

# Artikel skripsi

*by educationberkah 1*

---

**Submission date:** 17-Aug-2022 11:44PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1727136824

**File name:** Artikel\_SKRIPSI.docx (1.28M)

**Word count:** 1869

**Character count:** 10967

**ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN UNO* BIMASWI 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, Mojojoto, Kec. Mojojoto, 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 Krispanti. 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 belakang 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, sertatidak berani berpendapat di depan banyak orang. 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. 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) cerdik 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 bimaswi digunakan sebagai salah satu karakter untuk membantu dalam

## 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

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 Bimaswi dalam proses layanan BK diharapkan dapat membantu individu dalam meningkatkan percaya diri dalam diri individu.

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 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 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)

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

### 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 kebeterimaan 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 kebeterimaan oleh ahli materi dan dapat dilanjutkan dalam proses



Ahli Media

implementasi lapangan.

Total hasil perhitungan Penilaian dari ahli media yang diperoleh dari uji ahli maka media *spin uno* media memperoleh skor Bimasiwi, memperoleh sebesar 0,76 maka layak skor dalam rentang layak digunakan. Saran yang digunakan. Meskipun diperoleh kartu tantangan masuk dalam kategori layak harus lebih banyak soal digunakan namun produk tambahan berdasarkan media *spin uno* bimasawi indikator, bentuk ukuran harus dilakukan revisi kartu lebih besar, setiap terlebih dahulu berdasarkan warnamewakili makna saran yang telah diperoleh untuk mempermudah dimana harus ada proses layanan. Cara perubahan dalam kartu bermain lebih di variasi tantangan dan tata cara dan buku panduan di bermain lebih divariasi. persingkat secara jelas. Selanjutnya dapat diimplementasikan di lapangan apabila sudah dilakukan revisi.

Ahli Pengguna

Total hasil yang diperoleh Penilaian uji pengguna dari uji pengguna (Guru (guru BK) memperoleh skor BK) berdasarkan skor sangat layak digunakan. memperoleh 0,91 maka Guru BK memberikan sangat layak digunakan. respon positif terhadap Tanpa adanya saran. media *spin uno* bimasawi. 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 berdasrkan tabel interpretasi di

atas. Untuk tabel perhitungan dari  
hasil kebeterrimaan dari uji  
ahli akan disajikan pada tabel di bawah i  
ni, 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 Penguna

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			

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 penelitian 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

<sup>1</sup> Gregory, R.J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles and Applications 7th Edition*. Pearson Education.

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

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

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

<sup>12</sup> Sukmadinata S N.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadaknya

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





# Artikel skripsi

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**31** %  
SIMILARITY INDEX

**28** %  
INTERNET SOURCES

**11** %  
PUBLICATIONS

**9** %  
STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1** [jurnal.unipasby.ac.id](http://jurnal.unipasby.ac.id) 9%  
Internet Source

---

**2** [simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id) 5%  
Internet Source

---

**3** Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim  
Malang 3%  
Student Paper

---

**4** [repository.unpkediri.ac.id](http://repository.unpkediri.ac.id) 3%  
Internet Source

---

**5** [jurnal-online.um.ac.id](http://jurnal-online.um.ac.id) 1%  
Internet Source

---

**6** [text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com) 1%  
Internet Source

---

**7** [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id) 1%  
Internet Source

---

**8** Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha 1%  
Student Paper

---

**9** [123dok.com](http://123dok.com) 1%  
Internet Source

---



10	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
14	<a href="http://journal.umsida.ac.id">journal.umsida.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
17	Herma Dewi, Febrialismanto Febrialismanto, Yeni Solfiah. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TABLE BALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020 Publication	<1 %
18	Kharisma Eka Putri, Susi Damayanti. "Pengembangan E-Learning Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di Era Disruption",	<1 %

# JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2019

Publication

19

Risa Dwi Ariani, Syahriman Syahriman, Vira Afriyati. "PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA ICT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ARAH PILIHAN KARIER SISWA KELAS X IPS SMAN 4 KOTA BENGKULU", TRIADIK, 2021

Publication

<1 %

20

Suanah Suanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V", Proceedings of The ICECRS, 2019

Publication

<1 %

21

[jgdd.kemdikbud.go.id](http://jgdd.kemdikbud.go.id)

Internet Source

<1 %

22

[journal.student.uny.ac.id](http://journal.student.uny.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Artikel skripsi

---

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

---