



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN ANTABOGA BERBASIS SINEMA EDUKASI DHANDANGGULO UNTUK MENINGKATKAN SELF-CONFIDENCE SISWA

Diva Candra Kirana

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri,
Indonesia

Email: kiranadiva713@gmail.com

Setya Adi Sancaya

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri,
Indonesia

Email: sadisancaya@gmail.com

Nora Yuniar Setyaputri

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri,
Indonesia

Email: setyaputrinora@gmail.com

Khususiyah

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri,
Indonesia

Email: khususiyah@unpkediri.ac.id

Abstrak

Self-Confidence penting dimiliki siswa, dan dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan *self-confidence* agar siswa antusias saat menerima materi. Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan penggunaan permainan antaboga berbasis sinema edukasi dhandanggulo dalam meningkatkan *Self-Confidence* siswa. Penelitian ini menggunakan metode One Grup Pre-test dan Post test Design melalui pendekatan kuantitatif. Penyebaran angket menggunakan skala pengukuran *Self-Confidence* yang disebarkan pada 12 siswa yang memiliki *Self-Confidence* rendah sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik kolmogorov-Smirnov sebagai uji normalitas serta digunakan untuk analisis data penelitian dan mendapatkan hasil normal sehingga uji hipotesis menggunakan paired sample t-test mendapatkan nilai $0,000 < 0,05$ yaitu terdapat selisih perbedaan dari pre-test ke post-test, hasil penelitian menunjukkan nilai pre-test 52,1 dan post-test 78,5 yang menunjukkan terjadinya peningkatan *Self-Confidence* siswa. Hasilnya disimpulkan bahwa permainan antaboga berbasis sinema edukasi dhandanggulo efektif untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa. Hasil penelitian diharapkan digunakan sebagai referensi dalam menganalisis *Self-Confidence* siswa.

Kata Kunci: *Self-Confidence, media BK, permainan antaboga*

Abstact

Self-confidence is important for students to have, and an interesting learning media is needed to develop self-confidence so that students are enthusiastic when they receive material. This study aims to determine the effectiveness of using the antaboga game based on the dhandanggulo educational cinema in increasing students' self-confidence. This study used the One Group Pre-test and Post test Design methods through a quantitative approach. The distribution of the questionnaire used a self-confidence measurement scale which was distributed to 12 students who had low self-confidence as the research sample. The research sample was taken using the Kolmogorov-Smirnov technique as a normality test and used for analysis of research data and obtained normal results so that the hypothesis test using the paired sample t-test obtained a value of $0.000 < 0.05$, that is, there was a difference from pre-test to post-test, the results of the study showed a pre-test value of 52.1 and a post-test of 78.5 which showed an increase in students' self-confidence. The results concluded that the antaboga game based on the dhandanggulo educational cinema was effective in increasing students' self-confidence. The research results are expected to be used as a reference in analyzing students' self-confidence.

Keywords: *Self-Confidence, media BK, antaboga game*

PENDAHULUAN

Tahapan dalam perkembangan individu yang cenderung rentan dan penuh gejolak emosi sehingga mudah terkena pengaruh oleh lingkungan disebut masa remaja. Menurut Hurlock masa perkembangan remaja adalah masa dimana individu akan mencapai kematangan mental, emosional fisik dan sosial. Masa remaja disebut sebagai peralihan masa kanak-kanak menuju masa dewasa (Fitri, Zola, & Ildil, 2018). Masa remaja biasanya dimulai pada usia 12 sampai 21 tahun atau yang masih bersekolah dimana pada usia tersebut seseorang dapat membutuhkan pengarahannya dari orang-orang disekitarnya untuk bisa melewati masa remaja dengan optimal (Riswanto, 2019). Hal ini berarti siswa SMA juga termasuk pada masa remaja, yang dalam proses perkembangan karakter membutuhkan pihak sekolah untuk membantu melewati masa remaja antara lain melalui peran Guru BK dalam membantu mengembangkan *Self-Confidence* pada siswa.

Dalam melewati masa remaja, individu membutuhkan karakter positif yang kuat dalam dirinya karena karakter positif yang kuat akan membentuk kepribadian yang baik sehingga individu memiliki prinsip dalam dirinya dan tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain. Ada beberapa karakter positif dan perlu ada di dalam diri seorang remaja, diantaranya

adalah sikap percaya diri atau *Self-Confidence*. *Self-Confidence* (Percaya diri) yaitu pendirian seseorang individu pada sebuah kemampuan atau kelebihan yang ada dalam diri individu untuk menampilkannya dan untuk mencapai target yang diinginkan (Rais, 2022). Seorang remaja yang tangguh adalah remaja yang mempunyai *Self-Confidence* yang baik. *Self-Confidence* baik artinya kepercayaan diri yang tidak berlebihan atau sesuai dengan porsinya, Seseorang yang tidak memiliki *Self-Confidence* akan memiliki karakter yang pesimis dalam menghadapi tantangan dan memiliki kepribadian yang selalu merasa ragu dalam mengambil sebuah keputusan (Barus et al, 2020). Menurut Vandini (2015) *Self-Confidence* (kepercayaan diri) adalah karakter penting yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kelebihan pada dirinya dan menerima kekurangan diri serta mengatasi kesulitan dalam kemampuan yang dimiliki.

Dalam menumbuhkan *Self-Confidence* pada seorang remaja dibutuhkan inovasi dan media perantara (Hidayat, 2023). Diantara cara inovatif yang dapat diaplikasikan adalah menggunakan media permainan antaboga. Permainan antaboga sendiri adalah sebuah permainan yang cara bermainnya dilakukan di atas papan segi empat. Aturan permainan antaboga harus dimainkan lebih dari seorang atau satu orang pada papan yang sama, hal ini bertujuan agar pemain dapat melakukan interaksi dengan pemain lainnya. Media permainan antaboga ini berguna untuk membantu perkembangan teknologi, kemajuan budaya, serta kemampuan berpikir remaja. Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai pembelajaran menggunakan board game. Dan hasilnya adalah board games adalah media yang efektif dengan tujuan dapat membuat daya serap akan pemahaman pelajaran lebih meningkat pada remaja (Widiyoni; Wati; Putri; Nowarni & Ariyanto, 2021).

Antaboga sendiri adalah tokoh dari sebuah pewayangan yang memiliki karakter *Self-Confidence*, berani, pantang menyerah, dan setia. Antaboga dalam pewayangan memiliki bentuk lain selain sebagai bentuk wayang yaitu sebagai sosok naga yang dijelaskan dalam sejarah kebudayaan jawa. Dalam sejarahnya tokoh antaboga terdapat dua sosok dalam dirinya yaitu saat marah antaboga akan merubah wujudnya menjadi naga dan setelah kemarahan reda antaboga akan merubah wujudnya menjadi manusia lagi (Cahyanto, J. H., Angge, I. C., 2017). Karakter wayang antaboga yang *Self-Confidence* ini dinilai masyarakat sebagai penokohan yang protagonis, hal ini yang menjadikan inovasi sebagai sebuah ide untuk mengembangkan self confidence pada siswa. Untuk menarik rasa minat siswa dalam

mengembangkan *Self-Confidence* dalam dirinya dibutuhkan sesuatu yang unik dan menarik, selain itu juga perlu dikembangkan nilai kearifan loka pada siswa. Permainan antaboga sebagai media dalam menumbuhkan self confidence siswa dan sebagai sarana dalam meningkatkan nilai kearifan lokal dapat diaplikasikan untuk mengatasi penurunan nilai kearifan lokal budaya pada masa sekarang yang diakibatkan oleh generasi saat ini yang lebih tertarik terhadap hal yang modern yang dijadikan dalam bagian kehidupan sehari-harinya.

Selain itu, dalam permainan antaboga terdapat media audio visual berupa film sebagai sarana untuk pengembangan *Self-Confidence* pada siswa. Film merupakan sebuah tayangan yang didalamnya memuat aspek suara dan juga visual yang bertujuan untuk menggambarkan kembali sebuah peristiwa baik berupa kajian, maupun berupa sejarah budaya, dan mampu mendorong seseorang untuk menemukan pemikiran baru (Arsyad, 2014). Banyak sejumlah jenis film yang diketahui diantaranya adalah film pendek, film pendek yang mengangkat kehidupan sehari-hari biasanya dikemas dengan cara ringan. Dalam penggunaannya film pendek bisa digunakan untuk anak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada permainan antaboga ini diselipkan sebuah film pendek yang memuat tentang *Self-Confidence* dan diharapkan siswa akan termotivasi setelah menonton film tersebut.

Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan di SMK Negeri 2 Kediri ditemukan permasalahan tentang kurangnya *Self-Confidence* pada siswa kelas XI. Sebagian besar siswa mengaku merasa memiliki penampilan yang berbeda seperti memiliki rambut tidak lurus, tubuh terlalu besar atau terlalu kecil, hidung yang kurang mancung dengan temanya yang membuat *Self-Confidence* turun, selain itu juga terdapat siswa yang merasa *Self-Confidence* turun karena “gadget” teknologi media sosial seperti instragram, tiktok, twitter dan lain sebagainya. Di sekolah tersebut telah dilakukan tindakan seperti bimbingan klasikal tentang menumbuhkan *Self-Confidence* siswa, namun siswa tidak tertarik dan kurang optimal dalam mengaplikasikan materi yang telah disampaikan oleh Guru BK.

Permainan antaboga berbasis sinema edukasi ini merupakan salah satu cara untuk memecahkan permasalahan yang telah dipaparkan. Selain dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *Self-Confidence*, permainan ini di desain dengan kearifan budaya yang akan membuat remaja tertarik untuk memainkan permainan tersebut. Pada era saat ini, juga sangat dibutuhkan pelestarian budaya agar budaya di indonesia tidak tenggelam

oleh budaya modern yang sudah sangat berkembang pesat. Permainan antaboga berbasis sinema edukasi memuat unsur karakter dari wayang antaboga yaitu percaya diri dan tujuannya adalah untuk dapat meningkatkan *Self-Confidence* di dalam diri siswa sehingga siswa dapat memiliki *Self-Confidence* yang baik untuk masa depannya. Dalam permainan antaboga terdapat film pendek yang tujuannya adalah menumbuhkan motivasi diri siswa dalam meningkatkan *Self-Confidence*.

Dari pemaparan diatas peneliti ingin mengetahui tentang keefektifan permainan antaboga berbasis sinema edukasi untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa. Hal tersebut mengacu pada penelitian yang diteliti oleh (Iskandar, A., Putra, A. S., Rozaq, A. M., Ariyanto, R. D., 2022) tentang sinema edukasi gandrung untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa media audio visual seperti sinema edukasi mampu meningkatkan *Self-Confidence* pada siswa dan juga memupuk rasa kesadaran multikultural disekolah. Permainan antaboga berbasis sinema edukasi memiliki tujuan untuk meningkatkan *Self-Confidence* melalui sebuah permainan yang menyenangkan dan juga diharapkan siswa dapat optimal dalam menerapkan rasa percaya dirinya.

METODE

Penelitian tentang efektivitas penggunaan permainan antaboga berbasis sinema edukasi dhandanggulo untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana penelitian kuantitatif didalamnya menekankan suatu analisa berupa angka dengan menggunakan metode statistika. Peneliti menggunakan metode pre-experimental design yang artinya eksperimen ini berprinsip tidak memakai kelompok kontrol dan hanya memakai satu kelompok eksperimen (Yusuf, 2017:78). Desain yang digunakan di dalam penelitian ini adalah “Pre-experimental one grup pre-test post-test design” karena dengan mengaplikasikan desain penelitian tersebut hasil penelitian dinilai lebih akurat dibandingkan dengan keadaan sebelumnya, pada desain penelitian ini kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan tes awal (pre-test) setelah itu akan diberikan perlakuan atau treatment, dan kemudian akan dilakukan tes akhir (post-test). Teknik yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian eksperimen, teknik penelitian eksperimen merupakan sebuah riset yang tujuannya untuk mengumpulkan informasi akibat dari adanya suatu perlakuan. Penelitian eksperimen memiliki beberapa ciri yaitu a) adanya pengukuran

dan pengamatan dengan variabel terikat, b) adanya pengolahan terhadap semua variabel kecuali variabel bebas, c) terdapat variabel bebas yang dimanipulasi (Abd. Mukhid, 2021).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kediri, dan untuk sampel yang diambil untuk penelitian adalah 12 dari 30 siswa yang diambil berdasarkan pre-test awal yang mempunyai tingkat kepercayaan diri rendah. Teknik untuk pengambilan sampel menggunakan purposive sampling adalah orang – orang yang sudah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti dan dapat dikatakan berhasil pada tahap seleksi sehingga dapat menjadi sampel dalam penelitian (Kriyantono, 2020). Data penelitian yang digunakan yaitu siswa sebagai subjek peneliti yang mempunyai kepercayaan diri rendah dan belum diberikan perlakuan menggunakan permainan antaboga (pre-test) kemudian siswa akan diberikan perlakuan atau treatment berupa permainan antaboga untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa (treatment), selanjutnya pemberian tes akhir setelah dilakukan treatment pada subjek penelitian (post-test. Apabila terjadi perubahan sikap tentang kepercayaan diri siswa maka dapat dinyatakan ada pengaruh permainan antaboga berbasis sinema edukasi untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa.

Dalam penelitian ini proses pengumpulan data menggunakan skala likert yaitu skala sikap kepercayaan diri yang telah lolos pengujian validitas dan reabilitas. Penggunaan angket ini adalah untuk mengukur tingkat *Self-Confidence* yang dimiliki oleh siswa. Skala likert terdiri dari dua sifat pertanyaan yang berbeda yakni pertanyaan negatif (Unfavorable) dan pertanyaan positif (Favorable). Pada setiap pertanyaan terdapat beberapa alternatif jawaban yaitu TS (Tidak Sesuai), CS (Cukup Sesuai), S (Sesuai), SS (Sangat Sesuai). Terdapat masing-masing skor pada setiap jawaban dari rentang 1-4, setelah dilakukan uji validitas terdapat 23 item yang valid dari 40 pertanyaan yang dibuat serta pada uji reabilitas mengaplikasikan rumus koefisien Alpha Cronbach dengan perhitungan melalui bantuan spss windows 21 menunjukkan nilai reabilitas sebesar 0,875 yang artinya nilai koefisien reliabilitas skala pengukuran rasa percaya diri siswa dalam rentang yang reliabel karena koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00. Berikut adalah kriteria skor yang digunakan dalam skala pengukuran *Self-Confidence* :

Tabel 1. Kategori Skor Skala Pengukuran *Self-Confidence*

Rentang	Kategori
>48	Kurang
49-64	Cukup
65-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji-t dependen yaitu uji paired sample t-test. Sebelum melakukan uji paired sample t-test, peneliti telah melakukan pengujian kenormalitasan data terlebih dahulu dengan menggunakan teknik kolmogorov-Smirnov. Penentuan efektifitas penggunaan permainan Antaboga dalam pembelajaran untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa berdasarkan kriteria menurut (Ghozali, 2016) sebagai berikut : penggunaan permainan Antaboga dinyatakan efektif apabila Uji-t > 0,05, maknanya tidak ada perbedaan yang relevan antara kondisi awal (O1) dengan kondisi akhir (O2), dalam hal ini kondisi akhir *Self-Confidence* siswa sama (tidak ada perbedaan) dengan kondisi awal. Penggunaan permainan antaboga dinyatakan efektif apabila Uji-t < 0,05 artinya ada perbedaan yang relevan antara kondisi awal (O1) dengan kondisi akhir (O2), dalam hal ini kondisi akhir *Self-Confidence* siswa lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penyebaran angket *Self-Confidence* yang sudah dilakukan tes awal atau pre-test kepada 30 siswa kelas XI dan diambil 12 siswa yang memiliki *Self-Confidence* rendah untuk dilakukan treatment permainan Antaboga melalui bimbingan kelompok. Permainan dilakukan dalam 3 kali permainan dengan 4 pemain dalam setiap permainan, setelah dilakukan tretment kepada 12 siswa tersebut, peneliti memberikan tes akhir atau post-test kepada siswa tersebut dan menunjukkan hasil pre-test dan juga hasil post-test yang ditulis dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Subjek Penelitian

Nama	Kelas	Pre-test	Klasifikasi	Post-test	Klasifikasi	Perbedaan
ELM	XI IS 1	48	Kurang	88	Sangat Baik	40
FAAU	XI IS 1	51	Cukup	84	Sangat Baik	33
FIA	XI IS 1	50	Cukup	76	Baik	26
TE	XI IS 1	49	Kurang	85	Sangat Baik	36

RN	XI IS 1	49	Kurang	78	Baik	29
LART	XI IS 1	55	Cukup	90	Sangat Baik	35
ARDW	XI IS 1	56	Cukup	70	Baik	14
AZN	XI IS 1	53	Cukup	72	Baik	19
AUY	XI IS 1	51	Cukup	77	Baik	26
BSUF	XI IS 1	51	Cukup	64	Cukup	13
HHH	XI IS 1	53	Cukup	78	Baik	25
SHP	XI IS 1	60	Cukup	80	Baik	20
Rata - Rata		52,1		78,5		26,3

Dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah sebesar 52,1 yang artinya *Self-Confidence* dalam siswa tersebut masih sangat rendah, kemudian untuk rata-rata nilai post-test adalah sebesar 78,5 dengan perbedaan perbandingan nilai dari pre-test ke post-test adalah sebesar 26,3. Dalam hal ini treatment yang diberikan oleh peneliti yaitu berupa permainan antaboga di SMA Negeri 2 Kediri mampu meningkatkan *Self-Confidence* siswa.

Uji Normalitas

Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan teknik kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 21 For windows. Pengujian tersebut diaplikasikan untuk mengetahui normal tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Berikut ini hasil uji normalitas:

Tabel 3. Hasil pengujian Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.51783457
	Absolute	.100
Most Extreme Differences	Positive	.098
	Negative	-.100
Kolmogorov-Smirnov Z		.346
Asymp. Sig. (2-tailed)		1.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil dari uji normalitas menggunakan SPSS 21 for windows menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar 1.000 yang lebih besar daripada 0,05 dan sesuai dengan pengambilan keputusan pada uji normalitas menggunakan teknik kolmogorov-Smirnov maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil dari uji normalitas yang berdistribusi normal maka pada uji hipotesis dilakukan menggunakan uji parametis yaitu uji paired sample t-test. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui tentang apakah ada perbedaan pada *Self-Confidence* siswa sebelum dan sesudah dilakukan pemberian treatment berupa permainan antaboga berbasis video edukasi dhandanggula. Berikut ini adalah tabel hasil pengujian menggunakan uji paired sample t-test :

Tabel 4. Hasil Pengujian Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST – POSTTEST	-26.333	8.700	2.512	-31.861	-20.805	-10.485	11	.000

Dari hasil uji paired sample t-test yang sudah dilakukan menggunakan SPSS 21 for windows menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) bernilai 0,000 dan sesuai dengan kriteria keputusan uji paired sample test maka $0,000 < 0,05$ hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata antara *Self-Confidence* siswa pre-test dan juga post-test.

Penelitian efektivitas penggunaan permainan antaboga berbasis sinema edukasi dhandanggulo untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023 di SMA Negeri 2 Kota Kediri, Pelaksanaan penelitian mengambil populasi di kelas 11 IPS 1 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Peneliti menggunakan aplikasi google form untuk menyebarkan angket skala pengukuran *Self-Confidence* sebagai tahap awal pre-test, hasil dari pre-test menunjukkan bahwa *Self-Confidence* yang dimiliki oleh siswa dikelas 11 IPS 1 dalam kategori rendah, siswa belum dapat menerima dirinya sendiri seperti menerima kelebihan dan kekurangan diri, siswa masih berpengaruh terhadap cara pandang orang lain tentang dirinya sehingga mempengaruhi *Self-Confidence* dalam diri siswa, kurangnya

keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri sehingga menghambat berkembangnya *Self-Confidence* siswa.

Setelah pemberian pre-test, peneliti mengambil 12 siswa yang akan dijadikan sebagai sample penelitian untuk pemberian treatment berupa permainan antaboga. Pemberian treatment dilakukan didalam kelas dan menggunakan teknik bimbingan kelompok, permainan antaboga dilakukan sebanyak 3 kali permainan dan setiap permainan terdiri dari 4 pemain. Dalam pemberian treatment siswa terlihat antusias dan juga mulai memahami tentang *Self-Confidence* lewat kartu pertanyaan yang ada pada permainan. Pemain mulai menunjukkan tentang perubahan motivasi dan keyakinan diri untuk menumbuhkan *Self-Confidence* dalam dirinya, para pemain juga aktif dalam menanggapi tentang permasalahan dari temannya tentang *Self-Confidence*. Motivasi untuk menumbuhkan *Self-Confidence* siswa juga diberikan dalam bentuk video edukasi yang berjudul dhandanggulo yang berisi tentang *Self-Confidence* di akhir permainan antaboga.

Dari hasil post-test yang telah dilakukan kepada siswa yang sudah mendapatkan treatment menunjukkan peningkatan yang signifikan tentang *Self-Confidence*. Ada faktor yang mempengaruhi tentang peningkatan *Self-Confidence* yaitu keberhasilan seseorang dapat meningkatkan *Self-Confidence*, semakin berhasil maka semakin tinggi *Self-Confidence* yang dimiliki oleh seseorang (Sudarji, 2018). Dalam permainan antaboga jika siswa berani menjawab tantangan yang berupa pertanyaan dalam permainan, siswa sudah dikatakan berhasil dalam hal mengungkapkan pendapatnya didepan umum. Siswa menunjukkan banyak perkembangan *Self-Confidence* dalam diri selama melakukan permainan antaboga, karena itulah post-test yang diberikan kepada siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Post-test juga dilakukan langsung setelah pemberian treatment kepada siswa melalui google form.

Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan dilapangan dapat dianalisis tentang hasil pre-test dan juga post-test di SMA Negeri 2 Kediri yaitu nilai post-test meningkat daripada nilai pre-test, hal ini dibuktikan dari hasil pre-test yang bernilai rata-rata 52,1 sedangkan nilai rata-rata untuk post-test adalah 78,5 dengan perbedaan perbandingan rata-rata nilai sebesar 26,3 yang menunjukkan bahwa permainan antaboga mampu meningkatkan *Self-Confidence* siswa. Penilaian peningkatan tersebut tidak hanya diambil dari penilaian melalui angket saja, namun peneliti juga mengamati perubahan *Self-Confidence* siswa selama bermain permainan antaboga ketika siswa berani menjawab dan menyelesaikan tantangan atau pertanyaan dari kartu permainan antaboga. Video edukasi dhandanggulo yang diberikan pada akhir penilaian

juga salah satu alasan terjadinya peningkatan *Self-Confidence* siswa karena dengan video tersebut siswa menjadi memiliki motivasi untuk terus mengembangkan *Self-Confidence* dalam dirinya.

Pada hasil uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data yang nantinya akan dianalisis, hal tersebut sangat penting dilakukan karena bila data setiap variabelnya tidak normal maka pengujian hipotesis yang akan dilakukan tidak bisa menggunakan statistik parametik (Sugiyono, 2017:239). Pengujian normalitas ini menggunakan teknik kolmogorov-Smirnov dengan kriteria keputusan jika $Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya data berdistribusi normal, jika $Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya data berdistribusi tidak normal (A Quarata, 2019). Hasil pengujian yang dilakukan dengan SPSS 21 for windows menunjukkan bahwa nilai $Asymp. Sig$ sebesar $1.000 > 0,05$ dan data penelitian ini berdistribusi normal serta dapat menggunakan statistik parametik.

Pada hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test karena statistik penelitian menunjukkan statistik parametik. Uji paired sample t-test adalah analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang berpasangan atau berhubungan dan merupakan alat parametik, syarat ketentuan dari uji paired sample t-test adalah jika nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) $>$ maka tidak terdapat perbedaan (Novyarni, N & Handanti, R., 2022). Pengujian yang sudah dilakukan melalui SPSS 21 for windows menunjukkan hasil dari uji paired sample t-test adalah sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan rata-rata dari pre-test dan post-test yang sudah dilakukan. Dengan demikian dari semua pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan bahwa terdapat efektivitas penggunaan permainan antaboga berbasis sinema edukasi dhandanggulo untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa.

Pada penelitian ini terdapat kajian penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh peneliti yaitu penelitian Sintya Rosemawati dan Restu Dwi Ariyanto (2021) mengenai Board Game Reog Kendang : Inovasi Media BK Berbasis Nilai-Nilai Budaya. Penelitian tersebut mendapatkan sebuah kesimpulan yaitu rancangan media diimplementasikan dalam bentuk board game yang tujuannya adalah untuk menyajikan nilai-nilai budaya agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Reog Kendang juga dapat dijadikan wadah untuk melestarikan dan mengembangkan budaya kearifan lokal di suatu daerah, selain itu konselor juga dapat

memanfaatkan media Reog Kendang sebagai salah satu inovasi pemberian layanan bimbingan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat diambil sebuah kesimpulan yaitu *Self-Confidence* adalah sikap yang penting dan harus dimiliki oleh siswa karena akan membentuk karakter yang positif, cara yang perlu dilakukan agar siswa saat ini memiliki *Self-Confidence* adalah dengan Guru BK memberikan materi pembelajaran terkait pentingnya *Self-Confidence*. Namun banyak siswa yang cepat merasa bosan ketika diberikan materi yang secara umum. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, salah satunya adalah media permainan antaboga berbasis video edukasi dhandanggula. Media permainan antaboga adalah permainan board game yang digunakan untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa, dengan desain permainan yang menarik juga pertanyaan dalam permainan yang unik siswa akan antusias dan efektif digunakan dalam meningkatkan *Self-Confidence* siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *one grup pre-test post-test* desain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan antara hasil pre-test dengan hasil post-test dalam arti terjadi peningkatan *Self-Confidence* siswa yang cukup baik sesudah diberikan treatment berupa penggunaan media permainan antaboga berbasis video edukasi dhandanggula. Hal ini berarti penggunaan permainan antaboga berbasis sinema edukasi dhandanggulo efektif untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa. Dengan demikian permainan antaboga berbasis video edukasi dhandanggula ini dapat digunakan oleh Guru BK sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *Self-Confidence* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barus, R. K. I., Dewi, S. ., & Khairuddin, K. (2020). Komunikasi Interpersonal Tenaga Kerja Indonesia dan Anak. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 369-376
- Cahyanto, J. H., Angge, I. C. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam : Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol 05 (01), 1-8

- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian pendidikan indonesia)*.
- Ghozali, I. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, T. (2023). Self Card: Media edukasi untuk peningkatan rasa percaya diri remaja akhir. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Iskandar, A., Putra, A. S., Rozaq, A. M., Ariyanto, R. D. (2022). Sinema Edukasi Gandrung Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Siswa: *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran, Vol 39 (01), 22-32*
- Kriyantono, R. (2020). Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Muhammad Riswan Rais. (2022) Kepercayaan Diri (Self confidence) dan Perkembangannya pada Remaja: *Jurnal Pendidikan dan Konseling* .
- Mukhid, A. (2021). “Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif”. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Novyarni, N & Handanti, R. (2022). Ex- Dividend Date: Abnormal Return Dan Trading Volume Activity, 09 (01), 104-114.
- Quarata. (2019). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia* 4 (1), 27-35
- Riswanto, D. (2019). Peran Konselor dalam Mereduksi Tingkat Kenakalan Remaja di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 10(2), 171.
- Rosemawati, S. Ariyanto, R. D. (2021). *Board Game Reog Kendang: Inovasi Media BK Berbasis Nilai-Nilai Budaya*.
- Sudarji, S. (2018). Hubungan antara nomophobia dengan kepercayaan diri. *Psibernetika*, 10(1), 51–61. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v10i1.1041>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Vandini, I. (2015). Peran kepercayaan diri terhadap prestasi belajarmatematika siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 210–219.

Widiyoni, D. W; Wati, R. S. E; Putri, R. W.P; Nowarni, T. S. I & Ariyanto, R. D. (2021).
Pengembangan Board Games Punakawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Menengah Kejuruan. *Allsyaq: Jurnal Bimbingan, Penyukuhan, Dan
Konseling Islam*, 4 (1); 27-40

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*.
Jakarta: Kencana.