

# SINEMA EDUKASI GANDRUNG UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI PADA SISWA

*by Alex Iskandar*

---

**Submission date:** 29-Jan-2022 05:24PM (UTC-0800)

**Submission ID:** 1750785362

**File name:** GANDRUNG\_Helper\_Revisian1.docx (187.78K)

**Word count:** 3552

**Character count:** 22921

Vol. xx No. xx  
(xxxx)

## SINEMA EDUKASI GANDRUNG UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI PADA SISWA

**Alex Iskandar**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tulis alamat email

**Ashar Syah Putra**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tulis alamat email

**Ahmad Maulana Jefri Rozaq**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tulis alamat email

**Restu Dwi Ariyanto**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[restudwiariyanto@unpkediri.ac.id](mailto:restudwiariyanto@unpkediri.ac.id)

---

### Abstrak

<sup>32</sup> Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa melalui penggunaan media berupa sinema edukasi Gandrung. Ruang lingkup penelitian ini dibuat berdasarkan hasil dari penelitian awal terkait rasa percaya diri siswa yang menurun saat mengikuti pembelajaran daring. Hal ini ditandai dengan siswa tidak berinisiatif mengungkapkan pendapat saat sesi tanya jawab, 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 menyukai budaya barat. Hal ini tentu menjadi masalah serius bagi siswa dan Guru BK perlu membuat inovasi media. Peneliti berupaya membuat media sinema edukasi dalam rangka meningkatkan percaya diri siswa. Tahap pengembangan media pada penelitian<sup>23</sup>anya menggunakan lima tahap saja yaitu hanya sampai pada pengujian uji ahli materi<sup>23</sup>i, media dan uji pengguna<sup>2</sup> Guru BK. Hasil dari keduanya yaitu uji ahli materi BK, media BK dan uji pengguna BK menghasilkan skor sebesar 89%. Dengan skor tersebut, persentasi rentang kategorinya adalah layak digunakan. Dapat diartikan bahwa pengembangan media edukasi Gandrung layak digunakan sebagai media yang aplikatif.

**Kata Kunci** : percaya diri, sinema edukasi gandrung

---

### Abstact

<sup>26</sup> The purpose of this research is to increase students' confidence through the use of media in the form of educational cinema Gandrung. The scope of this research is based on the results of preliminary research related to the decreased self-confidence of students when participating in online learning. This is marked by students not taking the initiative to express opinions during the question and answer session, students not taking the initiative to express opinions during the question and answer session and students not believing in their academic abilities. Another problem faced is the lack of respect for local culture and students prefer western culture. This is certainly a serious problem for students and BK teachers need to make media innovations. Researchers are trying to make educational cinema media to increase students' self-confidence. The media development stage in the study only used five stages, namely only up to testing the material expert test, the media and the user test of 2 guidance and counseling teachers. The results of both the material expert test, media and user tests resulted in a score of 37%. With this score, the percentage range of the category is feasible to use. It can be interpreted that the development of Gandrung educational media is appropriate to be used as an applicative media.

**Keywords:** self-confidence, infatuated educational cinema.

## 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, dkk, 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, Alkindi & Muhid, 2021). Tantangan utama yang dihadapi adalah perbedaan penyerapan teknologi informasi antara guru BK dengan siswa. (Zhang, Wang, Yang, & 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.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh siswa dilapangan yang mencakup berbagai hal. Pertama siswa menjadi malas untuk belajar karena materi yang disajikan tidak menarik, dan siswa mengalami penurunan prestasi belajar. Akibatnya adalah 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.

Melihat fakta tersebut maka guru BK perlu membuat inovasi media layanan dengan menyesuaikan perubahan kondisi psikologis siswa. 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.

Arsyad (2014) menjelaskan bahwa film adalah gambar dalam bingkai, yang diproyeksikan secara mekanis bingkai demi bingkai melalui lensa proyektor, membuat gambar di layar tampak hidup. 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.

Alasan peneliti mengangkat unsur budaya dalam film pendidikan Gandrung adalah 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 dan 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.

Penelitian sebelumnya hanya menggunakan sosiodrama berbantuan sinema edukasi yang memanfaatkan film secara umum (Ningsih, 2012). Dalam penelitian ini menggunakan media sinema edukasi dengan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal dalam sosok wayang Gandrung. Perbedaan yang lain adalah sampel dilakukan pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) dan lokasi penelitian di SMKN 1 Kediri. 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. Hasil akhir dalam penelitian bertujuan agar media dapat melalui proses uji ahli dan proses validasi sehingga media benar-benar dapat diterapkan oleh Guru BK di sekolah.

## METODE PENELITIAN



<sup>12</sup> Metode penelitian pengembangan produk sinema edukasi Gandrung berfokus pada rancangan penelitian *Research & Development (R&D)* yang bertujuan untuk membuat rancangan produk pengembangan sinema edukasi yang telah melalui pengujian dan validasi ahli. Selain itu hasil produk dapat diimplementasikan dalam setting sekolah. Fokus penelitian ini menghasilkan produk sinema edukasi yang diharapkan dapat meningkatkan percaya diri siswa dengan bermuatan nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas dalam sinema edukasi Gandrung. Borg & Gall (1983) menjelaskan bahwa dalam melakukan sebuah penelitian maka perlu memperhatikan tahapan berikut : (1) merancang penelitian dan mengumpulkan data; (2) merencanakan sebuah penelitian; (3) mengembangkan sebuah produk; (4) melaksanakan uji ahli; (5) merevisi hasil uji ahli; (6) menguji coba produk dilapangan; (7) menyempurnakan hasil uji coba produk; (8) melaksanakan uji lapangan; (9) proses revisi produk tahap akhir; (10) menerapkan produk kepada subjek yang telah ditentukan.

Proses pengembangan produk dapat dilakukan modifikasi menyesuaikan kebutuhan penelitian sesuai penjelasan dari Sukmadinata (2012), bahwa 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. Berpijak pada pendapat ahli yang telah dipaparkan maka penelitian hanya diabatasi pada uji coba produk pada dua dosen yang terbagi menjadi uji ahli dan uji materi. Selanjutnya hasil uji tersebut kemudian dilakukan uji pengguna kepada dua guru BK di sekolah. Namun penelitian ini mengalami keterbatasan karena kondisi Covid-19 masih belum stabil sehingga pertemuan tatap muka terbatas (PTM) menghambat proses dilapangan. Penelitian dilengkapi dengan instrumen berupa lembar validasi yang didapat dari uji ahli media BK dan uji ahli materi (*content*) BK. Proses pengujian dilakukan secara sistematis agar mendapat umpan balik yang dibutuhkan agar media sinema edukasi Gandrung menjadi lebih baik. Hasil revisi dai uji ahli materi dan media kemudian dirancang ulang agar dapat diterapkan pada uji pengguna yaitu 2 orang guru BK yang sesuai dengan kualifikasi penelitian.

## 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. 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**.

24

Tabel 1. 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 menaikan 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 menyambut baik hasil produk media dan berharap agar media ini mampu digunakan untuk membantu siswa yang memiliki percaya diri rendah saat kegiatan pembelajaran berlangsung. | 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.   |

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 <sup>14</sup> 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. (Riswani & 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 <sup>35</sup> 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-AT & Irtadji, 2017; Ariyanto, Hanggara, & Andrianie, 2020) maupun nilai-nilai budaya lokal (Setyaputri, Krisphianti, & Nawantara, 2020); Widiyono, dkk, 2021; Rosemawati & 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 (Mukhlis & 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, Pintrich, & Meece, 2010); Ragil, dkk; 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 (Maharani, Fridani & Akbar, 2019). Sinema edukasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan empati siswa disekolah (Sari, Prihartanti, & 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 & Suriatie, 2021). Sinema edukasi yang berkaitan dengan budaya juga akan dipengaruhi oleh penggunaan teknologi (Bennett, Furstenau & Mackenzie, 2005). Menurut (Dwyer 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 McKirman (2008) bahwa sinema edukasi akan mampu membuat komunitas yang positif bagi remaja di lingkungan sekolah. Semua topik permasalahan yang terdapat di lingkungan sekolah masih berkaitan dengan unsur budaya lokal yang disampaikan oleh peneliti pada bagian atas.

## 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 prodk media lebih menarik, dan (4) terapkan media pada populasi yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

Andrew, D. (2010). *What Cinema Its Bazin's Quest And Its Charge*. USA : Wile-Blackwell.

- <sup>1</sup> Ariyanto, Mappiare, & Irtadji. (2016). Identifikasi Karakter Ideal Konseli Menurut Teks Kepribadian Founding Fathers Indonesia: Kajian Dalam Perspektif Fromm. *Pendidikan*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p174-182>
- <sup>1</sup> Ariyanto, Hanggara, & Andrianie. (2020). Pengembangan Inventori Karakter Konseli (IKONS) Berbasis Nilai-Nilai Pribadi Ir. Soekarno. *Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 51–59. <https://doi.org/10.21067/jmk.v5i2.4918>
- <sup>2</sup> Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bennett, B. Furstenau, M & Mackenzie, A. (2005). *Cinema and Tehnology Cultures, Teories, Practices*. Newyork: Palgrafe Macmillan.
- <sup>1</sup> Borg & Gall. (1983). *Educational Research An Introduction White Plain*. <sup>11</sup> New York: Longman, Inc.
- <sup>1</sup> 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.
- 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) 86-94. <http://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8393>
- <sup>28</sup> Fatimah, E. (2008). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Dididk)*. Badung: CV. Pustaka Setia
- <sup>18</sup> 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.
- <sup>21</sup> Gladding, S. T. (2016). *The Creative Arts In Counseling*. USA: American Counseling Association.
- <sup>30</sup> Ghufron M.N. & Risnawita, R. (2019). Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 1689–1699.
- Hjort, M. (2013). *Education Off The Filmmaker in Eurupe, Australia, and Asia*. USA: Palgrafe Macmillan.
- <sup>9</sup> 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>
- <sup>8</sup> Iryani, I. & Suriatie, 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/10.37304/pandohop.v1i2.3469>.
- <sup>20</sup> Maesaroh, I. (2010). *Pengembangan Inventori Kepercayaan Diri pada Siswa SMA*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan UNY.
- <sup>7</sup> 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. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v6i2.3832>.
- McKirnan, D.W. (2008). *Cinema And Community*. New York: Palgrafe Macmillan.
- <sup>25</sup> Mukhlis & Pudentia. (2008). *Maestro Seni Tradisi*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata RI kerjasama dengan Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- <sup>12</sup> Ningsih, A.Y.W.A. (2012). Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII B SMP Kristen I Surajarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebalas Maret Surakarta.
- Peale, N.V. (2011) *Anda Pasti Bisa Bila Berfikir Bisa*. Jakarta: Rineka Cipta.

- <sup>7</sup> Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- <sup>3</sup> Prayitno & Amti, E. (2008). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- <sup>3</sup> Purnomo, S. B. 1998. "Wayang Gandrung dari Kediri, Cermin Profanitas dan Sisi Sakral Dunia Pewayangan" dalam *Bahasa, Sastra, dan Budaya Nusantara (Kumpulan Karangan)*. Yogyakarta: Jursusan Sastra daerah Fakultas Sastra UGM.
- <sup>3</sup> Purnomo, S.B. (2017). Misteri Alam "Suwung" Satu Aspek Sufistik <sup>3</sup> Dalam Teks Lama Nusantara (Studi Kasus Balungan Lakon Dan Pagelaran Wayang Purwa). *Prosiding Seminar Nasional 2017 Himpunan Sarjana Kesusastastraan Indonesia Komisariat Universitas Negeri Yogyakarta*, 19 Juli 2017. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- <sup>4</sup> Purwadi, dkk, (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10 (3), <https://doi.org/1515-1528.10.12973/eu-jer.10.3.1515>.
- <sup>10</sup> 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/10.29407/nor.v6i1.13617>.
- <sup>11</sup> Riswani. & Diniaty. (2008). *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: Suska Pres.
- <sup>6</sup> Romlah, T. (2013). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- <sup>6</sup> Rosemawati, S. & Ariyanto, R.D. (2022). Board Game Reog Kendang : Inovasi Media BK Berbasis Nilai-Nilai Budaya. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara 2, 14 Desember 2021*. Kediri: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri
- <sup>17</sup> Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* (terjemahan) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- <sup>22</sup> Sari, A.P.K., Prihartanti, N. & Uyun, Z. (2020). Teknik Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan <sup>31</sup>pati pada siswa SMP pelaku perundungan. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 4 (1), 39-48. <https://doi.org/10.36341/psi.v4i1.1284>.
- <sup>15</sup> Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L., (2010). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications Third Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- <sup>6</sup> Setyaputri, Krisphianti, & Nawantara. (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/10.29407/e.v7i1.14463>
- <sup>14</sup> Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- <sup>1</sup> Widiyono, D.W. dkk. (2021). Pengembangan Board Games Punakawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan <sup>34</sup> *Konseling Islam*. 4 (1), 27-40. <https://doi.org/10.15575/alisyraq.v4i1.52>
- <sup>4</sup> Wolz, B. (2004). *E-Motion Picture Magic*. Colorado: Glenbridge Publishing Ltd.
- <sup>4</sup> 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/10.3390/jrfm13030055>.

# SINEMA EDUKASI GANDRUNG UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI PADA SISWA

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | <a href="http://alisyraq.pabki.org">alisyraq.pabki.org</a><br>Internet Source  | 2% |
| 2 | <a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a><br>Internet Source  | 2% |
| 3 | <a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a><br>Internet Source  | 2% |
| 4 | <a href="http://files.eric.ed.gov">files.eric.ed.gov</a><br>Internet Source  | 1% |
| 5 | Fenggang, Y., J. Ming, and X. Qiao. "Low-Complexity DOA Estimation Based on Compressed MUSIC and Its Performance Analysis", IEEE Transactions on Signal Processing, 2013.<br>Publication | 1% |
| 6 | <a href="http://proceeding.unpkediri.ac.id">proceeding.unpkediri.ac.id</a><br>Internet Source  | 1% |
| 7 | <a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a><br>Internet Source  | 1% |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 8  | <a href="http://e-journal.upr.ac.id">e-journal.upr.ac.id</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 9  | <a href="http://www.oapub.org">www.oapub.org</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 10 | <a href="http://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 11 | <a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 12 | <a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 13 | <a href="http://e-journal.unipma.ac.id">e-journal.unipma.ac.id</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 14 | <a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 15 | <a href="http://obsesi.or.id">obsesi.or.id</a><br>Internet Source   | 1 %  |
| 16 | Submitted to Universitas Terbuka<br>Student Paper   | <1 % |
| 17 | H Hilman, B Musthafa, M Agustin. "The design of literacy environment model in primary school", Journal of Physics: Conference Series, 2020<br>Publication | <1 % |
| 18 | <a href="http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id">ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |

19

"Artificial Intelligence and Bioinspired Computational Methods", Springer Science and Business Media LLC, 2020

Publication

<1 %

20

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

<1 %

21

[media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Internet Source

<1 %

22

[ojsbimtek.univrab.ac.id](http://ojsbimtek.univrab.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

Devi Putri Wulandari, Cindy Asli Pravesti. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP", Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021

Publication

<1 %

24

Setya Adi Sancaya, Yuanita Dwi Krisphianti, Guruh Sukma Hanggara, M. Fauzan Muzaki. "Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah", Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020

Publication

<1 %

25

[lp2m.um.ac.id](http://lp2m.um.ac.id)

Internet Source

<1 %

|    |  |      |
|----|--|------|
| 26 | <a href="http://www.essays.se">www.essays.se</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 27 | <a href="http://hayatulkhairurahmat.blogspot.com">hayatulkhairurahmat.blogspot.com</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 28 | <a href="http://repository.uhamka.ac.id">repository.uhamka.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 29 | <a href="http://tdx.cat">tdx.cat</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 30 | <a href="http://www.jbasic.org">www.jbasic.org</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 31 | <a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 32 | <a href="http://123dok.com">123dok.com</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 33 | <a href="http://globaledunet.org">globaledunet.org</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 34 | <a href="http://journal.laaroiba.ac.id">journal.laaroiba.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 35 | <a href="http://repository.uma.ac.id">repository.uma.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 36 | Evi Winingsih. "POTRET EVALUASI PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH ATAS", <i>Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling</i> , 2021<br>Publication | <1 % |

---

37

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

---

38

Ahmad Mursyidun Nidhom, Azhar Ahmad Smaragdina, K N Gres Dyah, R P Andika Bagus Nur et al. "Live View Augmented Reality Technology Integrated IoT in Vocational Education Learning", 2021 7th International Conference on Electrical, Electronics and Information Engineering (ICEEIE), 2021

Publication

<1 %

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On