimbingan Konseling FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 22-07-2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : (Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd)
2. Penguji 1 : (Santy Andriane, M.Pd)
3. Penguji 2 : (Dr.Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd)



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Murnun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sela Arik Putri Nuraida
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Bojonegoro/ 05 September 1999
NPM : 18.1.01.01.0029
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 BK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa Skripsi yang telah dibuat sebelumnya belum pernah diajukan oleh pihak manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja tertulis di dalam daftar pustaka yang telah diterbitkan.

Kediri, 28 Juli 2022 _____

Yang Menyatakan



Sela Arik Putri Nuraida

NPM: 18.1.01.01.0029

Motto:

*Tidak ada kata tidak mungkin sebelum mencoba
Karena Allah always stay with me, dan segala sesuatu yang
melibatkan Allah dalam kehidupan maka Allah akan
mempermudahnya.*

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku tercinta.

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 makaproduk 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.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas limpahan rahmatnya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA SPIN UNO BIMASIWI UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS X

SMA DI KOTA KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan BK FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini di ucapakan terimakasih dan penghargaan yang setelus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bapak Galang Surya Gumilang M.Pd. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling
4. Ibu Yuanita Dwi Krisphianti M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang senangtiasa membimbing dan memotivasi serta memberikan semangat
5. Ibu Dr.Hj. Sri Panca Setyawati M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta memberikan semangat
6. Terimakasih untuk Bunda Nanik dan Ayah Suyadi yang selalu memberikan dukungan, selalu memberikan semangat selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi dan teman teman ku dalam team (Otw Halal) yang

selalu ada dalam membantuku saat berproses

7. Terimakasih teman hidup yang selalu menemani saya dalam proses pembuatan skripsi, mendampingi saya, menjadi tempat keluh kesah dan selalu memberikan support sistem terbaik ketika saya down hingga skripsi ini bisa selesai
8. Terimakasih kepada Mas Iwan yang telah bersedia membantu pembuatan prodak Spin Uno Bimasiwi
9. Terimakasih kepada Mb Arina Devi Mentari karena telah bersedia membantu dalam pembuatan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada guru BK di SMAN 1 Kota Kediri karena telah membantu proses penelitian yang dilakukan.

Disadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan maka diharapkan adanya kritik, beserta saran-saran dari berbagai pihak. Disertai dengan harapan semoga skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi dunia pendidikan layanan Bimbingan dan Konseling.

Kediri, 28 Juli 2022

Sela Arik Putri N
NPM: 18.1.01.01.0029

DAFTAR ISI

COVER	1
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Abstrak	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang Masalah	14
B. Identifikasi Masalah.....	22
C. Rumusan Masalah.....	22
D. Tujuan Pengembangan	23
E. Sistematika Penulisan	23
BAB II LANDASAN TEORI	24
A. Percaya Diri	24
1. Definisi Percaya Diri	24
2. Ciri – Ciri Percaya Diri	25
3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Percaya Diri	26
4. Aspek –Aspek Percaya Diri	28
5. Indikator Percaya Diri	28
B. Bimbingan Kelompok	29
1. Definisi Bimbingan Kelompok	29
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	30
3. Manfaat Bimbingan Kelompok.....	31
4. Komponen Bimbingan Kelompok.....	32
C. Media Spin Uno Bimasiwi	33
1. Definisi Media BK	33

2. Kriteria Dalam Media Bk	34
3. Definisi Permainan Uno	34
4. Definisi Spin Uno	35
5. Definisi Produk Spin Uno Bimasiwi	35
D. Tokoh Bimaswi	37
1. Tokoh Bimasiwi	37
E. Peneliti Terdahulu	39
F. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN	43
A. Model Pengembangan	43
B. Prosedur Pengembangan	45
1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi data (research and information collecting)	46
2. Perencanaan (planning)	46
3. Pengembangan draf produk (develop premenilary form product)	47
4. Uji coba lapangan awal (premelinary field testing)	47
5. Merivisi hasil uji coba (main product revision)	47
6. Uji coba lapangan (main field testing)	48
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (operasional product revision)	48
8. Penyempurnaan produk akhir (final product revision)	48
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	48
D. Uji Coba Model atau Produk	48
1. Desain Uji Coba	48
2. Subjek Uji Coba	49
E. Validasi Model Produk	51
F. Instrumen Pengumpulan Data	52
1. Instrumen Pengumpulan Data	52
2. Validasi Instrumen	55
BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Studi Pendahuluan	56

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	56
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	57
3. Desain Awal Model.....	58
B. Pengujian Model Terbatas.....	58
C. Validasi Model.....	59
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	59
2. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi	63
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	66
4. Desain Akhir Model	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian	66
1. Spesifikasi Model.....	66
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	68
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SASARAN	70
A. Simpulan	70
B. Implikasi.....	70
1. Implikasi Teoritis	70
2. Implikasi praktis.....	70
C. Saran.....	71
1. Bagi Guru BK.....	71
2. Bagi Peneliti Selanjutnya	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Pengguna	54
Tabel. 3.4 Kisi-kisi Skala Percaya diri	54
Tabel 4.1 Tabel Persiapan Analisis Interater	60
Tabel. 4.2 Tabel Hasil Uji Validitas.....	60
Tabel 4.2 Hasil Analisis Intereter Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Hasil Analisis Interater Ahli Media.....	62
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kebeterimaan Pengguna	62
Tabel 4.5 Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Pengguna.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar kerangka Berpikir Penelitian	42
Gambar 3.1 langkah-langkah uji coba.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat pengantar / Ijin penelitian
- Lampiran 2 : Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 3 : Buku Panduan
- Lampiran 4 : Tabel Interater data hasil uji ahli materi
- Lampiran 5 : Tabel interater data hasil uji ahli media
- Lampiran 6 : Tabel interater data hasil uji pengguna
- Lampiran 7 : Tabel skala percaya diri
- Lampiran 8 : Tabel uji validitas dan reabilitas spss
- Lampiran 9 : Tabel tabulasi data skor skla percaya diri
- Lampiran 10 : Foto Dokumentasi
- Lampiran 11 : Berita acara
- Lampiran 12 : Data uji validitas ahli materi
- Lampiran 13 : Data uji validitas ahli media
- Lampiran 14 : Data uji validitas pengguna

BAB I

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, akhlak 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 memiliki rasa percaya diri yang memadai, ada juga individu yang memiliki rasa percaya diri rendah. Individu memiliki rasa percaya diri rendah akan mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas, baik itu dalam hal pekerjaan ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga berlaku untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa 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. 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 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 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 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 di atas 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, namun tidak semua siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, bahkan ada siswa yang kurang percaya diri. 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, maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Setiap individu 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 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 berkaitan dengan kurangnya rasa percaya diri. Sedangkan indikator yang 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 pertemanan ataupun pergaulan sosialnya lebih luas, maka, siswa kelas X 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.

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 dalam meningkatkan percaya diri bisa dilakukan melalui bimbingan kelompok diantaranya teknik pemberian informasi, diskusi kelompok, *problem solving*, *role playing*, *simulation game*, dan bisa juga membuat inovasi pada media.

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 dengan teman sebaya. Media *Spin Uno* digunakan sebagai salah satu media pemberian layanan BK karena media *Spin Uno* sangat sering dimainkan 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 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 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.

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, 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 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Uqsari, Yusuf. 2005. *Percaya diri Pasti*. Jakarta: Gemma Insani.
- Budiman, M. A. 2018. Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3 (4). 2-3 (Online) diakses <https://i-rpp.com/> diakses 2 April 2021
- Cox, R.H. 2002. *Sport Pshycology*. New York. The Mcgraw-Hill Compaines, Inc
- Ghufron&Rini. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Gregory, R.J. 2015. *Psychologycal Testing: History, Principles and Applications7th Edition*. Pearson Education.
- Hakim, Edwin Prawiro. 2010. Perancangan Game Aplikasi Kartu Uno Berbasis Client Server. *Artikel Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Hakim, Thursan. 2005. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Kurniawan, D. E. & Pranowo T. A. 2018. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Mengatasi Perilaku Bullying. *Jurnal Fokus Konseling*, 4 (1). 128-129 (Online) tersedia <https://doi.org/10.26638/jfk.499.2099> diunduh 15 Maret 2021
- Lauster.1992. *Tes Kepribadian* (Terjemahan D.H.Gulo). Jakarta. Bumi Aksara.
- Lauster, Peter. 2012.*Tes Kepribadian*. Diterjemahkan Oleh D.H. Gulo dari buku asli *The Personality Test*. Jakarta : Gaya Media Pratama.
- Lugiana, R. S. 2015. *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Explicit Instruction Untuk Matapelajaran Alogaritma dan Pemrograman Dasar Pada Materi Sorting*. (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).(Online) tersedia: <http://repository.upi.edu>
- Mastuti, I. 2008. *50 Kiat Percaya Diri*. Jakarta: Pt. Buku Kita

- Madsuki L R & Kurniasih E. 2017. Pengembangan Permainan Model Sunda Manda (Engklek) Dalam Multiple Inteligen siswa dan mahasiswa 2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (2), 167-168. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1980>
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mentari A, D. 2021. *Pengembangan Board Games Semar Untuk Meningkatkan Percayadiri Siswa Kelas XI di SMAN 7 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Mukti, C. K. 2016. Peningkatan Rasa Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Adobe Flash di Kelas V Sekolah Dasar. (Online), <http://repository.ump.ac.id>. Diunduh 1 April 2021
- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. 2016. Kepercayaan diri dan Kemendarian Belajar Pada Siswa SMA Negeri "X". *Jurnal Psikologi Teoridan Terapan*, 7(1). 43-44 (Online), tersedia : <https://doi.org/10.26740/jppt.v7n1.p43-49> diunduh 12 Maret 2021
- Prasetiawan, H. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3 (2). 95-96 (Online) <http://journal2.um.ac.id/> Diunduh 20 Maret 2021
- Sitompul, D. N. 2015. Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *Jurnal Edutech*, 1 (1). 5-6 (Online) diakses <http://jurnal.umsu.ac.id/> diunduh 12 Maret 2021
- Sukmadinata S N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tinsman, Brian. 2002. *The Game Inventor's Guide Book*. California: Krause Publications
- Tohirin. 2012. *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta : Pt.Grafindo Persada

Wibowo, M. E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembang*. Semarang : Unnes Press

Younon, C.2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Padasiswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. *Jurnal BK Unesa*. 6 (1). 5- 9 (Online) diakses: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/> diunduh 22 Maret 2021