

ARTIKEL

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



Oleh:

Sela Arik Putri Nuraida

18101010029

Dibimbing oleh :

- 1. Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd**
- 2. Dr.Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd**

**BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2022**





**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2022**

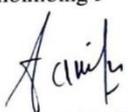
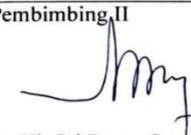
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sela Arik Putri Nuraida
NPM : 18101010029
Telepon/HP : 082298082256
Alamat Surel (Email) : selaarik09@gmail.com
Judul Artikel : Pengembangan Media *Spin Uno* Bimasiwi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X di Kota Kediri
Fakultas – Program Studi : FKIP- Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota, Kediri, Jawa Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 17 Agustus 2022
Pembimbing I  Yuanita Dwi Krisphianti. M.Pd NIDN. 0708068904	Pembimbing II  Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd NIDN. 0716046202	Penulis,  Sela Arik Putri Nuraida NIM. 18101010029

Nama | NPM
Fak - Prodi

simki.unpkediri.ac.id
|| 1 ||

Scanned by TapScanner

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

SELA ARIK PUTRI NURAI DA

18101010029

FKIP - BK

selaarik09@gmail.com

Yuanita Dwi Krisphianti dan Sri Panca Setyawati
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

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, sertatidak berani berpendapat di depan banyak orang. Penelitian yang telah dilakukan ini, menghasilkan produk yaitu sebuah media *Spin Uno* Bimasiwi untuk meningkatkan percaya diri siwa. 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. 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 kunci : percaya diri, *spin uno* bimasiwi

I. LATAR BELAKANG

Percaya diri adalah aspek yang sangat penting yang harus dimiliki individu, karena dengan percaya diri akan membantu siswa dalam perkembangan sekolah. Menurut Hakim (2005) dimana dikatakan Percaya diri adalah kepercayaan yang dimiliki individu semua aspek manfaat dan kemampuannya untuk membuat raih berbagai tujuan dalam hidup.. Percaya diri terjadi ketika individu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin mencoba tantangan tanpa merasa gugup dan ragu. Rasa percaya diri harus dipupuk sejak dini, hal ini membantu dalam perkembangan setiap individu untuk mendapatkan kepercayaan diri. Pada penelitian kali ini peneliti melakukan observasi disalah satu sekolah di kota Kediri yaitu di SMAN 1 Kota Kediri, dalam proses observasi ditemukan fenomena dimana terdapat siswa kelas X yang masih memiliki tingkat percaya diri yang rendah, hal ini ditunjukkan dari sikap siswa yang terlihat gugup ketika maju kedepan kelas, merasa ragu-ragu untuk mengutarakan pendapat, merasa tidak yakin dengan potensi kemampuan yang dimiliki, merasa cemas dan grogi ketika

ditunjuk oleh guru. Adanya fenomena permasalahan yang terjadi maka guru BK harus memberikan inovasi dalam layanan BK agar dapat membantu siswa dalam proses meningkatkan percaya diri. Salah satu inovasi dalam meningkatkan percaya diri bisa dengan menggunakan media BK, dalam penelitian ini media BK yang digunakan yaitu media *Spin Uno* Bimasiwi. *Spin uno* Bimasiwi merupakan salah satu media papan putar yang di dalamnya terdapat nilai karakter tokoh Bimasiwi. Tokoh Bimasiwi sendiri merupakan salah satu karakter wayang yang biasa dikenal dengan nama gatot kaca. Tokoh Bimasiwi memiliki nilai karakter yang dapat membantu meningkatkan percaya diri, yaitu diantaranya karakter 1) bertanggung jawab 2) optimis 3) tangguh 4) cerdas 5) Berani. Kaitanya nilai karakter bimasiwi dengan percaya diri yaitu dimana Seorang individu harus memiliki sifat tanggung jawab atas semua keputusan yang dibuat dalam hidupnya, individu harus memiliki rasa optimis dengan segala kemampuan dan potensi yang dimiliki, memiliki sifat tangguh Karena mereka paham betul bahwa situasi hambatan

sebenarnya bisa dipermudah jika dilakukan dengan ketangguhan individu yang mumpuni dan selalu belajar bagaimana memperbaharui diri, memiliki sifat cerdas untuk membangun potensi yang dimiliki dan berani karena dengan keberanian akan mempermudah individu dalam proses peningkatan percaya diri. Karakter yang ada dalam tokoh bimasiwi digunakan sebagai salah satu karakter untuk membantu dalam

meningkatkan percaya diri karena untuk meningkatkan percaya diri perlu ada rasa tanggung jawab, optimis memiliki rasa rasional dan realistis, dan mampu berfikir secara objektif. Dengan adanya media Spin Uno Bimasiwi dalam proses layanan BK diharapkan dapat membantu individu dalam meningkatkan percaya diri dalam diri individu.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian R&D (*research & development*) yang dikembangkan oleh Borg & Gill, sebuah metode yang cocok untuk digunakan sebagai praktik. Menurut Borg & Gill (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. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 8 tahap penelitian yang dikembangkan berdasarkan tahap pengembangan dari Borg & Gill (dalam Sukmadinata, 2016) ada 10 tahap penelitian namun

disini dimodifikasi menjadi 8 tahap. Tahap penelitian sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi data
 2. Perencanaan
 3. Pengembangan draf produk
 4. Uji lapangan awal
 5. Merevisi hasil uji coba
 6. Uji lapangan (guru BK)
 7. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan (guru BK)
 8. Penyempurnaan produk akhir.
- Hasil skor kemudian dilakukan proses analisis data menggunakan rumus *interater agreement* (Gregory, 2015) dimana skor analisis data diperoleh dari uji skor ahli media, materi dan pengguna baik hasil penilaian maupun saran yang telah diberikan.

Berikut Matriks uji ahli menurut Gregory (2015) sebagai berikut :

Tabel.1 Tabulasi Uji interater

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

Berdasarkan dari tabel 1 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 menunjukkan relevansi rendah dari ahli 1, sedangkan D menunjukkan relevansi tinggi dari kedua ahli 1 dan 2.

Rumus Validasi hasil menurut Gregory (2015) senagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Validitas menurut Gregory (2015)

Koefisen	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

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil penelitian ini berupa produk media *Spin Uno* Bimasiwi, untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X SMA. Media *Spin Uno* Bimasiwi memiliki beberapa piranti di dalamnya, media *Spin*

Uno Bimasiwi dilengkapi dengan buku panduan dimana berisi tahap-tahap tata cara pelaksanaan media *Spin Uno* Bimasiwi agar mudah digunakan oleh guru BK di sekolah.

Gambar.1 Komponen media Spin Uno Bimasiwi



Agar produk dapat diterima maka perlu dilakukan interpretasi dari para ahli berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli disini hasil diperoleh dari 2 uji ahli materi

yang dilakukan oleh dosen BK, 2 uji ahli media yang dilakukan oleh dosen BK dan uji pengguna yang dilakukan oleh 2 guru BK.

Berikut hasil interpretasi hasil validasi yang diperoleh dari masing-masing ahli:

Tabel. 2 Hasil Uji kebeterrimaan Ahli

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi hasil	Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi memperoleh skor sebesar 1,0 makasangat layak digunakan, tanpa adanya saran.	Penilaian dari ahli materi maka media <i>spin uno</i> Bimasiwi, memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan. Artinya media memenuhi uji kebeterrimaan oleh ahli materi dan dapat dilanjutkan dalam proses

		implementasidi 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, bentuk ukuran kartu lebih besar, setiap warnamewakili makna untuk mempermudah proses layanan. Cara bermain lebih di variasi danbuku panduan di persingkat secara jelas.	Penilaian dari ahli media maka media <i>spin uno</i> Bimasiwi, memperoleh skor dalam rentang layak digunakan. Meskipun masuk dalam kategorilayak digunakan namun produk media <i>spin uno</i> bimasiwi harus dilakukan revisi terlebih dahulu berdasarkan saran yang telah diperoleh dimana harus ada perubahan dalam kartu tantangan dan tata cara bermain lebih divariasi. Selanjutnya dapat diimplementasikan di lapangan apabila sudah dilakukan revisi.
Ahli Pengguna	Total hasil yang diperoleh dari ujipengguna (Guru BK) berdasarkanskor memperoleh0,91 maka sangatlayak digunakan. Tanpa adanya saran.	Penilaian uji pengguna (guru BK)memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BKmemberikan respon positif terhadap media <i>spin uno</i> bimasiwi. Menurut pengguna produk

media *spin uno* bimasiwi
dapat dijadikan salah satu
media layanan BK kepada
siswa

Dari pengembangan media produk *spin uno* bimasiwi, yang telah dilakukan pengujian ddari ahli materi, media dan guru BK telah di dapatkan hasil berdasarakan tabel interpretasi di

atas. Untuk tabel perhitungan dari hasil kebeterrimaan dari uji ahli akan disajikan pada tabel di bawah ini, sebagai berikut :

Tabel.3 Uji Kebeterrimaan Ahli Materi

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

Tabel.4 Uji Kebeterrimaan Ahli Media

<i>Interrater expert judge</i>		Ahli 1	
		Lemah 1 – 2	kuat 3 – 4
Expert	Lemah 1-2	2	9
judge	Kuat 3-4	0	36
Ahli 2			

Tabel.5 Uji Kebeterimaan Pengguna

<i>Interrater expert judge</i>		Ahli 1	
		Lemah 1 – 2	Kuat 3 – 4
expert	Lemah 1-2	0	2
judge	Kuat 3- 4	0	22
Ahli 2			

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

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil peneltian yang telah diperoleh Dari analisis data diatas maka dapat disimpulkan bahwa produk media *Spin Uno* Bimasiwi, yang telah peneliti kembangkan layak digunakan dan dapat diterima secara praktis maupun teoritis sebagai salah satu media BK. Media *Spin Uno* Bimasiwi, sebagai salah satu media yang dapat membantu meningkatkan percaya diri siswa SMA kelas X di

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.

SMAN 1 Kota Kediri dalam proses layanan Bk.

B. Saran

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

1. Bagi Guru BK

Guru Bimbingan dan Konseling harus dapat menggunakan media permainan *Spin Uno* Bimasiwi selama layanan konseling, selain itu guru BK harus lebih memahami dan dapat menerapkan permainan *Spin Uno* Bimasiwi di sekolah, yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Spin Uno* Bimasiwi dapat digunakan dan dijadikan sebagai salah satu peningkatan layanan BK bagi siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

mengembangkan wahana *Spin Uno* Bimasiwi dari bahan atau permasalahan selain yang ada saat ini. Nilai-nilai budaya lain seperti citra bangsa dapat ditampilkan di media *Spin Uno*.

V. DAFTAR PUSTAKA

Gregory, R.J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles and Applications 7th Edition*. Pearson Education.

Hakim, (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya diri*. Jakarta : Puspa Swara

Lugiana, R. S. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Explicit Instruction Untuk Mata Pelajaran Alogaritma dan Pemrograman Dasar Pada Pemateri Sorting*. (Doctoral

Disertation, Universitas Pendidikan Indonesia). (Online) Diakses di : <http://repository.upi.edu>

Sukmadinata S N.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadaknya

Wikipedia. "Gatotkaca". Kisah Gatotkaca. 10 Januari 2007. <https://id.wikipedia.org/wiki/Gatotkaca> diunduh 30 April 2021.

