

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN AJIAN JARAN GOYANG UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA SMP

Putri Ayuningtyas^{1*}, Rosalia Dewi Nawantara², Nora Yuniar Setyaputri³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1*,2,3}

) Corresponding author, email: ayuputri170400@gmail.com^{1}, rosaliadewi@unpkediri.ac.id²,
setyaputrinora@gmail.com³

ABSTRACT

The current field phenomenon says that some junior high school-age children in the Grogol Kediri area are less able to choose something suitable for themselves because they do not understand the importance of self-efficacy. Therefore, the role of the guidance and counseling teacher is very important in today's conditions to provide service through the media. The media can use the favorite traditional arts of Kediri teenagers, namely Jaranan art. This media can be called the game media "Ajian Jaran Goyang" with tools including jaran kepang, track boards, movement cards, udeng, development questions, and guidebooks. This study uses the Borg & Gall R&D model and to produce media that can be accepted theoretically and practically. The research is currently entering its fourth stage, namely the expert test with a score of 72, the media development expert test with a score of 72, and the user trial with a score of 69.5. Based on these results, it can be concluded that the media game "Ajian Jaran Goyang" can be accepted theoretically with a very appropriate category to use to improve the self-efficacy of junior high school students through the noble meaning of the art of jaranan.

Keywords

ajian jaran goyang,
self-efficacy, student

ABSTRAK

Fenomena lapangan saat ini mengatakan bahwa sebagian anak usia SMP di wilayah Grogol Kediri kurang mampu memilih sesuatu yang cocok untuk dirinya karena belum memahami pentingnya self efficacy. Oleh karena itu, peran guru bimbingan dan konseling sangat penting dalam kondisi sekarang ini untuk memberikan pelayanan melalui media. Media tersebut dapat menggunakan kesenian tradisional favorit remaja Kediri yaitu kesenian Jaranan. Media ini bisa disebut media permainan "Ajian Jaran Goyang" dengan alat-alat antara lain jaran kepang, papan lintasan, kartu gerak, udeng, soal pengembangan, dan buku panduan. Penelitian ini menggunakan model R&D Borg & Gall dan menghasilkan media yang dapat diterima secara teoritis dan praktis. Penelitian saat ini memasuki tahap keempat, yaitu uji ahli dengan skor 72, uji ahli pengembangan media dengan skor 72, dan uji coba pengguna dengan skor 69,5. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan "Ajian Jaran Goyang" dapat diterima secara teoritis dengan kategori sangat tepat digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP melalui makna luhur seni jaranan.

Kata Kunci

ajian jaran goyang,
efikasi diri, siswa

Cara mengutip: Ayuningtyas, P., Nawantara, R. D., & Setyaputri, N. Y. (2022). Pengembangan Media Permainan Ajian Jaran Goyang Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(2), 151-161. <https://doi.org/10.29407/nor.v9i2.17806>

PENDAHULUAN

Kehidupan tidak seperti berjalan di padang ilalang dan tidak nyaman duduk di bawah pohon yang rindang. Kehidupan adalah pilihan yang harus diperjuangkan. Dalam perjuangan mencapai tujuan, manusia perlu memahami efikasi diri melalui proses sejak dini. Efikasi memiliki peranan yang fundamental dalam kehidupan sehari-hari, individu akan mampu menggunakan potensi secara optimal dengan didukung oleh efikasi diri (Rustika, 2012).

Merujuk pendapat Alwisol (dalam Bandura, 2014) efikasi diri merupakan penilaian diri untuk melakukan suatu hal yang sesuai dengan persyaratan, pertimbangan, dan tindakan yang baik. Efikasi diri berkaitan dengan keyakinan individu melakukan suatu hal dengan potensi yang dimiliki (Zagoto, 2019). Sejalan dengan pendapat Ayuningtyas, Nawantara & Setyaputri (2022) efikasi diri merupakan keyakinan individu memberikan penilaian kemampuan dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Terdapat empat faktor yang dapat meningkatkan efikasi diri individu menurut pendapat Alwisol (dalam Bandura, 2014) diantaranya: 1) pengalaman performansi merupakan pengalaman keberhasilan individu yang dicapai pada masa yang telah lalu, jika seorang individu dapat menyimpulkan dengan positif pengalaman prestasinya tersebut, maka pengalaman performansi ini dapat meningkat; 2) pengalaman vikarius atau bisa disebut *modelling*, dimana individu meniru individu lainnya yang telah meraih keberhasilan hidupnya baik secara langsung maupun secara simbolik, hal tersebut dapat membuat efikasi diri meningkat; 3) persuasi sosial atau pengakuan positif dari orang lain yang biasanya berupa pujian maupun dukungan. Hal tersebut dapat membuat individu lebih percaya diri dan meningkatkan efikasi yang ada pada dirinya; 4) keadaan emosi atau kondisi psikologis. Kondisi psikologi yang baik maka individu cenderung memiliki efikasi diri yang tinggi, namun sebaliknya jika kondisi psikologi individu sedang tidak sehat maka efikasi diri secara otomatis menurun.

Menurut pendapat Ayuningtyas & Setyaputri (2021) bimbingan dan konseling sebagai produk budaya berperan penting untuk menyiapkan penerus bangsa yang mempunyai karakter adiluhung. Oleh sebab itu, Konselor/ guru BK sebagai orang yang profesional dalam layanan bimbingan dan konseling dituntut untuk peka terhadap lingkungan sekitar terutama terhadap konselinya. Menurut pendapat Corey (dalam Setyaputri, 2017) konselor yang efektif adalah konselor yang memahami keadaan budayanya sendiri. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Gumilang (2015) Konselor yang bermartabat ialah konselor yang memiliki *culture respect* yang baik serta mampu membuat nyaman konseli yang memiliki latar belakang budaya.

Budaya dari berbudi yang diwujudkan melalui daya merupakan naluri yang ada dalam diri setiap manusia. Manusia hidup di dunia ini sangat tergantung oleh budaya. Budaya sangat memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia yang terjadi secara menyeluruh sesuai tuntutan dan kebutuhan. Semua aktivitas manusia tidak terlepas dari pengaruh budaya (Gumilang, 2015). Sikap dan perilaku seseorang dapat berubah dengan kondisi yang ada, namun nilai-nilai luhur budaya tetap ada walaupun bergantinya era.

Java traditional art sebagai bagian dari budaya Indonesia, memiliki berbagai ragam khususnya pada seni pertunjukan salah satunya adalah kesenian jaranan. Fakta saat ini, terdapat banyak masyarakat khususnya kaum muda yang masih menyandang gelar pelajar menjadi penikmat kesenian jaranan pada daerah Kediri. Senada dengan pendapat Oktaviany & Ridlo (2018) jaranan menjadi suatu kekuatan sosio-budaya rakyat Kota Kediri. Hal tersebut harus diimplemantasikan diranah pendidikan sebagai pengelola pemuda untuk generasi emas yang akan datang.

History jaranan berawal dari Sang Prabu Klanasewandana raja kerajaan Bantarangin yang kayungyun (jatuh cinta) dengan putri Kediri yakni Dewi Sanggalangit. Dewi Sanggalangit mengajukan syarat untuk membuat pertunjukan yang belum ada dimanapun berupa tarian yang diringi gamelan dan selompret. Hanya Prabu Klanasewandana dan Singa Barong yang mampu menyanggupinya. Singkat cerita raja Singa Barong dari kerajaan Lodaya mampu dikalahkan oleh Prabu Klana Sewandana yang mempunyai senjata Pecut Kyai Samandiman. Prabu Klana Sewandana datang dengan iringan ratusan prajurit berkuda dengan iringan musik. Kesenian tersebut saat ini dinamakan kesenian jaranan (Herawati, 2006)

Jaranan dapat diartikan *belajaro sing tenanan* (belajarliah yang sungguh-sungguh) banyak nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah sejarah dari jaranan yang sebagai bukti perjuangan cinta Prabu Klanasewandana. Menurut pendapat Aini (2022) kesenian jaranan mewakili sebuah pertunjukan sebagai media dalam menyampaikan maksud dan ekspresi manusia secara spiritual dalam tiap gerakan dan tariannya yang memiliki simbol-simbol tertentu. Hal tersebut dapat menjadi solusi guru BK sebagai motivator siswa untuk meningkatkan efikasi diri melalui kesenian jaranan.

Jaranan bukan sekedar *entertainment* semata, hal itu hanya perspektif secara general pada masyarakat yang kurang memahami nilai filosofi warisan leluhurnya. Banyak tantangan yang dihadapi kesenian jaranan, baik internal maupun eksternal. Namun ibarat kita memanah, jika sebuah busur semakin ditarik kebelakang maka semakin jauh arahnya, jika seorang pemanah menata dinamika intrapersonalnya dengan baik, maka busur tersebut akan menusuk sesuai titik tujuan. Sama halnya jika kita mempelajari sejarah dan warisan budaya dari leluhur, maka kita akan mengetahui siapa diri kita. Sedangkan jika kita mempelajari dengan mengkaji filosofinya maka kita akan mengerti jati diri kita yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMPN 2 Grogol yang peneliti himpun, menunjukkan bahwa beberapa siswa yang mempunyai potensi dibidang seni dan aktif bergabung dalam paguyuban seni jaranan diluar sekolahan, memang patut diberikan apresiasi atas semangat dalam mengembangkan potensinya. Namun disudut lain, siswa belum memahami mengenai perilaku yang menyimpang dan perilaku yang boleh dilakukan, lapangan juga mengatakan bahwa usia remaja SMP belum sepenuhnya mempunyai filter untuk memilah ataupun memiliki kekuatan untuk menentang pengaruh negatif dari lingkungan sekitar. Artinya, taraf usia SMP belum sepenuhnya memiliki keyakinan dalam memahami potensi diri dan *show up* dengan cara yang baik dan sesuai prosedur.

Tabel 1. Relevansi indikator efikasi diri (Alwisol, 2014) dengan filosofi gerakan jaranan (Mufrihah, 2018)

Indikator Efikasi Diri	Makna Gerakan Jaranan
<p>Pengalaman performasi Pengalaman performasi merupakan pengalaman pribadi maupun orang lain yang berprestasi atau keberhasilan yang pernah diraih sebagai motivasi.</p>	<p>Srimpet Gerakan srimpet memiliki makna bahwa manusia harus mampu menyikapi perubahan dalam kehidupan. Gerakan srimpet merupakan gerakan menyalang kaki kedepan dalam tarian jaranan. oleh sebab itu, semakin banyak pengalaman maka semakin banyak refrensi untuk meraih keberhasilan, dari pengalaman kita dapat belajar dan membuat perubahan yang lebih baik.</p>
<p>Pengalaman vikarius Pengalaman vikarius bisa didapat melalui model sosial. Efikasi diri dapat meningkat ketika mengamati keberhasilan orang lain</p>	<p>Singget Gerakan singget adalah gerakan penghubung antar gerakan. Gerakan srimpet memiliki makna bahwa manusia harus mempunyai keberanian menghadapi tantangan. Maka <i>modelling</i> diperlukan untuk menumbuhkan keberanian.</p>
<p>Persuasi sosial Persuasi sosial merupakan dukungan atau motivasi dari orang lain. Dapat berupa pujian, motivasi, dan <i>reward</i>.</p>	<p>Pacak gulu srimpet Gerakan pacak gulu srimpet merupakan gerakan kepala dengan langkah kaki menyalang kedepan. Gerakan ini memiliki makna bahwa manusia harus selalu berhati-hati. Artinya perlakuan baik dari orang lain tidak membuat kita terlena, namun membuat kita terus semangat menggapai tujuan.</p>
	<p>Bukak kalangan Gerakan ini merupakan gerakan awal dan gerakan persiapan dalam memulai peperangan. Dalam memulai gerakan, penari jaranan akan diberi aba-aba oleh gambuh (pawang pertunjukan jaranan). Gambuh memberikan aba-aba secara simbolik yang dapat dipahami oleh penari jaranan.</p>
<p>Keadaan emosi Kondisi psikologi akan mempengaruhi efikasi diri</p>	<p>Gejuran Gerakan gejuran merupakan gerakan yang menghetakkan salah satu kaki kebelakang. Gerakan gejuran memiliki makna bahwa manusia harus mempunyai keyakinan dalam menggapai sesuatu. Keyakinan yang kuat membutuhkan regulasi emosi yang tepat.</p>

Penikmat maupun seniman dari kesenian jaranan memang dominan dari kaum remaja. Didukung hasil wawancara dengan guru seni karawitan sekaligus seniman jaranan yang ada di daerah Grogol. Beberapa remaja yang menyalahgunakan pada saat pagelaran jaranan, seperti perilaku tawuran pada saat menonton pertunjukan jaranan, beberapa pelaku seniman jaranan meminum minuman keras sebelum pentas dengan maksud tertentu. Hal tersebut terjadi karena faktor tercapainya tujuan komersial yang terkadang lupa akan nilai luhur budaya, sehingga tontonan hilang tuntunannya. Beberapa dari mereka berdalih demi keharmonisan persahabatan, tanpa memikirkan dampak kedepan. Berbicara mengenai

kehidupan sosial, memang individu cenderung mengikuti label individu lainnya sesuai *culture* yang ada pada daerah tersebut (Ayuningtyas & Setyaputri, 2020).

Dunia pendidikan sebagai sarana untuk menyiapkan sumber daya manusia terdidik (Suyitno, 2012). Pendidik adalah penggerak peserta didik sebagai ujung tombak pendidikan. Pendidikan bersifat urgen bagi perkembangan dan aktualisasi individu secara kepribadian, serta perkembangan bangsa dan negara (Nawantara dkk, 2016). Oleh sebab itu, efikasi diri sangat penting dimiliki oleh siswa SMP. Mengacu pada paparan diatas, dimensi-dimensi efikasi diri memiliki kompatibilitas dengan nilai luhur kesenian jaranan dan dapat dijabarkan pada tabel 1.

Berdasarkan landasan dari berbagai sudut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media BK yang diberi nama **Ajian Jaran Goyang** untuk meningkatkan efikasi diri siswa kelas VII SMP yang dapat diterima secara teoretis dan praktis. Ajian Jaran Goyang ini ditransformasikan dalam bentuk permainan dengan alasan permainan memiliki sifat luwes. Dimana dengan sifat luwes ini dapat memberikan kesempatan kepada guru BK/Konselor untuk mengadaptasikan permainan ke dalam kondisi-kondisi khusus yang ada, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai (Setyaputri, et. al., 2015; Setyaputri, 2016; Setyaputri, et.al., 2018; 2019; Setyaputri, et.al., 2020; Setyaputri, 2021). Sedangkan beberapa hasil penelitian telah membuktikan bahwa dengan menggunakan permainan dalam proses layanan BK dapat meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan interaksi sosial, harga diri, menurunkan ketakutan dalam berbicara dan kompetensi interpersonal, meningkatkan efikasi diri akademik siswa, serta dapat meningkatkan karakter *fairness* bagi siswa SD (Restyowati & Naqiyah, 2009; Susanti, et. al. (2010); Aulina (2012); Putro, et.al. (2013); Awlawi (2013); Pertiwi & Sugiyanto (2013); Setyaputri, et.al. (2015; 2018; 2021)). Maka untuk menguji keberterimaan media permainan baru bernama Ajian Jaran Goyang, dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Permainan Ajian Jaran Goyang untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP.

METODE

Pengembangan media permainan Ajian Jaran Goyang ini merujuk pada penelitian dan pengembangan model Borg & Gall (1983). Pada penelitian ini kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) tersebut tidak dilaksanakan secara keseluruhan. Kesepuluh langkah tersebut akan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian serta bidang fokus pada penelitian ini. Adapun prosedur pengembangan produk pada penelitian ini adalah: 1) penelitian dan pengumpulan data (studi pendahuluan, studi literatur, dan kajian mengenai media bk yang akan dikembangkan); 2) perencanaan (penjabaran mengenai apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian); 3) pengembangan draft awal produk (perancangan *prototype* produk, materi, dan instrumen); 4) uji coba lapangan awal; 5) revisi produk; 6) produk akhir.

Subjek validasi ahli sebanyak satu orang ahli BK dan satu orang ahli pengembangan media BK. Penentuan subjek validasi ahli dilakukan secara *purposive* dengan pertimbangan tertentu. Berikut ini beberapa dasar penentuan subjek validasi ahli BK dari hasil beberapa pertimbangan, diantaranya: 1) memiliki kualifikasi akademik minimal S2 BK; 2) sebagai dosen/ pengajar program studi BK; 3) menguasai materi terkait dengan tujuan

penelitian; 4) memiliki pengalaman mengajar minimal 3 tahun. Sedangkan dasar penentuan subjek validasi ahli pengembangan media BK diantaranya: 1) memiliki kualifikasi akademik minimal S2 BK; 2) sebagai dosen/ pengajara program studi BK; 3) memiliki pemahaman dan pengalaman mengenai pengembangan media BK; 4) memiliki pengalaman mengajar minimal 3 tahun. Untuk subjek uji pengguna sebanyak 2 orang guru BK SMP. Subjek ditentukan secara *purposive* dengan kriteria sebagai berikut: 1) memiliki latar belakang S1 BK; 2) telah menjadi guru BK SMP minimal 3 tahun; 3) memiliki respon yang baik dengan pengembangan media ini.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner penilaian ahli. Adapun kriteria keberterimaan/kelayakan media Ajian Jaran Goyang sebagai berikut: 1) kesesuaian dengan tujuan; 2) kesesuaian media dengan materi BK; 3) kesesuaian dengan karakteristik konseli; 4) kesesuaian dengan teori; 5) kesesuaian dengan gaya belajar; 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan; 7) kemudahan akses; 8) efisiensi biaya; 9) kemudahan teknologi; 10) interaktivitas; 11) dukungan organisasi; 12) kebaruan media (Nursalim, 2013).

Terdapat empat kriteria untuk interpretasi hasil penilaian ahli BK dan ahli media BK, sebagai ukuran keberterimaan/kelayakan media Ajian Jaran Goyang diantaranya: 1) sangat baik dengan rentang nilai 69-84; 2) baik dengan rentang 53-68; 3) kurang baik dengan rentang 38-52; 4) tidak baik dengan rentang 21-37. Sedangkan untuk interpretasi hasil penilaian ahli pengguna BK terdapat empat kriteria diantaranya: 1) sangat layak dengan rentang 63-76; 2) layak dengan rentang 49-62; 3) kurang layak dengan rentang 34-48; 4) tidak layak dengan rentang 19-33.

HASIL

Tabel 2. Hasil uji coba media permainan Ajian Jaran Goyang



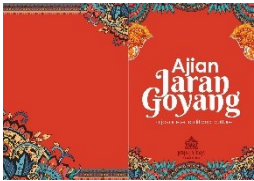
Uji Coba	Hasil	Interpretasi hasil
Uji Ahli BK	Berdasarkan perhitungan skor uji ahli materi BK diperoleh nilai 73.	Berdasarkan hasil penilaian tersebut, Media Ajian Jaran Goyang memasuki rentang kriteria Sangat Baik. Dapat disimpulkan bahwa Media Ajian Jaran Goyang dapat diterima secara teoritis untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP.
Uji Ahli Pengembangan Media BK	Berdasarkan perhitungan skor uji ahli pengembangan media BK diperoleh nilai 72.	Berdasarkan hasil penilaian tersebut, Media Ajian Jaran Goyang memasuki rentang kriteria Sangat Baik. Dapat disimpulkan bahwa secara visual media Ajian Jaran Goyang dapat diterima secara teoritis untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP sesuai dengan kriteria.
Uji Pengguna BK	Berdasarkan perhitungan skor uji ahli pengembangan media BK diperoleh nilai 69,5.	Berdasarkan hasil penilaian tersebut, Media Ajian Jaran Goyang memasuki rentang kriteria Sangat Baik. Dapat disimpulkan bahwa secara visual media Ajian Jaran Goyang dapat digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP.

Berdasarkan hasil uji coba dengan beberapa subjek validasi ahli, media ini dapat diterima secara teoritis dengan kategori sangat layak. Media Bimbingan dan Konseling yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan bernama media permainan Ajian Jaran Goyang.

Media permainan Ajian Jaran Goyang merupakan media dengan dilengkapi beberapa piranti diantaranya: 1) jaran kepang; 2) papan media; 3) kartu soal; 4) buku panduan; 5) kartu gerakan; 6) udeng. Media permainan Ajian Jaran Goyang dapat digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP dengan analogi makna dari gerakan kesenian jaranan.

PEMBAHASAN

Tabel 3. Piranti media permainan Ajian Jaran Goyang

Piranti	Gambar	Deskripsi
Jaran kepang		Alat yang dinaiki pemain sambil berjalan melingkar dan bergoyang sambil menyanyikan lagu dolanan jaranan. Pola lantai melingkar
Papan media		Lintasan berbentuk lingkaran yang terdiri lima kotak, setiap kotak berisi nama gerakan tarian jaranan.
Kartu soal tantangan		Berisi tugas yang berisi indikator nilai filosofi setiap gerakan jaranan untuk meningkatkan efikasi diri
Kartu gerakan		Sebagai petunjuk gerakan yang akan dilakukan oleh peserta permainan
Udeng		Alat yang digunakan pemimpin dalam permainan. Udeng memiliki makna kematangan berfikir dan siap melaksanakan tugas sesuai ketentuan. Oleh sebab itu udeng digunakan sebagai identitas pemimpin dalam permainan.
Buku panduan		Petunjuk pelaksanaan permainan bagi konselor/ guru BK mengenai rasional, tujuan, sasaran, materi, serta tata cara & aturan permainan.

Berdasarkan hasil uji coba produk, dapat diketahui bahwa Media permainan Ajian Jaran Goyang dapat diterima secara teoritis sebagai media BK untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Nama Ajian Jaran Goyang diambil memiliki makna bahwa Ajian yang berarti mantra, sedangkan jaran goyang merupakan primordial dari kesenian jaranan. Ketentuan dalam permainan ini siswa menunggangi kuda kepong dengan bergoyang, maka bisa disebut jaran goyang. Menurut Mufrihah (2018) jaran kepong sebagai simbol kuda yang ditunggangi oleh prajurit yang berjiwa ksatria. Hal tersebut diharapkan siswa dapat menerapkan jiwa prajurit Bantarangin yang tidak menyerah dalam mencapai tujuan. Ketika manusia menggunakan kuda sebagai kendaraanya, maka manusia digambarkan sedang berjuang menempuh kehidupannya untuk mencapai tujuan hidupnya (Trisakti, 2013).

Efikasi diri perlu ditingkatkan pada siswa SMP saat ini. Efikasi diri merupakan keyakinan individu memberikan penilaian kemampuan dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu, yang meliputi: 1) pengalaman performansi; 2) pengalaman vikarius; 3) persuasi verbal; 4) pembangkitan emosi. Indikator efikasi diri tersebut relevan dengan filosofi gerakan pada tarian jaranan. Oleh sebab itu kesenian Jaranan yang dimodifikasi melalui permainan Ajian Jaran Goyang mampu sebagai representatif untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa SMP dengan menggunakan strategi layanan bimbingan kelompok. Media permainan Ajian Jaran Goyang dilengkapi dengan beberapa piranti sebagaimana di jabarkan pada tabel 3.

Permainan Ajian Jaran Goyang memiliki tata cara bermain sebagai berikut: 1) guru BK menjelaskan mengenai tata cara permainan Ajian jaran goyang; 2) guru BK mengelompokkan siswanya, masing-masing kelompok terdiri 6 anak; 3) untuk melatih kepemimpinan dalam kelompok, guru BK mengajak diskusi siswanya dan menentukan satu orang pemain sebagai pemimpin. Selain itu menentukan aba-aba untuk memulai permainan; 4) pemimpin kelompok memakai udeng sebagai identitas pemimpin dan membawa kartu gerakan untuk menentukan gerakan pemain pada saat berjalan melingkar; 5) pemain mempersiapkan diri untuk memakai jaran kepong sebelum menuju ke papan lintasan; 6) lima orang pemain melingkar sedangkan satu orang sebagai pemimpin kelompok berdiri ditengah; 7) pemain menyanyikan lagu dolanan jaranan sambil berjalan melingkar dan bergoyang (jenis gerakan terdapat pada kartu gerakan yang dibawa oleh pemimpin kelompok) dimulai dengan aba-aba dari pemimpin kelompok; 8) pemain berhenti berjalan melingkar dan bergoyang setelah lagu jaranan selesai dinyanyikan; 9) pemimpin kelompok memilih salah satu nama gerakan yang sudah ditulis dipapan media, anak yang berdiri pada nama gerakan yang dipilih bertugas menyelesaikan tantangan yang sesuai dengan makna pada nama gerakan tersebut; 10) pemain yang tidak bisa menjawab atau menyelesaikan soal tantangan maka akan mendapatkan punishmen yang diberikan oleh guru BK; 11) pemain yang sudah menyelesaikan tugas dibabak sebelumnya berhak menjadi pemimpin dibabak berikutnya; 12) pemain bernyanyi kembali dipimpin oleh pemimpin kelompok dan menyelesaikan permainan seperti tahap sebelumnya, sehingga semua anak dapat bermain dan melakukan tantangan dipermainan. Setelah semua anggota kelompok selesai maka kelompok berikutnya yang bermain.

Merujuk dari pendapat Ayuningtyas, Nawantara & Setyaputri (2022) media permainan Ajian Jaran Goyang juga dilengkapi dengan skala pengukuran efikasi diri. Skala efikasi diri tersebut sudah melalui uji kelayakan instrumen dan menghasilkan skala efikasi diri yang layak dan reliabel untuk digunakan siswa SMP. Sehingga sebelum dan sesudah pemberian permainan Ajian Jaran Goyang, guru BK dapat mengetahui tingkat efikasi diri siswa melalui skala tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Media permainan “Ajian Jaran Goyang” yang dapat diterima secara teoritis. Media permainan “Ajian Jaran Goyang” memenuhi kelayakan media dengan kriteria sebagai berikut : 1) kesesuaian dengan tujuan; 2) kesesuaian media dengan materi BK; 3) kesesuaian dengan karakteristik konseli; 4) kesesuaian dengan teori; 5) kesesuaian dengan gaya belajar; 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan; 7) kemudahan akses; 8) efisiensi biaya; 9) kemudahan teknologi; 10) interaktivitas; 11) dukungan organisasi; 12) kebaruan media.

Saran ditujukan kepada guru BK untuk lebih memahami kondisi psikologi dan memberikan justifikasi konseli dengan memperhatikan latar budaya yang ada. Guru BK dapat menggunakan media permainan Ajian Jaran Goyang dalam memberikan layanan BK. Dimana media ini untuk meningkatkan efikasi diri melalui makna kesenian jaranan. Selanjutnya penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwisol. 2014. Psikologi Kepribadian. Malang : UMM Press
- Aini, M. R. 2022. Kesenian Jaranan KPK (Kridho Panji Kusumo) Kota Blitar sebagai Simbol Makna Kultural (Sebuah Studi Linguistik Antropologi). *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 1-11.
- Aulina, C.N. 2012. Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogia*, Vol 1 (2): 131-143.
- Awlawi, A.H. 2013. Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self Esteem. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Vol 2 (1): 182-190.
- Ayuningtyas, P. & Setyaputri, N. Y. 2020. Ajian Jaran Goyang Mobile APPS : sarana pendidikan karakter siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1 (1), 118-129.
- Ayuningtyas, P. & Setyaputri, N. Y. 2021. Golek Kencana Mobile Phone Based Game (Inovasi Media BK berbasis nilai luhur Panji Asmarabangun. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 1(1), 25-31.
- Ayuningtyas, P. & Nawantara, R. D. & Setyaputri, N. Y. 2022. Skala pengukuran efikasi diri: Sebagai piranti media permainan Ajian jaran goyang untuk siswa SMP. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1(1), 260–272.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/1381>

- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. Educational Research. An Introduction. White Plain, New York: Longman, Inc.
- Gumilang, G. S. 2015. Urgensi kesadaran budaya konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk menghadapi masyarakat ekonomi asean (MEA). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 5 (2), 45-58.
<https://doi.org/10.24127/gbn.v5i2.316>
- Herawati, N. 2009. Kesenian Tradisional Jawa. Klaten : PT Macanan Jaya Cemerlang
- Mufrihah, D. Z. 2018. Fungsi dan makna simbolik kesenian jaranan jur ngasinan desa sukorejo kecamatan sutojayan kabupaten blitar. *Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 11-2.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.337>
- Nawantara, R. D. 2016. Perbedaan Komitmen Tugas Siswa Dalam Penerapan Teknik Reframing dan Self Instruction. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 4(4), 193-199.
- Nursalim, M. 2013. Pengembangan Media Bimbingan & Konseling. Jakarta : Permata Puri Media
- Oktaviani, D. & Ridlo, M. R. 2018. Jaranan Kediri : Hegemoni dan Representasi Identitas. *Journal Of Development and Social Change*.1(2),127-136.
<https://doi.org/10.20961/jodasc.v1i2.23050>
- Pertiwi, P.P. & Sugiyanto. 2013. Efektifitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, Vol 34 (2): 151-163.
- Putro, E.A., Sugiharto, DYP., & Sugiyo. Keefekyifan BK Kelompok dengan Permainan Untuk Mengurangi Communication Apprehension Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol 2 (1): 25-33.
- Restyowati, D. & Naqiyah, N. 2009. Penerapan Teknik Permainan Kerja Sama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa. *Jurnal Unesa*, hlm 1-11.
- Rustika, I. M. 2012. Efikasi Diri : Tinjauan Teori Albert Bandura. *Buletin Psikologi*, 20 (1-2), 18-25.
- Setyaputri, N.Y., Ramli, M., & Mappiare-AT, A. 2015. Pengembangan Media Permainan "Roda Pelangi" untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan dan Konseling: Jurnal Teori dan Praktik*, Vol. 28 (1): 38-46.
- Setyaputri, N.Y. 2016. Media Permainan "Roda Pelangi" sebagai Alternatif Pilihan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, Vol. 1 (1): 146-150.
- Setyaputri, N. Y. 2017. Karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur semar. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling*, 2 (2), 58-65.
<https://dx.doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>

- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Puspitarini, I.Y.D. 2018. Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 3 (3): 108-118.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Puspitarini, I.Y.D. 2019. Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling). Malang: CV. Azizah Publishing.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2020. BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya). Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2020. Skala pengukuran karakter adil: Salah satu instrumen sebagai piranti BADRANAYA (Board-Game Karakter Konselor Multibudaya). *Efektor*, Vol. 7 (1): 90-97.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2020. BADRANAYA: Cultural Innovative Media Breakthrough to Deepen the Justice Character of Prospective Multi-Cultural Counselors. *Kresna Social Science and Humanities Research*, Vol. 1 (1): 1-4.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. 2021. Badranaya: A Board Game to Enhance Prospective Multicultural Counselors' Impartial Character. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6 (1): 24-33.
- Setyaputri, N.Y. 2021. Badranaya Sebagai Inovasi Layanan BK Di Era Disrupsi (Media BK dan Konsep Pendekatan Konseling Multibudaya). *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, Vol. 1 (1): 1-12.
- Susanti, F., Siswati. & Widodo, P.B. 2010. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD. *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 8 (2): 145-155.
- Suyitno, I. 2012. Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2 (1), 1-13.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Trisakti. 2013. Bentuk dan fungsi seni pertunjukan jaranan dalam budaya masyarakat jawa timur. *Prosiding The 5th International Conferece on Indonesian Studies: "Ethnicit and Globalization"*, 2, 377-386.
- Zagoto, S. F. L. 2019. Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 386–391. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.667>