



Vol. 39 No. 2 (2022)

## **PENGEMBANGAN BOARD GAME REOG KENDANG UNTUK MENINGKATKAN SELF AWARENESS SISWA SMP**

**Sintya Rosemawati**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [sintya.rhosemawati@gmail.com](mailto:sintya.rhosemawati@gmail.com)

**Restu Dwi Ariyanto**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

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

**Santy Andrianie**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [santy.putranto@gmail.com](mailto:santy.putranto@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *self awareness* menggunakan *board games* Reog Kendang. Metode yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan terdiri dari 10 langkah penelitian, namun dalam pelaksanaan penelitian ini, langkah tersebut hanya dilakukan sampai langkah ke-6 yaitu uji coba lapangan. Subjek penelitian meliputi 2 uji ahli materi, 2 ahli media, 2 orang uji pengguna (guru BK) dan 8 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa skala psikologi *self awareness* yang dikembangkan melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas memperoleh hasil 31 item pernyataan valid dan uji reabilitas sebesar 0,760 dengan menggunakan *SPSS 22*. Teknik analisis data kepada uji ahli menggunakan menggunakan uji *interater agreement* Gregory dan uji pengguna kepada 8 siswa menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Hasil dari persentase uji ahli materi sebesar 0,76, uji ahli media 0,84. Hasil uji pengguna sebesar 0,82 dengan rentang kategori layak digunakan. Dengan demikian *board game* Reog Kendang dinilai layak digunakan dan dapat diterima secara praktik maupun teoritik sebagai salah satu media bimbingan dan konseling.

Kata Kunci: *self awareness, permainan papan, reog kendang, kearifan lokal*

---

### **Abstact**

This study aims to increase self-awareness using the Reog Kendang board game. From the observations made, the symptoms of self-awareness in students include truancy, not paying attention to lessons, and not doing assignments. This problem needs to get the BK teacher's responsive action by making service innovations in the form of media containing local wisdom values, the media in the form of board games, namely games that are played with more than two players. The method used is Research and Development (R&D) which was developed by Borg and Gall and consists of 10 research steps, but in the implementation of this research,

this step is only carried out until the 6th step, namely field trials. The research subjects included 2 material expert tests, 2 media experts, 2 user tests (BK teachers) and 8 students. The research instrument used is a scale developed through validity and reliability tests. The data analysis technique used the interinter agreement test proposed by Gregory. The results of the percentage test of the material obtained are 0.76, the media test is 0.84, and the user test is 0.82 with a range of categories that are feasible to use. Thus the Reog Kendang board game is considered suitable for use and can be accepted both practically and theoretically as a medium of guidance and counseling.

Keywords: *self awareness, board game, reog kendang, local wisdom*

---

## PENDAHULUAN

Kebijakan penyesuaian pelaksanaan pendidikan saat pandemic covid berjalan selama 2 tahun (SE Mendikbud). Kebijakan ini merubah pula evaluasi pembelajaran dengan sistem baru yakni dengan meniadakan ujian nasional (Candrawati, 2020). Hal ini tentunya berdampak pada cara bersosialisasi siswa terkait hubungan dengan teman maupun dengan guru. Adanya hubungan yang baik antara siswa dan guru akan menciptakan suasana pembelajaran yang positif di sekolah. Namun problematika yang terjadi selama pembelajaran daring siswa mengalami disfungsi komunikasi antar sesama siswa. Guru BK sebagai bagian dari komponen sekolah harus mengambil peran sentral dalam membantu meningkatkan *soft skill* siswa.

Guru BK memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi *soft skill* siswa di sekolah, meliputi kehidupan pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Salah satu tugas guru BK dalam pengembangan pribadi ialah membantu meningkatkan *self awareness* dalam diri siswa. Siswa yang memiliki *self awareness* rendah tentunya akan sulit dalam memahami diri sendiri (Maharani & Mustika, 2016), tidak mampu memahami perasaan yang dimilikinya (Yuliasari, 2020), sulit dalam mengidentifikasi bakat dan minat (Tran et al., 2019), sulit mengolah potensi diri (Putri & Primanita, 2019), sulit mengatasi situasi yang terjadi di lingkungan sosial (Ghanavati & Safarzadeh, 2020), kurang memahami bagaimana seharusnya berperilaku (Esmiati et al., 2020), sulit mengendalikan emosi dan menjalin hubungan dengan orang lain (Putri et al., 2019). Dari penjelasan tersebut maka guru BK perlu membantu siswa agar siswa dapat memiliki *self awareness* yang positif, hal ini sejalan dengan pedoman pelaksanaan guru BK yakni turut serta dalam mendidik moral siswa disekolah.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kalidawir pada tanggal 6 April 2022 - 27 Mei 2022, ditemukan fakta bahwa diadakannya pembelajaran jarak jauh (*Online*) memiliki dampak yang cukup signifikan, salah satu dampak yang cukup terlihat ialah tidak banyak siswa yang hadir pada saat pembelajaran *online*

sedang berlangsung, tidak memperhatikan pelajaran, dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu dalam konteks self awareness terhadap budaya lokal, siswa secara pribadi sadar tentang budaya lokal yang ada di Tulungagung namun enggan untuk melestarikan dan lebih dominan untuk menggunakan budaya K-Pop agar terlihat keren pada lingkungan teman sebaya. Dikarenakan masalah ini, tentunya diperlukan upaya untuk meningkatkan *self awareness* dalam diri siswa. Dalam hal ini guru BK mengambil peran yang cukup penting dalam meningkatkan *self awareness* siswa, seperti pemberian informasi (Wardani & Muis, 2021), maupun melakukan bimbingan dan konseling baik secara individu dan secara kelompok.

Dalam pemberian layanan informasi kepada siswa tentunya diperlukan media pendamping agar informasi yang diberikan mudah diterima dan dapat menarik perhatian siswa. Media BK yang dikembangkan harus memperhatikan tahap perkembangan siswa di sekolah (Nursalim, 2013) agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, media harus diolah menjadi permainan yang mudah digunakan serta memiliki muatan nilai kultural (Huizinga, 1980), salah satunya ialah dengan memanfaatkan media BK berupa *board game*. Penggunaan *board game* ini dipilih karena dirasa cocok dan mudah diterima oleh siswa SMP. Penggunaan media pada proses pembelajaran dinilai cukup efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Nugroho, 2021), hal ini karena penggunaan media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan (Prihandoko & Yunianta, 2021). Kebermanfaatan board game juga dapat digunakan oleh siswa dalam mempelajari dan mencari pengetahuan baru (Nurhayati & Nurzaelani, 2020), dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru (Nordin et al., 2022).

Pembuatan media dapat dilakukan dengan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal budaya yang ada, hal ini dikarenakan minimnya penggunaan budaya lokal sebagai media BK. Pemanfaatan kearifan lokal sebagai media BK dinilai cukup efektif untuk meningkatkan karakter siswa (Rianto & Yuliananingsih, 2021), dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya. Nilai-nilai kearifan lokal yang digunakan berasal dari kesenian Reog Kendang Tulungagung, hal ini dikarenakan Reog Kendang memiliki nilai-nilai karakter yang baik dan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat (Novitasari & Masyitoh, 2022), terlebih dalam dunia pendidikan (D. A. W. Nurhayati, 2021). Selain itu siswa diharapkan dapat peduli dengan budaya yang dimiliki (Iskandar et al., 2022) dan dapat menyaring budaya asing yang datang sehingga tidak melupakan budaya yang dimiliki oleh bangsa

(Rahayu & Yanuartuti, 2021). Nilai-nilai yang terdapat pada kesenian Reog Kendang antara lain ialah nilai religius, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, kerjasama, kepemimpinan, serta toleransi (D. A. W. Nurhayati, 2021).

Kesenian ini telah banyak diterapkan dalam berbagai bentuk seperti penanaman nilai karakter toleransi (Tangidy & Setiawan, 2016), pengimplementasian dalam seni karawitan (Anikesari & Mudjito, 2019), dan pengimplementasian dalam produk budaya berupa batik tulis dengan motif Reog Kendang. Berdasarkan fakta lapangan, dukungan teori dan jurnal penelitian terdahulu maka inovasi ini dilakukan dengan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal Reog Kendang yang merupakan kesenian paling terkenal di wilayah Tulungagung (Rahayu & Yanuartuti, 2021), nilai-nilai ini kemudian di aplikasikan dalam permainan monopoli, dengan fokus nilai karakter yakni tanggung jawab.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan diadaptasi dari teori Borg and Gall (Sukmadinata, 2017), penelitian ini terdiri dari sepuluh langkah penelitian. Namun, penelitian ini hanya dibatasi sampai 6 langkah penelitian, karena dirasa sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Langkah penelitian meliputi: 1) *Penelitian dan Pengumpulan data* dengan ruang lingkup kecil dan melakukan studi literatur yang berhubungan dengan *self awareness*, reog kendang, dan media BK. Selanjutnya, melakukan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS, data didapat melalui skala yang telah diisi oleh siswa kelas VIII, skala terdiri dari 3 aspek *self awareness* menurut Goleman & Boyatzis dengan 42 item pertanyaan; 2) *Perencanaan*, meliputi rencana penelitian, tujuan penelitian, kemampuan yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian, serta langkah penelitian. Dalam tahap ini penulis memilih *board game* dengan mengadopsi nilai-nilai luhur dari kesenian Reog Kendang yang ada di wilayah Tulungagung; 3) *Mengembangkan draf produk*, mengembangkan prototipe, dan media *board game* Reog Kendang; 4) *Uji coba lapangan awal*, dilakukan oleh 2 orang dosen BK yang memiliki kompetensi dalam bidang multibudaya dan mempunyai kualifikasi mengajar minimal 5 tahun sebagai uji ahli materi, 2 orang dosen BK yang memiliki kompetensi dibidang media BK dan mempunyai kualifikasi mengajar selama 5 tahun sebagai uji ahli media, serta uji pengguna kepada 2 guru BK yang memiliki kualifikasi mengajar kurang lebih 5 tahun serta memiliki ijazah yang linear dalam bidang BK. Skor yang didapatkan dari uji ini kemudian dianalisis menggunakan *interater agreement* menurut (Gregory, 2011). Hal ini dikarenakan data yang didapatkan dari tahap ini berupa data kuantitatif, yaitu merupakan data

yang berbentuk angka, dan menggunakan 2 uji ahli. Data ini berupa skor yang telah diisi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media dan 2 guru BK sebagai pengguna media. 5) *Merevisi hasil uji coba* berdasarkan masukan dari uji ahli materi, uji ahli media, dan juga 2 uji ahli pengguna; 6) *Uji coba lapangan*, dilakukan dengan 8 orang siswa kelas VIII di SMPN 2 Kalidawir yang memiliki *self awareness* rendah berdasarkan hasil skala *self awareness* yang telah diberikan sebelumnya.

Populasi yang digunakan ialah siswa di SMPN 2 Kalidawir yang berjumlah 320 siswa dan terdiri dari 9 kelas, pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*, yakni berdasarkan pertimbangan yang diberikan oleh guru BK. Ukuran sampel yang digunakan antara 30 – 500 responden, untuk ini peneliti mengambil sampel sebanyak 10 - 15% dari total populasi yang ada (Sugiyono, 2013). Selanjutnya, diambil 8 siswa dengan *self awareness* rendah sebagai subjek penelitian, pemilihan ini berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh guru BK.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala Likert dan terdiri dari 5 poin, dengan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala Likert ialah suatu skala psikometrik yang cukup umum dan paling banyak digunakan dalam riset yang berbentuk survei (dalam Syofian et al., 2015), deskripsi kemampuan (pernyataan) didasarkan dari aspek yang diharapkan pada diri siswa.

Teknik analisis data dilakukan menjadi dua tahap yaitu uji ahli menggunakan uji *interrater agreement* Gregory dan uji pengguna kepada 8 siswa menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Uji *interrater agreement* Gregory dilakukan kepada 2 ahli materi, 2 ahli media dan 2 guru BK sebagai praktisi. Berikut rumus perhitungan validasi isi menurut (Gregory, 2011) :

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

**Tabel 1.** Tabulasi Uji Ahli (Gregory, 2011)

|        |   |   |  |
|--------|---|---|--|
|        |   | Ahli 1                                    |  |
|        |   | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4) |
| Ahli 2 | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | A   | B  |
|        | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4)  | C   | D  |

Keterangan :

- A : Item dengan nilai relevansi lemah oleh kedua ahli
- B : Item dengan nilai relevansi lemah oleh ahli 2
- C : Item dengan nilai relevansi lemah oleh ahli 1
- D : Item dengan nilai relevansi kuat oleh kedua ahli

**Tabel 2.** Kategori Interval Skor Analisis Data

| Koefisien   | Validasi      | Keterangan        |
|-------------|---------------|-------------------|
| 0,8 – 1.0   | Sangat Tinggi | Diimplementasikan |
| 0,6 – 0,79  | Tinggi        | Diimplementasikan |
| 0,4 – 0,59  | Sedang        | Revisi            |
| 0,2 – 0,39  | Rendah        | Revisi            |
| 0,00 – 0,19 | Sangat Rendah | Diganti           |

Sumber : (Iskandar et al., 2022)

Pada tahap uji pengguna dilakukan pada 8 siswa berdasarkan *need assessment* skor *self awareness* rendah dan rekomendasi guru BK. Uji kepada siswa dilakukan menggunakan uji *One-Grup Pretest-Posttest* untuk melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* (Sugiyono, 2013).

**Tabel 3.** Desain *One-Grup Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2013)



Keterangan :

- O1 : nilai *Pretest*
- X : pelaksanaan board game Reog Kendang untuk meningkatkan self awareness siswa
- O2 : nilai *Posttest*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Langkah pertama ialah melakukan penelitian dalam lingkup kecil, dari penelitian yang dilakukan ditemukan fakta yaitu rendahnya tingkat *self awareness* siswa. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa, selanjutnya ialah mengembangkan skala *self awareness* dan mengujikannya kepada 2 orang dosen BK sebagai uji ahli instrumen. Item pernyataan sebanyak 42 butir dan terdiri dari 3 aspek *self awareness* menurut Goleman & Boyatzis (dalam Sihaloho, 2019), yaitu : (1) *Emotional Self Awareness* yang terdiri dari 3 indikator dan terdiri dari 14 item pernyataan, (2) *Accurate Self Awareness* yang terdiri dari 3 indikator dan terdiri dari 14 item pernyataan, dan (3) *Self Confidence* yang terdiri dari 3 indikator dan terdiri dari 14 item pernyataan. Deskripsi kemampuan (pernyataan) didasarkan dari aspek yang diharapkan pada diri siswa. Hasil uji validitas yang dihitung dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* pada aplikasi SPSS dan uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha chronbach*, data tersebut didapatkan melalui skala yang diberikan kepada siswa kelas VIII.

Setelah menguji kelayakan instrumen kepada 2 orang dosen BK, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan 111 siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kalidawir, ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *self awareness* dalam diri siswa. Dalam uji kelayakan instrumen terdapat beberapa item yang perlu diperbarui lagi, dikarenakan item pernyataan dinilai kurang efisien, kurangnya keterangan pada item instrumen, dan bahasa yang digunakan masih kurang baku, hal ini dapat menimbulkan kebingungan pada siswa dan berdampak pada jawaban yang diberikan. Setelah melakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari kedua penguji maka instrumen dinilai layak untuk disebarkan ke siswa dan dilakukan uji validitas dan uji realibilitas. Pada uji validitas terdapat 31 item pernyataan yang valid dan 11 item yang tidak valid, item yang tidak valid dan harus dihilangkan adalah item dengan nomor 3, 7, 8, 13, 14, 16, 26, 28, 31, 36 dan 41. Sedangkan dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, didapatkan nilai *alpha chronbach* sebesar 0.760, ini menunjukkan bahwa item pernyataan memiliki skor reliabilitas yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa skala *self awareness* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat *self awareness* pada siswa SMP.

Langkah kedua ialah perencanaan, setelah menemukan masalah yang dihadapi siswa, maka langkah selanjutnya ialah melakukan perencanaan terkait kegiatan penelitian yang akan dilakukan, salah satunya ialah pemilihan media yang akan digunakan. Pemilihan media

hendaklah disesuaikan dengan tahapan perkembangan siswa dan tujuan yang ingin dicapai dari pemanfaatan media tersebut (Nurrita, 2018), dalam meningkatkan *self awareness* pada diri siswa, media yang digunakan yaitu berupa *board game*, hal ini dikarenakan *board game* dinilai efektif dalam meningkatkan *soft skill* siswa, salah satunya ialah *self awareness* (Fleming et al., 2022). Dalam mengembangkan media *board game* tentunya diperlukan perencanaan dan pembuatan rancangan dari *board game* yang akan digunakan, rancangan ini meliputi bentuk permainan, desain, dan piranti permainan. *Board game* diaplikasikan dalam permainan monopoli dengan jumlah pemain 8-10 orang, dengan beberapa modifikasi berdasarkan tujuan dari penelitian, salah satunya ialah dengan pemanfaatan nilai-nilai budaya yang ada pada kesenian Reog Kendang, pemanfaatan nilai budaya dipilih karena minimnya penggunaan budaya lokal sebagai media BK.

Langkah ketiga ialah mengembangkan draf produk yang telah dibuat sebelumnya, produk berupa *board game* Reog Kendang yang dikembangkan untuk meningkatkan *self awareness* siswa di SMP Negeri 2 Kalidawir. Media ini dilengkapi oleh piranti berupa Bidak yang berbentuk kendang kecil, Dadu, kartu *Truth* dan *Dare*, Papan permainan, serta pembuatan buku panduan yang dibuat dengan tujuan untuk memudahkan guru BK dalam mengaplikasikan permainan *board game* Reog Kendang dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Langkah keempat yaitu mengujikan *board game* Reog Kendang kepada 4 orang dosen BK, yaitu 2 orang dosen BK sebagai uji ahli materi dan 2 orang dosen BK sebagai uji ahli media. Hal ini perlu dilakukan guna mengetahui kelayakan dari materi dan juga media yang telah dibuat agar dapat dipergunakan, serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah mendapat balikan berupa revisi dari uji ahli materi dan uji ahli media, maka langkah selanjutnya ialah mengujikan media *board game* Reog Kendang kepada 2 orang guru BK selaku uji pengguna. Beberapa masukan yang didapat dari uji materi yakni tentang keterkaitan permainan dengan *self awareness* dan manfaat kegiatan, sedangkan masukan dari uji media yakni untuk mengkaji ulang instrumen yang digunakan, serta mensinkronkan lagi tahap bimbingan kelompok yang digunakan.

Data yang diperoleh dari skala psikologi yang telah diisi oleh uji ahli materi, uji ahli media, dan 2 uji pengguna kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *interater agreement* yang dikemukakan oleh (Gregory, 2011), uji ini dilakukan untuk mengetahui seberapa sesuai tes yang digunakan dengan kriteria yang hendak diukur, analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk *board game* Reog Kendang.

**Tabel 4.** Uji Keberterimaan Ahli Materi

|        |   | Ahli 1                                    |  |
|--------|---|---|--|
|        |   | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4) |
| Ahli 2 | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | 0   | 2  |
|        | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4)  | 3   | 16                                       |

Uji ahli materi meliputi 3 aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa, aspek tersebut berdasarkan pada materi *self awareness* yang ada pada buku panduan permainan. Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil persentase uji materi sebesar 0,76 dan dapat disimpulkan bahwa materi dalam buku panduan sudah dianggap layak dengan nilai validitas tinggi, sehingga dapat digunakan dengan beberapa perbaikan. Saran yang didapatkan dari ahli materi antara lain ialah untuk menampakan keterkaitan antara permainan dengan *self awareness*, susunan materi yang masih kurang rapi, penambahan beberapa kalimat guna memperjelas maksud yang ingin disampaikan, dan manfaat dari kegiatan yang masih perlu ditambahkan.

**Tabel 5.** Uji Keberterimaan Ahli Media

|        |   | Ahli 1                                    |  |
|--------|---|---|--|
|        |   | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4) |
| Ahli 2 | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | 0   | 2  |
|        | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4)  | 1   | 16                                       |

Uji ahli media meliputi 3 aspek, yaitu aspek kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan produk, aspek tersebut berdasarkan pada media *board game* Reog Kendang beserta piranti yang digunakan. Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil persentase uji media sebesar 0,84 dengan nilai validitas sangat tinggi, tidak terdapat saran dan komentar dari ahli media, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *board game* Reog Kendang layak digunakan tanpa perbaikan.

**Tabel 6.** Uji Keberterimaan Ahli Pengguna

|        |   | Ahli 1                                    |  |
|--------|---|---|--|
|        |   | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4) |
| Ahli 2 | Relevansi Lemah<br>(item dengan skor 1-2) | 0   | 3  |
|        | Relevansi Kuat<br>(item dengan skor 3-4)  | 5   | 37                                       |

Uji ahli pengguna meliputi 6 aspek, yaitu 3 aspek kelayakan materi yang meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Bahasa, serta 3 aspek kelayakan media yang meliputi kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan produk. Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil persentase uji ahli pengguna sebesar 0,82 dengan nilai validitas sangat tinggi, tidak terdapat saran dan komentar dari guru BK, sehingga media *board game* Reog Kendang dinilai layak, dan diterima baik secara praktik maupun teoritik sebagai media BK, selain itu *board game* Reog Kendang juga dapat diaplikasikan pada siswa dalam proses layanan bimbingan dan konseling.

Langkah kelima yakni melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 guru BK sebagai ahli pengguna. Revisi ini berupa perbaikan dalam buku panduan berupa penambahan materi, perbaikan susunan materi, perbaikan RPLBK, serta perubahan susunan kalimat agar menjadi lebih efektif dan jelas. Revisi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan materi yang ada pada buku panduan sehingga materi dapat dikatakan layak dan sesuai untuk meningkatkan *self awareness* dalam diri siswa.

Langkah keenam ialah uji coba lapangan awal, setelah produk dinilai layak untuk digunakan maka produk dapat diujicobakan kepada kelompok kecil, uji coba tersebut dilakukan kepada 8 orang siswa berdasarkan rekomendasi dari guru BK. Hasil penilaian menggunakan 3 aspek yaitu : (1) Aspek Kegunaan terdiri dari 3 item pernyataan, butir pernyataan masuk dalam kategori tinggi yaitu dengan nilai 89,58%; (2) Aspek Kemudahan yang terdiri dari 6 item pernyataan, butir pernyataan masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 82,81%; dan (3) Aspek Kemenarikan yang terdiri dari 6 item pernyataan, butir pernyataan masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 86,98%. Berdasarkan dari penjabaran

tersebut dapat disimpulkan bahwa media *board game* Reog Kendang dapat diterima dan digunakan untuk membantu meningkatkan *self awareness* siswa SMP.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* Reog Kendang dapat diterima dan digunakan untuk membantu meningkatkan *self awareness* siswa SMP. Hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa *self awareness* sendiri merupakan pengetahuan seorang individu terkait dirinya sendiri (Maharani & Mustika, 2016). Artinya bahwa apabila siswa mampu menempatkan diri di lingkungan, mengetahui dan mengelola potensi yang ia miliki dengan baik maka ia akan memiliki kompetensi diri yang baik. Pendapat ini juga diperkuat oleh Goleman & Boyatzis (dalam Sihaloho, 2019) berpendapat bahwa untuk mengetahui kondisi *self awareness* maka dalam diri siswa harus memiliki: (1) *Emotional Self Awareness*, (2) *Accurate Self Awareness*, dan (3) *Self Confidence*.

Dalam upaya meningkatkan *self awareness* dalam diri siswa, perlu adanya inovasi yang sesuai dengan perkembangan siswa. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *board game* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa (Fitriyawany, 2013). Penelitian lain juga menitikberatkan bahwa *board game* yang baik harus memenuhi unsur-unsur kearifan lokal sehingga integrasi nilai-nilai karakter kebjajikan hidup akan dapat terserap dengan baik oleh siswa (Riskiani & Wulandari, 2022). Penelitian selanjutnya juga memperkuat bahwa penggunaan board games juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan *board game* dapat digunakan sebagai landasan konsep pendidikan perdamaian (Anggraeni et al., 2022). Pada level kognitif yang tertinggi, penggunaan *board game* yang telah diteliti mampu merangsang keterampilan berfikir kritis siswa (Davidi, 2018).

Penelitian selanjutnya juga memberikan pemahaman spesifik terkait ragam *board games* yang digunakan akan memengaruhi konten materi yang disajikan. Menurut penelitian yang sudah dilakukan terkait permainan monopoli, permainan ini terbukti dapat mendorong kemampuan berpikir siswa serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok (Davidi, 2018). Penelitian selanjutnya juga menyoroti penggunaan board games yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Putra & Nisa, 2021). Lebih jauh lagi penggunaan *board games* berdasarkan riset terdahulu menjelaskan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan disiplin diri (Fardani et al., 2018). Hal ini menegaskan bahwa

banyak penelitian yang menjabarkan terkait kebermanfaatan penggunaan *board game* dalam seting pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Hasil dari persentase uji materi didapatkan hasil sebesar 0,76, uji media sebesar 0,84, dan uji pengguna sebesar 0,82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media *board game* Reog Kendang untuk meningkatkan *self awareness* dapat dapat diterima secara praktik dan reoritik sebagai salah satu media BK dan layak diimplementasikan kepada siswa kelas VIII dalam proses layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan media dalam dunia pendidikan tentunya sudah tidak asing lagi bagi para pendidik saat ini, penggunaan media terutama permainan sering kali digunakan untuk menghilangkan rasa bosan pada diri siswa dikarenakan cara belajar yang masih monoton dan cenderung membuat siswa merasa bosan. Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar juga bisa menjadi sarana dalam mengenalkan nilai kearifan lokal dan budaya yang ada di suatu daerah kepada siswa. Oleh karena itu diharapkan guru BK dapat membantu meningkatkan self awareness dalam diri siswa.

Penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu diharapkan penyempurnaan dari berbagai pihak untuk penelitian yang telah dilakukan. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa menyempurnakan hasil dari penelitian ini agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal, serta dapat memperluas penelitian ini dalam jenjang pendidikan yang berbeda sesuai dengan perkembangan siswa di dalam penelitian yang digunakan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kami tujukan kepada program studi bimbingan dan konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri, serta pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam membantu pembuatan board game Reog Kendang hingga dapat diterima secara layak menjadi salah satu media bimbingan dan konseling.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S. T., & Ramadhan, M. G. (2022). Optimization of the Board Game as a Platform for the Concept of Peace Education : A Survey Method Study. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. <https://doi.org/https://doi.org/10.46328/ijemst.2292>
- Anikesari, P., & Mudjito. (2019). Pembinaan Estetika Siswa Melalui Pembelajaran Seni Karawitan Di Sma Negeri 1 Kauman Tulungagung. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/28537/26115>

- Candrawati, K. (2020). Kejenuhan Informasi terhadap Pengambilan Keputusan Pada Masa Pandemi Covid 19. In D. H. Santoso & A. Santosa (Eds.), *Covid 19 dalam Ragam Tinjauan Perspektif* (p. 498). Yogyakarta: MBridge Press.
- Davidi, E. I. N. (2018). Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10, 59–69.
- Esmiati, A. N., Prihartanti, N., & Partini. (2020). Efektivitas Pelatihan Kesadaran Diri untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 8(1), 113. <https://doi.org/10.22219/jipt.v8i1.11052>
- Fitriyawany. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, XIII(2), 223–239. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jid.v13i2.475>
- Fleming, J., Ownsworth, T., Doig, E., Swan, S., Prescott, S., Hamilton, C., & Shum, D. H. K. (2022). Improving Self-Awareness of Prospective Memory Function after TBI using Experiential Feedback on a Board Game Activity: an Observational Study. *Neuropsychological*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09602011.2022.2044863>
- Ghanavati, M., & Safarzadeh, S. (2020). Study of the Effectiveness of Brain Exercise Training and Intensive Short-Term Dynamic Psychotherapy (ISDTP) on Emotional Self-Awareness of Mothers with Mentally Retarded Children in Ahvaz. *Propósitos y Representaciones*, 8(SPE2). <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8nspe2.693>
- Gregory, R. J. (2011). *Psychological Testing. History, Principles, and Applications (6th Ed)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. London: Boston and Henley. <https://doi.org/10.4324/9781315824161>
- Iskandar, A., Putra, ashar syah, Rozaq, A. M. J., & Ariyanto, R. D. (2022). Sinema Edukasi Gandrung untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Siswa. *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 39(1), 22–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/helper.vol39.no1.a5109>
- Maharani, L., & Mustika, M. (2016). Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung (Penelitian Korelasional Bidang BK Pribadi). *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/kons.v3i1.555>
- Nordin, N., Nordin, N. R. M., & Omar, W. (2022). The Efficacy of REV-OPOLY Augmented Reality Board Game in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(7), 22–37. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.26317>
- Novitasari, E., & Masyitoh, I. S. (2022). The Effort to Preserve the Art of Reyog Kendang as a Local Wisdom in Tulungagung Regency. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021), 83–86. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.015>
- Nugroho, D. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>

- Nurhayati, D. A. W. (2021). Pendampingan Pelestarian Kearifan Lokal Reog Kendang: Upaya Pendidikan Karakter dan Ketrampilan Seni pada Siswa Sekolah Dasar Sidomulyo Pagerwojo Tulungagung. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 1(1), 2809–3763. <https://doi.org/10.21274>
- Nurhayati, D., & Nurzaelani, M. M. (2020). Pengembangan Board Games Sebagai Media Edukasi Covid-19 Di Kampung Sindang Rasa. *JURMA: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 4(1), 54–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/pkm-p.v4i1.721>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 03, 171–187.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Akamedia.
- Prihandoko, G. K., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>
- Putri, Yeni; Primanita, R. Y. (2019). Perbedaan Self Awareness berdasarkan Tipe Kepribadian Independent Penyalahguna NAPZA di Sumatera Barat. *Jurnal Riset Psikologi*, 2019(3), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/6589>
- Putri, E. T., Tazkiyah, A. Y., & Amelia, R. (2019). Self-Awareness Training untuk Menghadapi Fenomena Pernikahan Dini. In *Pelayanan Kepada Masyarakat ISSN : on progress (Online)* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/plakat.v1i1.2694>
- Rahayu, Y. P., & Yanuartuti, S. (2021). Pembelajaran Tari Reog Kendang Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Di Slb C Negeri Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 10(2), 275–295. <https://doi.org/10.26740/jps.v10n2.p275-295>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD013.05>
- Sihaloho, R. P. (2019). Hubungan Antara Self Awareness dengan Deindividuasi Pada Mahasiswa Pelaku Hate Speech. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(2), 114–123.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (12th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi, November*, 1–8.
- Tangidy, A. M., & Setiawan, T. A. (2016). Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 11(2), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/sabda.11.2.16-25>
- Tran, L., Huynh, S. Van, Dinh, H. D., & Giang, V. T. (2019). Improving the self-awareness capacity of secondary school students by forming a school counseling model based on student capacity development orientation in Vietnam. *Problems of Education in the 21st*

*Century*, 77(6), 722–733. <https://doi.org/10.33225/pec/19.77.722>

Wardani, D. O. R., & Muis, T. (2021). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas Viii-I Smpn 1 Taman Sidoarjo. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 38(2), 42–48. <https://doi.org/10.36456/helper.vol38.no2.a3586>

Yuliasari, H. (2020). Pelatihan Konselor Sebaya untuk Meningkatkan Self Awareness terhadap Perilaku Beresiko Remaja. *Jurnal Psikologi Insight Departemen Psikologi*, 4(1). [https://doi.org/Pelatihan Konselor Sebaya untuk Meningkatkan Self Awareness teradap Perilaku Beresiko Remaja](https://doi.org/Pelatihan%20Konselor%20Sebaya%20untuk%20Meningkatkan%20Self%20Awareness%20terhadap%20Perilaku%20Beresiko%20Remaja)