



Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa

Purna Sansastra¹, Vivi Ratnawati², Khususiyah³
Universitas Nusantara PGRI Kediri
purna220401@gmail.com¹, viviratnawati1@gmail.com²,
khususiyah@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Self-confidence is needed in a student's life as a means of livelihood that must be grown in every student in order to one day become a person who is able to master various aspects of himself. With this ability, the student can more clearly set his personality, set goals and set goals. Students who lack self-confidence hinder children's growth and development in activities in the community, both at school, in the family, and in the community. One of the efforts to build trust is using the Uno Stacko game as a guidance and counseling tool in the form of a game that can be used by counselors and students. The Uno Stacko game is an easy-to-use tool that stimulates students' interest in following the process of Guidance and Counseling.

Keywords: uno stacko game, confident

ABSTRAK

Rasa percaya diri sangat dibutuhkan dalam kehidupan seorang siswa sebagai sarana penghidupan yang harus ditumbuhkan dalam diri setiap siswa agar kelak menjadi orang yang mampu menguasai berbagai aspek yang ada dalam dirinya. Dengan kemampuan ini, siswa dapat mengatur kepribadiannya dengan lebih jelas, menetapkan tujuan dan menetapkan tujuan. Siswa yang kurang percaya diri menghambat tumbuh kembang anak dalam beraktivitas di masyarakat, baik di sekolah, di keluarga, maupun di masyarakat. Salah satu upaya membangun kepercayaan menggunakan permainan Uno Stacko sebagai alat bimbingan dan konseling berupa permainan yang dapat digunakan oleh konselor dan siswa. Permainan Uno Stacko adalah alat yang mudah digunakan yang merangsang minat siswa untuk mengikuti proses bimbingan dan konseling.

Kata Kunci: media permainan uno stacko, percaya diri

PENDAHULUAN

Percaya diri adalah hal yang sangat penting yang diajarkan kepada setiap individu. Setiap orang pada umumnya membutuhkan kepercayaan diri untuk menjalani kehidupan. Dengan percaya diri, seseorang merasa mudah untuk melakukan berbagai aktivitas. Percaya diri juga adalah sesuatu yang membuat manusia menjadi memahami akan kondisi dirinya karena adanya kekuatan didalam jiwa kita (Fisher, 1992). Rasa percaya diri sangat penting dalam hal mengembangkan sikap sosialisasi didalam lingkungan yang baru. Seseorang yang memiliki percaya diri akan merasa nyaman pada lingkungan yang bagaimanapun dan kondisi yang seperti apapun karena ia dapat dengan mudah beradaptasi. Akan tetapi tidak semua siswa mempunyai rasa percaya diri yang tinggi bahkan cenderung kurang percaya diri.

Untuk membantu mengembangkan rasa kepercayaan diri peserta didik di sekolah, guru Bimbingan dan Konseling memiliki tugas membantu peserta didik agar memiliki pikiran yang positif dan lebih percaya diri. Guru



BK memiliki peranan penting untuk membantu siswa dalam menyelesaikan hambatan yang ada pada dirinya baik dari luar maupun dari dalam dirinya, khususnya kesulitan terkait dengan kepercayaan diri apalagi untuk siswa yang masih belum bisa berinteraksi dengan teman di lingkungan sekolah.

Sikap seseorang yang menunjukkan rasa kurang percaya diri antara lain, selalu dihindangi dengan rasa keragu-raguan, mudah cemas, tidak yakin, cenderung menghindari, tidak punya inisiatif, mudah patah semangat, tidak berani tampil di depan banyak orang dan gejala kejiwaan lainnya yang nantinya akan menghambat seseorang tersebut untuk berbuat sesuatu (Hakim, 2002).

Berdasarkan berbagai sudut pandang di atas, dapat dikatakan bahwa rasa percaya diri sangat berpengaruh dalam perkembangan siswa untuk melakukan segala aktifitasnya.

Membantu siswa untuk mengatasi masalah kepercayaan diri menjadi tugas guru BK yang sangat penting karena siswa yang masih remaja sangat labil dengan emosi. Jika problem tersebut tidak segera diselesaikan maka akan menimbulkan keminder. Kegiatan yang dilakukan oleh guru BK berupa layanan bimbingan klasikal, kelompok, maupun individual yang bertujuan untuk memberitahukan konsep dari kepercayaan diri sehingga siswa tahu pentingnya memiliki kepercayaan diri yang mana banyak sekali siswa belum mengetahui tentang permasalahan tersebut beserta dampak yang ditimbulkan. Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengembangkan kepercayaan diri secara efektif, antara lain dengan latihan asertif (Feni Fitasari & Retno Tri Hariastuti, pemberian layanan informasi (Ulan Desi Utari, 2020)., dan bimbingan kelompok dengan tehnik petak Johari (Anik Febriyanti. 2018). Meskipun sudah ada berbagai cara atau tehnik yang sudah terbukti keefektifannya namun untuk dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling dibutuhkan juga media (Fahmi, 2016; Yuono, n.d.).

Media BK adalah alat atau fungsi pendukung untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dan dapat diterima dengan baik. Penggunaan media yang menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam layanan konseling, karena siswa harus terlibat langsung dalam pemberian layanan yang berpusat dalam kegiatan pembelajaran. Sumber media yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses konseling adalah Uno Stacko.

Permainan Uno Stacko merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam kepercayaan dirinya. Dalam kepercayaan diri inilah guru BK bisa membantu siswa dalam menemukan kesulitan dan siswa dapat menumbuhkan potensi pada diri dalam berinteraksi, sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri".

PEMBAHASAN

A. Percaya Diri



1. Definisi Percaya Diri

Menurut Haryanto percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang, dimana individu dapat mengevaluasi keseluruhan dari dirinya sehingga memberi keyakinan kuat pada kemampuan dirinya untuk melakukan tindakan dalam mencapai berbagai tujuan didalam hidupnya. Bahwa percaya diri adalah kesadaran individu akan kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya dan kesadaran tersebut membuatnya merasa yakin pada kemampuan yang dimiliki, menerima diri, bersikap optimis dan berpikir positif sehingga dapat bertindak sesuai dengan kapasitasnya serta mampu mengendalikannya (Fahmi, 2016).

2. Karakteristik Individu

Karakteristik individu yang percaya diri menurut Jacinta dari team psikologis menggolongkan ke dalam tujuh bagian yaitu:

- a. Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri.
- b. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- c. Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain (berani menjadi diri sendiri).
- d. Mempunyai pengendalian diri yang baik.
- e. Memiliki internal locus of control (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib/keadaan serta tidak tergantung atau mengharap bantuan orang lain).
- f. Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi diluar dirinya.

B. Media Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Media Bimbingan Dan Konseling

Media bimbingan dan konseling ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keinginan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan atas masalah yang sedang dihadapi. Pada dasarnya media bimbingan dan konseling tidak terbatas hanya berfungsi sebagai perantara sebuah pesan, melainkan memiliki makna yang lebih luas adalah segala alat bantu yang dapat digunakan dalam melaksanakan program BK. Dengan demikian, media BK yang terpenting bukan peralatannya, melainkan pesan atau informasi bimbingan dan konseling yang dibawa oleh media tersebut.

2. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling



- Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, sehingga mengurangi verbalisme.
- Memperbesar perhatian siswa.
- Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

3. Fungsi media Bimbingan dan Konseling

- Sebagai sarana membantu melaksanakan situasi bimbingan dan konseling lebih efektif.
- Siswa lebih mudah untuk memahami masalah yang sedang dialami dan dapat menangkap semua materi layanan yang disajikan lebih mudah dan tentunya akan menyingkat waktu.
- Penggunaannya relevan dengan kompetensi/tujuan yang ingin dicapai.
- Dapat membuat ketertarikan siswa.
- Meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

C. Permainan Uno Stakco

1. Pengertian permainan uno stacko

Menurut Wikipedia Uno stacko adalah Permainan menyusun balok-balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara atau menjatuhkan balok lain. Sedangkan menurut Angelina & Hamdun (2019) Media uno stacko merupakan media permainan edukatif berbentuk susunan balok warna-warni yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Terdapat beberapa jenis UNO, yakni UNO kartu dan UNO Stacko. Sesuai dengan namanya, UNO kartu menggunakan komponen kertas, sedangkan UNO Stacko berupa balok yang dimainkan dengan cara disusun. UNO Stacko ada yang terbuat dari plastik dan ada juga yang dari kayu.

UNO Stacko merupakan balok yang dimainkan dengan cara disusun dengan dimainkan 2-10 pemain terbuat dari kayu atau plastik



dengan warna, angka, petunjuk. Permainan ini sangat digemari oleh semua orang yang dimana semua kalangan bisa memainkannya dan sangat mudah dalam memahami permainan ini karena tidak banyak peraturan yang ada pada permainan ini.

2. Tata cara memainkan permainan uno stacko seperti berikut:


Permainan uno stacko tetap dilakukan seperti di berbagai tempat, namun dalam kajian ini terdapat sebuah inovasi baru. Dengan memasukan unsur mengenai percaya diri.

- Menyiapkan seluruh komponen media permainan uno stacko dan membacakan peraturan dalam permainan uno stacko.
- Meletakkan kartu berupa tantangan.
- Setiap pemain mengambil lotre yang berisi nomer presensi, pemain yang memiliki nomer presensi tersebut yang memiliki giliran bermain.
- Pemain diberikan waktu bermain selama 40 menit.
- Pemain pertama harus mengocok 4 dadu dan hasilnya akan menentukan angka berapa yang harus diambil pemain.
- Angkanya sendiri bisa didapat dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian antara 4 dadu tadi (tergantung dari kesepakatan para pemain sebelum mulai).
- Pemain pertama harus mengambil satu blok angka dan tidak boleh mengambil blok yang berada di tiga baris teratas.
- Pengambilan blok harus dilakukan satu tangan saja, perlu diingat sentuhan tangan pertama pada blok yang menentukan kamu harus mengambil blok yang mana.
- Pemain yang mengambil blok harus menjawab pertanyaan yang sudah tertera di blok tersebut.
- Jika pemain tersebut mendapatkan blok tantangan maka ia harus mengambil kartu tantangan yang sudah disediakan lalu menjawab pertanyaan sesuai soal yang tertera di kartu tantangan tersebut.
- Blok yang sudah diambil ditaruh dibagian paling atas. Pastikan kamu berhati-hati agar tidak merobohkan menaranya.
- Pemain kedua dan seterusnya akan diurutkan berdasarkan lotre yang sudah diambil sebelumnya.
- Apabila blok tersebut runtuh maka pemain terakhir harus mengambil kartu tantangan dan melakukan tantangan yang tertera di kartu tersebut.
- Setelah pemain menyelesaikan permainan uno stacko, Guru BK bisa melakukan evaluasi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan atau hambatan pada dirinya.

3. Prototipe Permainan Uno Stacko



Tabel Prototipe Permainan Uno Stacko

No.	Gambar	Penjelasan
1.		<p>Balok berbentuk persegi panjang, terbuat dari kayu yang disusun menjadi sebuah piramid. Balok inilah yang digunakan sebagai tempat bermain dan berisi berbagai macam pertanyaan dan perintah yang harus dilakukan oleh para pemain.</p>
2.		<p>Dadu sebagai alat untuk menentukan nomer balok yang diambil saat bermain.</p>
3.		<p>Kartu tantangan, bagi pemain yang mendapatkan kartu tantangan, harus menjawab dengan jujur pertanyaan yang ada</p>



Uno Stacko bukan sekadar permainan balok susun. Permainan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, karna dalam permainan tersebut siswa dituntut untuk dapat bersosialisasi dengan teman karna didalam media tersebut terdapat pertanyaan yang digunakan untuk melatih tingkat percaya diri agar dapat berbicara di depan umum serta menjawab pertanyaan terkait rasa percaya diri. Manfaat bermain Uno Stacko yang dikemukakan oleh Fathani (Roziqin, 2017), yaitu salah satunya adalah meningkatkan keterampilan sosial dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Uno stacko dapat dimainkan secara perorangan. Namun uno stacko dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh secara kelompok akan meningkatkan interaksi social antara pemainnya. Dalam kelompok, anggota akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Percaya diri adalah kesadaran individu akan kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya dan kesadaran tersebut membuatnya merasa yakin pada kemampuan yang dimiliki, menerima diri, bersikap optimis dan berpikir positif sehingga dapat bertindak sesuai dengan kapasitasnya serta mampu mengendalikannya. Dengan adanya kepercayaan diri pada siswa menjadikan diri mereka makin bisa menonjolkan sikap mereka didepan teman-temanya dan hasilnya siswa makin lebih paham akan dirinya sendiri. Dengan adanya permainan uno stacko dikembangkan untuk membantu guru BK dalam memberikan layanan lebih efektif dan menarik. Permainan uno stacko merupakan permainan yang dimainkan 2-10 orang yang dimana baloknya terbuat dari kayu, diberi angka dan tiap balok ada pertanyaan, tantangan, dan hadiah. Permainan akan berakhir jika susunan balok tersebut rubuh, pemain yang merubuhkan susunan balok tersebut akan mendapat hukuman berupa kartu yang dipilih secara acak. Kartu tersebut berisi hukuman yang dimana hukuman tersebut tentang hukuman yang melatih siswa untuk membentuk rasa percaya mereka. Dari permainan ini bisa



memberikan latihan atau dorongan terhadap kepercayaan diri siswa untuk lebih bisa tampil dan tidak malu terhadap kemampuan diri sendiri sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan berkesan lebih berwarna.

Saran dari hasil penelitian yaitu pengembangan media permainan uno stacko ini dapat dijadikan sebagai media layanan untuk membantu guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan materi agar siswa dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya. Media permainan uno stacko ini dapat digunakan dalam layanan bimbingan. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat memberikan inovasi baru bagi guru dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling, hal tersebut dapat terwujudkan tujuan bimbingan dan konseling.

DAFTAR RUJUKAN

- Angelina, M., & Hamdun, D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209-23.
- Fahmi, N. N. 2016. Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman. *Jurnal Hisbah*, 13(1), 69–84.
- Yuono, C. 2016. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. *Jurnal BK Unesa*, 6(1), 1-10.
- Baharuddin. 2010. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Arrus Media.
- Dewi, N. Y. 2012. *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Sumber Rebang*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Eysenk, H.J. 1980. *Mengenal Diri Pribadi*. Terjemahan Gulo DH. Jakarta : ANS.
- Sukmadinata, N., S. 2007. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Praktik Mengembangkan Potensi Dan Kepribadian Siswa*. Bandung: Maestro
- Surya, H. 2007. *Percaya Diri Itu Penting*. Jakarta : Gramedia.