



Vol. 39 No. 1 (2022)

SINEMA EDUKASI GANDRUNG UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI PADA SISWA

Alex Iskandar

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: putraanomiskandar@gmail.com

Ashar Syah Putra

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: asharsyahputra46@gmail.com

Ahmad Maulana Jefri Rozaq

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: maulanarozaq96@gmail.com

Restu Dwi Ariyanto

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: restudwiariyanto@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa melalui penggunaan media berupa sinema edukasi Gandrung. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil dari penelitian awal terkait rasa percaya diri siswa yang menurun saat mengikuti pembelajaran daring, kurangnya menghargai budaya lokal dan siswa lebih menyukai budaya barat. Hal ini tentu menjadi masalah serius bagi siswa dan Guru BK perlu membuat inovasi media. Rancangan penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan modifikasi menurut Sukmadinata sampai tiga tahap yaitu hanya sampai pada pengujian uji ahli materi, media dan uji pengguna. Sampel penelitian terdiri dari 1 uji ahli materi, 1 uji ahli media dan 2 guru BK. Analisis data menggunakan uji *interrater agreement* Gregory. Hasil uji *interrater agreement* ahli dan praktisi menghasilkan skor sebesar 89%. Skor tersebut berada pada rentang layak digunakan. Dapat diartikan bahwa pengembangan media edukasi Gandrung layak digunakan sebagai media yang aplikatif. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan menggunakan media berbasis kearifan lokal pada masa pandemic Covid-19.

Kata Kunci: *Percaya Diri, Media BK, Sinema Edukasi Gandrung*

Abstact

This study aims to increase students' self-confidence through the use of media in the form of educational cinema Gandrung. This research was conducted based on the results of preliminary research related to decreased student self-confidence when participating in online learning, lack of respect for local culture and students preferring western culture. This is certainly a serious problem for students and BK teachers need to make media innovations. The research design uses development research with modifications according to Sukmadinata to three stages, namely only up to testing material expert tests, media and user tests. The research sample consisted of 1 material expert test, 1 media expert test and 2 BK teachers. Data analysis used the Gregory interrater agreement test. The results of the expert and practitioner interrater agreement test resulted in a score of 89%. The score is in the range suitable for use. It can be interpreted that the development of Gandrung's educational media deserves to be used as an applicative media. The results of this study can be used by BK teachers in providing services using local wisdom-based media during the Covid-19 pandemic.

Keywords: *Self-Confidence, BK Media, Educational Cinema of Gandrung*

PENDAHULUAN

Pelayanan bimbingan dan konseling pada masa pandemi mengalami tantangan cukup berat dan memerlukan respon yang cepat. Permasalahan tersebut meliputi: (1) kegiatan pembelajaran tidak efektif; (2) kegiatan belajar yang tidak menyenangkan; (3) adanya pembatasan aktualisasi diri dalam Pendidikan; (4) kemandirian belajar; (5) aktifitas belajar yang kurang menyenangkan (Purwadi, Saputra,W.N.E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Mulyana, S., Rohmadheny,P.S., Ariyanto,R.D.,&Kurniawan,S.J, 2021). Pandemi covid-19 merubah pola layanan bimbingan dan konseling (BK) dari *offline* menjadi *online*. Hal ini tentunya membuat guru BK harus lebih adaptif dan inovatif dalam memberikan layanan BK secara daring (Haryati, 2020);Fadhilah et al., 2021). Tantangan utama yang dihadapi adalah perbedaan penyerapan teknologi informasi antara guru BK dengan siswa. (Zhang, W., Wang, Y., Yang, L., & Wang, 2020). Perbedaan tersebut memicu berbagai permasalahan. Masalah dalam sisi guru BK kurang mampu menyajikan materi yang menarik berbasis teknologi. Kemudian lambatnya adaptasi dengan teknologi membuat proses pembelajaran daring menjadi terhambat.

Berdasarkan observasi lapangan selama magang di SMK Negeri 1 Kediri ditemukan permasalahan terkait percaya diri siswa. Pertama siswa menjadi malas untuk belajar karena materi yang disajikan tidak menarik, dan siswa mengalami penurunan prestasi belajar. Berdasarkan observasi lapangan rasa percaya diri dalam siswa pada saat mengikuti pembelajaran daring menjadi turun. Hal ini menunjukkan bahwa siswa enggan menyalakan kamera saat ditunjuk guru, siswa tidak berinisiatif mengungkapkan pendapat saat sesi tanya jawab dan siswa tidak percaya dengan kemampuan akademik yang dimiliki. Permasalahan lain yang dihadapi adalah kurangnya menghargai budaya lokal dan siswa

lebih cenderung menyukai budaya barat. Hal ini tentu menjadi masalah serius bagi siswa sebagai generasi penerus bangsa sehingga guru BK perlu merancang sebuah media.

Melihat fakta tersebut maka guru BK perlu membuat inovasi media layanan dengan menyesuaikan permasalahan terkait rasa percaya diri siswa yang rendah. Salah satu media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru BK adalah media audio visual berupa film (Nursalim, 2013). Dalam pengembangan materi film sebagai media pembelajaran harus memperhatikan: (1) ide apa yang harus ditentukan (2) tujuan apa yang harus dirumuskan (3) bagaimana teknis survei yang dilakukan (4) bagaimana membuat pokok-pokok isi yang menjadi garis besar materi yang akan disampaikan (5) membuat ringkasan cerita (6) bagaimana proses melakukan perlakuan atau penerapan media kepada responden (7) membuat *story board* (Daryanto, 2010). Media pembelajaran berupa film harus menyesuaikan dengan gambaran diri siswa (Sukiman, 2012). Selain itu nilai-nilai dalam film harus bisa mempengaruhi kondisi psikologis siswa (Wolz, 2004). Pengembangan film tersebut juga harus didasari oleh nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Diharapkan dengan film tersebut siswa mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kepedulian terhadap budaya bangsa. Jenis film yang dapat digunakan dalam pemberian layanan BK adalah sinema edukasi.

Film adalah gambar dalam bingkai, yang diproyeksikan secara mekanis bingkai demi bingkai melalui lensa proyektor, membuat gambar di layar tampak hidup (Arsyad, 2014). (Arsyad, 2014) Film merupakan sebuah tayangan yang didalamnya terdapat aspek visual dan suara dengan tujuan untuk menggambarkan kembali sebuah peristiwa baik berupa kajian sejarah budaya, proses menginformasikan suatu hal, dan mampu mendorong seseorang dalam menemukan pemikiran baru. Media film akan menjadi sinematik ketika pesan yang disampaikan terjadi interaksi timbal balik antara objek film dengan penonton. Maka seyogyanya film perlu adanya muatan permasalahan terkait nilai-nilai budaya dan percaya diri.

Film yang diangkat oleh peneliti yaitu sinema edukasi Gandrung untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong siswa agar mampu menghargai budaya lokal dalam kehidupan sosial. Film Gandrung mengadopsi nilai budaya Jawa yang berfokus pada bagaimana seseorang menjalani semua aspek kehidupan, menghargai perbedaan suku ras dan agama, rasa cinta tanah air, menjunjung tinggi keadilan, dan nilai tentang perbuatan yang jujur di masyarakat. Seperti yang disampaikan oleh (Ghufron M.N. & Risnawita, 2019) bahwa proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan apabila ada nilai budaya lokal. Hal ini akan mendorong siswa lebih memahami arti kesadaran multikultural di sekolah. Sinema Edukasi Gandrung bertujuan agar membantu siswa yang mengalami tingkat percaya diri dalam level rendah menjadi meningkat. Selain itu sinema edukasi ini diharapkan mampu membantu guru BK dalam memanfaatkan media yang fleksibel untuk siswa saat pemberian layanan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan produk sinema edukasi Gandrung berfokus pada rancangan penelitian *Research & Development* (R&D) yang dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan penelitian sesuai penjelasan dari (Sukmadinata, 2012). Tahapan dalam penelitian pengembangan bisa dipersingkat menjadi 3 tahap sebagai berikut: (1) pelaksanaan studi pendahuluan; (2) proses desain dan proses pengembangan produk; (3) pelaksanaan uji coba produk. Langkah pertama, Studi pendahuluan dilakukan dengan mengumpulkan artikel yang berkaitan dengan sinema edukasi, wayang gandrung, percaya diri dan media BK serta wawancara dengan pihak yang dapat menanamkan kajian penelitian. Langkah kedua, Proses desain pengembangan produk dilakukan dengan mengembangkan skenario film, *storyboard*, sinopsis cerita, dan rancangan prototipe sketsa media. Setelah produk film jadi, kemudian dikembangkan *packaging* produk agar lebih menarik dengan proses editing menggunakan *software* grafis. Selanjutnya desain tersebut dikembangkan menjadi produk jadi, lalu dimasukkan dalam sebuah Box yang isinya meliputi: Poster Film, CD Film Gandrung, buku panduan, ID card, RPL, lembar refleksi dan lembar skala percaya diri. Langkah ketiga, pelaksanaan uji coba produk dilakukan secara sistematis agar mendapat umpan balik yang dibutuhkan sehingga media sinema edukasi Gandrung menjadi lebih baik. Pengujian ahli materi dilakukan pada 1 dosen BK yang sudah mengajar 5 tahun dan memiliki kompetensi multibudaya. Pengujian ahli media dilakukan pada 1 dosen BK yang memiliki kualifikasi sudah mengajar 5 tahun dan pernah memiliki kompetensi pada bidang media BK. Hasil revisi dari uji ahli materi dan media kemudian dirancang ulang agar dapat diterapkan pada uji pengguna yaitu 2 orang guru BK yang sesuai dengan kualifikasi penelitian yaitu sudah mengajar minimal 5 tahun dan memiliki ijazah linear BK. Hasil skor kemudian dilakukan proses analisis data menggunakan *interater agreement* menurut (Gregory, 2015) yaitu skor analisis data didapatkan dari hasil total uji skor ahli baik dari hasil penelian dan masukan yang sudah diberikan. Matriks tabulasi uji ahli menurut Gregory adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabulasi uji ahli Gregory

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 (Skor 3-4)	C	D

Keterangan :

A = jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua ahli

B = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 2

C = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 1

D = Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua ahli

Rumus validasi isi menurut Gregory adalah

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

Koefisien tabel sebagai berikut:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa pengembangan produk media sinema edukasi Gandrung untuk meningkatkan percaya diri dalam kategori rendah pada siswa SMK. Media *sinema edukasi* mempunyai berbagai macam hal didalamnya yang dijadikan satu didalam box. Media ini dilengkapi dengan buku panduan untuk mengoperasikan tahap-tahapan *sinema edukasi* agar mudah digunakan oleh guru BK disekolah. Selain itu juga ada Poster Film, CD Film Gandrung, ID card, RPL, lembar refleksi dan lembar skala percaya diri



Gambar 1. Deskripsi produk sinema edukasi Gandrung

Agar produk dapat digunakan secara ilmiah maka perlu dilakukan uji ahli produk dan skala percaya diri kepada ahli BK (ahli materi dan media). Selanjutnya balikan berupa revisi terkait produk sinema edukasi yang sudah melewati uji ahli kemudian diujikan kembali kepada pengguna (2 orang Guru BK). Sajian hasil skor dan interpretasi uji produk sinema edukasi Gandrung pada ahli materi (1 Dosen BK), uji ahli media (1 Dosen BK), dan uji pengguna (2 guru BK) secara detail dan informatif akan digambarkan pada **Tabel 1**.

Tabel 2. Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Guru BK

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Media	Total hasil perhitungan buat uji pakar media mempunyai prosentasi skor sebanyak 90% buku pedoman sudah direvisi dan disinkronkan dengan saran berdasarkan pakar atau uji ahli media, yaitu menggunakan mengubah bahasa pembelajaran menggunakan kata lain yang memperlihatkan unsur ke Bimbingan & Konseling pada buku pedoman. Sehingga buku pedoman tadi bisa lebih jelas buat dipakai menjadi panduan sinema edukasi Gandrung untuk upaya menaikkan percaya diri siswa.	Penilaian ahli media menunjukkan bahwa skor berada pada rentang layak digunakan. Artinya bahwa produk media memenuhi uji keberterimaan ahli dan dapat dilanjutkan untuk proses implemetasi dilapangan.
Ahli Materi	Skor yang telah diperoleh saat uji ahli materi berada pada rentang skor 84%. Saran yang diperoleh terkait rumusan definisi operasional yang kurang sistematis sehingga perlu dilakukan parafase ulang kalimat agar mudah dipahami. Kejelasan deskripsi indikator harus sesuai dengan teori yang digunakan. Perlu lebih dijelaskan dengan detail terkait langkah pelaksanaan sinema edukasi agar guru BK mudah memahami dan menggunakannya disekolah.	Penilaian ahli media menunjukkan bahwa skor berada pada rentang layak digunakan. Meskipun dalam kategori layak, namun produk media sinema edukasi Gandrung perlu mendapat perhatian lebih untuk proses revisi. Hal ini ditujukan agar pengguna (guru BK) dilapangan tidak mengalami kebingungan saat menggunakan produk media
Pengguna Produk Media	Skor yang diperoleh dari ujia pengguna 2 orang guru BK yang sesuai dengan kriteria penelitian sebesar 92,5%. Alasan skor mendapt nilai tinggi karena media kemasannya menarik. Kemudian terdapat buku panduan yang memudahkan Guru BK dalam menerapkan produk media. Tahapan-tahapan dalam sinema edukasi Gandrung memberikan nilai lebih karena mengadopsi nilai-nilai budaya lokal. Guru BK	Penilaian uji pengguna (guru BK) mendaat skor yang sangat tinggi dan media layak digunakan untuk siswa SMK. Artinya keberterimaan ahli di lapangan menyambut positif rancangan produk media. Proses revisi juga akan dilakukan agar produk media siap digunakan pada siswa.

menyambut baik hasil produk media dan berharap agar media ini mampu digunakan untuk membantu siswa yang memiliki percaya diri rendah saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari pengembangan produk media sinema edukasi Gandrung yang telah dilakukan pengujian kepada 1 ahli media di bidang bimbingan dan konseling dan 1 orang ahli bidang materi yaitu dosen bimbingan dan konseling yang berkompeten dalam bidang budaya untuk mengetahui keberterimaannya (*acceptability*). Ahli tersebut merupakan seorang dosen yang memenuhi kriteria sudah mengajar lebih dari 5 tahun. Hasil yang diperoleh dalam uji keberterimaan ahli media penelitian ini akan disajikan pada table dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Uji Keberterimaan Ahli

		Expert judge ahli 2	
		Lemah (1-2)	Kuat (3-4)
Expert judge ahli 1	Lemah (1-2)	1	0
	Kuat (3-4)	2	14

Tabel 3. Hasil Uji Keberterimaan Praktisi

		Expert judge ahli 2	
		Lemah (1-2)	Kuat (3-4)
Expert judge ahli 1	Lemah (1-2)	0	1
	Kuat (3-4)	1	16

Dari hasil *interrater expert judge* ahli yang dilakukan didapatkan indeks *face validity* sebesar 0,82 yang berarti media dikatakan memiliki validitas sangat tinggi. Kemudian hasil *interrater expert judge* praktisi yang dilakukan didapatkan indeks *face validity* sebesar 0,88 yang berarti media dikatakan memiliki validitas sangat tinggi. Rentang skor yang digunakan untuk melihat sejauh mana produk telah diterima oleh ahli dan pengguna yaitu: 1) 81– 100 Layak digunakan tanpa revisi, 2) 61 – 80 Layak digunakan dengan revisi, dan 3) 0 – 60 Tidak layak digunakan. Hasil penerimaan ahli media dan guru BK menunjukkan persentase rata-rata 89% digunakan dalam rentang persentase untuk kategori sesuai. Hal ini memungkinkan sinema edukasi Gandrung untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa ke standar yang dapat diterima pengguna, dan menggunakan para ahli untuk melakukan kegiatan penilaian kebutuhan siswa baik secara teori maupun praktik. Menurut uji ahli dan hasil guru BK, produk sinema edukasi Gandrung sudah teruji layak digunakan oleh guru BK sekolah untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa yang rendah. Dalam kondisi pembelajaran tatap muka terbatas selama pandemi seperti saat ini, guru BK sangat memerlukan sebuah media inovatif dan fleksibel yang dapat digunakan dalam penyampaian materi layanan di sekolah. (Diniaty, 2008) berpendapat bahwa guru BK memiliki tugas dan tanggung jawab, wewenang, dan wewenang yang memadai untuk

memberikan kegiatan konseling dan pendampingan bagi sebagian siswa dan mengkoordinasikan semua kegiatan pelayanan yang direncanakan secara efektif dan efisien (Prayitno & Amti, 2008).

Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang arti kepercayaan diri dalam berbagai perspektif. (Maesaroh, 2010) mengungkapkan bahwa percaya diri adalah perasaan yakin akan kemampuan diri yang mendorong seseorang mampu menggerakkan pikiran positif, penghargaan diri, kekuatan diri, kompetensi diri, dan beragam keterampilan yang bersumber pada kemampuan dirinya. Menurut pendapat (Peale, 2011) & (Santrock, 2012) kepercayaan diri itu akan dimiliki manusia yang membuatnya untuk berhasil dan terhindar dari kegagalan. Hal-hal tersebut akan mendorong seseorang untuk lebih cermat melihat gambaran positif pada diri mereka dalam lingkungan sosial (Fatimah, 2008). Beragam pendapat ahli yang dipaparkan tersebut dapat dimaknai bahwa percaya diri dipengaruhi oleh kelola diri dalam mencapai gambaran positif pada lingkungan sosial. Upaya untuk mencapai gambaran positif diri seseorang maka memerlukan sebuah media salah satunya sinema edukasi.

Sinema adalah media visualisasi yang memotret kehidupan sosial manusia dari sudut pandang perilaku karakter dalam film. Kemudian dalam film terdapat elemen tema dan jalan cerita yang membuat seseorang akan mendapat gambaran visual yang lebih jelas. Gambaran visual tersebut dapat dikaji melalui pendekatan psikologis. Nilai-nilai yang terkandung dalam film menitik beratkan pada dunia Pendidikan yang bisa mengadopsi nilai karakter dari tokoh bangsa Indonesia (Ariyanto, Mappiare, 2016); (Ariyanto, Hanggara, 2020) maupun nilai-nilai budaya lokal (Setyaputri, Krisphianti, 2020); (Widiyono, D.W., Wati, R.S.E., Putri, R.W.P., Mawarni, T.S.I., & Ariyanto, 2021); (Rosemawati, S. & Ariyanto, 2022). Sinema edukasi Gandrung bertujuan untuk meningkatkan percaya diri pada siswa. Sinema edukasi Gandrung mengadopsi seni wayang Gandrung Kediri yang mempunyai nilai-nilai karakter meliputi komitmen, kerja keras, menghargai budaya lokal, religius dan tanggung jawab (Pudentia, 2008); (Purnomo, 1998); (Purnomo, 2017); & (Fiantika, 2019).

Implementasi sinema edukasi dalam bimbingan dan konseling dapat diterapkan dalam beragam teknik. Pertama, penggunaan sinema edukasi berfokus pada model yang diperankan dalam film. Modeling dalam film akan meningkatkan daya pikir, keyakinan terhadap suatu hal dan bentuk perilaku yang ingin ditiru dalam sebuah film (Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, 2010); (Ragil, E., Ariyanto, R.D., Ratnawati, V., Ningsih, R., & Valdino, 2019) Kedua penggunaan sinema edukasi dalam kajian psikodrama difokuskan untuk menggali imajinasi seseorang dan ekspresi tindakan (Gladding, 2016). Ketiga sinema edukasi dapat diterapkan dengan menggunakan teknik sosiodrama. Dalam teknik ini kajian masalah sosial akan dapat terpecahkan dengan bantuan film (Romlah, 2013).

Hal-hal yang perlu menjadi perhatian ketika menggunakan sinema edukasi dalam setting pendidikan meliputi berbagai macam hal. Penggunaan sinema edukasi bertema pendidikan dapat digunakan oleh guru BK melalui setting kelas dengan memanfaatkan layanan informasi (Maharai, I., Fridani, L. & Akbar, 2019) Sinema edukasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan empati siswa

disekolah (Sari, A.P.K., Prihartanti, N. & Uyun, 2020) Dalam seting multikultural, sinema edukasi akan selalu berhubungan dengan kehidupan tradisional yang bersinggungan dengan kehidupan modern (Andrew, 2010). Guru BK dapat memanfaatkan sinema edukasi untuk melatih kesadaran multikultural agar siswa lebih menghargai warisan dan tradisi budaya (Iryani, I. & Suriatie, 2021) Sinema edukasi yang berkaitan dengan budaya juga akan dipengaruhi oleh penggunaan teknologi (Bennett, B. Furstenau, M & Mackenzie, 2005).

Menurut (Deyer, 2006), mengungkapkan bahwa agama, budaya serta media mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya. Film sendiri termasuk juga dalam bagian dari budaya dan agama yang mempunyai peran sebagai penyiar, mendiskusikan serta menegosiasikan nilai-nilai masyarakat. Selanjutnya sinema edukasi dalam seting sekolah juga dapat berhubungan dengan isu rasa tanggung jawab pada siswa, penerapan kedisiplin siswa yang rendah, dan kurangnya sopan santun terhadap guru maupun teman sebaya (Hjort, 2013). Hal ini dipertegas oleh (McKirnan, 2008) bahwa sinema edukasi akan mampu membuat komunitas yang positif bagi remaja di lingkungan sekolah. Komunitas yang positif pada remaja pada akhirnya akan mampu membuat mereka menghargai budaya lokal.

KESIMPULAN

Media sinema edukasi Gandrung setelah melalui tahap penelitian pengembangan telah dinyatakan layak diterapkan sebagai sebuah inovasi produk media. Pengujian yang dilakukan secara sistematis kepada *expert tester* dan pengguna produk media BK. Hasil evaluasi menunjukkan angka-angka sebagai berikut: (1) Ahli media menilai 90% (2) Ahli materi memberi nilai 84% (3) Guru BK menilai 92,5%, dengan total nilai rata-rata 89%, yang berarti media sinema edukasi Gandrung memiliki mencapai standar akseptabilitas yang tersedia bagi siswa SMK. Rekomendasi untuk pengembangan sinema edukasi adalah (1) lebih detail menggambarkan unsur-unsur budaya lokal, (2) sesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa di era saat ini, (3) gunakan teknologi yang dapat menunjang sajian produk media lebih menarik, dan (4) terapkan media pada populasi yang lebih luas. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu Guru BK dalam memanfaatkan media BK yang bermuatan nilai-nilai kearifan lokal saat pembelajaran terbatas di sekolah. Sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan layanan BK di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku peneliti mengucapkan terima kasih kepada program studi bimbingan dan konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Guru BK SMKN 1 Kediri yang telah membantu proses uji produk media sinema edukasi Gandrung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, D. (2010). *What Cinema Its Bazin's Quest And Its Charge*. USA : Wile-Blackwell.
- Ariyanto, Hanggara, & A. (2020). pengembangan Inventori Karakter Konseli (IKONS) Berbasis Nilai-

- Nilai Pribadi Ir. Soekarno. *Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 51–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v5i2.4918>
- Ariyanto, Mappiare, & I. (2016). Identifikasi Karakter Ideal Konseli Menurut Teks Kepribadian Founding Fathers Indonesia: Kajian Dalam Perspektif Fromm. *Jurnal Bikotetik*, 1(2), 174–182.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p174-182>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bennett, B. Furstenu, M & Mackenzie, A. (2005). *inema and Tehnology Cultures, Teories, Practices*. Newyork: Palgrafe Macmillan.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Deyer, R. (2006). *Filming The Gods Religions and Indian Cinema*. USA: Routledge.
- Diniaty, R. &. (2008). *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: Suska Pres.
- Fadhilah, M. F., Alkindi, D., & Muhid, A. (2021). Cyber Counseling Sebagai Metode Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Literature Review. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8393>
- Fatimah, E. (2008). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Dididk)*. Badung: CV. Pustaka Setia.
- Fiantika, F. (2019). “Wayang Gandrung” Sebuah Tradisi Seni Dalam Pembelajaran Matematika Masa Kini. *Prosiding Seminar Pendidikan dan Pembelajaran 3, 5 Oktober 2019*. Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ghufron M.N. & Risnawita, R. (2019). Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 1689–1699.
- Gladding, S. T. (2016). *The Creative Arts In Counseling*. USA: American Counseling Association.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications, 7th Edition*. Pearson Education.
- Haryati, A. (2020). Online Counseling Sebagai Alternatif Strategi Konselor dalam Melaksanakan Pelayanan E-Counseling di Era Industri 4.0. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2(2), 27–38. <https://doi.org/10.51214/bocp.v2i2.33>
- Hjort, M. (2013). *Education Off The Filmmaker in Eurupe, Australia, and Asia*. USA: Palgrafe Macmillan.
- Iryani, I. & Surtatie, M. (2021). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Multikultural Siswa Kelas XI Di SMA Isen Mulang Palangkaraya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 1(2), 31–36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37304/pandohop.v1i2.3469>
- Maesaroh, I. (2010). *Pengembangan Inventori Kepercayaan Diri pada Siswa SMA. Skripsi*. Jurusan Psikologi Pendidikandan Bimbingan UNY(tidak diterbitkan).
- Maharai, I., Fridani, L. & Akbar, Z. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Film Bertema Pendidikan Dalam Layanan Informasi Bimbingan Klasikal. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 135–146. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v6i2.3832>.
- McKirnan, D. . (2008). *Cinema And Community*. New York: Palgrafe Macmillan.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Peale, N. . (2011). *Anda Pasti Bisa Bila Berfikir Bisa*. Jakarta: Indeks.
- Prayitno & Amti, E. (2008). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Pudentia, M. &. (2008). *Maestro Seni Tradisi*. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata RI kerjasama

dengan Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).

- Purnomo, S. . (2017). *Misteri Alam “Suwung” Satu Aspek Sufistik Dalam Teks Lama Nusantara (Studi Kasus Balungan Lakon Dan Pagelaran Wayang Purwa).Prosiding Seminar Nasional 2017 Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia Komisariat Universitas Negeri Yogyakarta, 19 Juli 2017*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnomo, S. B. (1998). *“Wayang Gandrung dari Kediri, Cermin Profanitas dan Sisi Sakral Dunia Pewayangan” dalam Bahasa, Sastra, dan Budaya Nusantara (Kumpulan Karangan)*. Jursusan Sastra daerah Fakultas Sastra UGM.
- Purwadi, Saputra,W.N.E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny,P.S., Ariyanto,R.D.,&Kurniawan,S.J. (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research, 10*(3), 1515–1528. <https://doi.org/https://doi.org/1515-1528>. 10.12973/eu-jer.10.3.1515.
- Ragil, E., Ariyanto, R.D., Ratnawati, V., Ningsih, R., & Valdino, D. R. (2019). Penerapan Teknik Modeling Berbasis Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa. *Jurnal Nusantara of Research, 6*(1), 50–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/nor.v6i1.13617>.
- Romlah, T. (2013). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosemawati, S. & Ariyanto, R. . (2022). Board Game Reog Kendang : Inovasi Media BK Berbasis Nilai-Nilai Budaya. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara, 2*.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I (terjemahan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, A.P.K., Prihartanti, N. & Uyun, Z. (2020). Teknik Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan empati pada siswa SMP pelaku perundungan. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi, 4*(1), 39–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.36341/psi.v4i1.1284>.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications Third Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Setyaputri, Krisphianti, & N. (2020). Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya). *Jurnal Efektor, 7*(1), 90–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14463>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, N. . (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Widiyono, D.W., Wati, R.S.E., Putri, R.W.P., Mawarni, T.S.I.,& Ariyanto, R. . (2021). Pengembangan Board Games Punakawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam, 4*(1), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/alisyraq.v4i1.52>
- Wolz, B. (2004). *E-Motion Picture Magic*. Glenbridge Publishing Ltd.
- Zhang, W., Wang, Y., Yang, L., & Wang, C. (2020). Suspending classes without stopping learning: china’s education emergency management policy in the COVID-19 outbreak. *Multidisciplinary Digital Publishing Institute, 13*(55), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jrfm13030055> .