

**BOARD GAME REOG KENDANG : INOVASI MEDIA BK  
BERBASIS NILAI-NILAI BUDAYA**SINTYA ROSEMAWATI<sup>1</sup>, RESTU DWI ARIYANTO<sup>2</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2</sup>e-mail : [Sintya.rhosemawati@gmail.com](mailto:Sintya.rhosemawati@gmail.com)<sup>1</sup>, [restudwiariyanto@unpkediri.ac.id](mailto:restudwiariyanto@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>**ABSTRACT**

The rapid development of technology causes a decrease in the value of responsibility and self-awareness of students. Based on the facts found, symptoms of self-awareness at SMPN 2 Kalidawir include truancy, not doing assignments, and not paying attention to lessons. This is contrary to Javanese culture, especially Tulungagung which upholds the value of responsibility and self-discipline. One of the cultures that illustrates the noble values of the Tulungagung people is the Reog Kendang art. This art contains many noble values such as religious, responsibility, discipline, leadership, and tolerance. However, from observations and interviews, it is known that this culture is starting to lose interest because it is considered ancient and the tools used are less practical. Based on these facts, counselors need to make media innovations that are able to accommodate cultural values. One of the innovations that can be developed is making a board game by adopting cultural values in Reog Kendang. The board game development uses the Research and Development (R&D) method with modifications according to research needs.

---

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

---

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan turunnya nilai tanggung jawab dan kesadaran diri siswa. Berdasarkan fakta yang ditemukan, gejala self awareness di SMPN 2 Kalidawir meliputi membolos, tidak mengerjakan tugas, dan tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini bertolak belakang dengan budaya Jawa khususnya Tulungagung yang menjunjung tinggi nilai tanggung jawab dan disiplin diri. Salah satu budaya yang menggambarkan nilai luhur masyarakat Tulungagung adalah kesenian Reog Kendang. Kesenian ini banyak mengandung nilai-nilai luhur seperti religious, tanggung jawab, disiplin, kepemimpinan, serta toleransi. Namun dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa budaya ini mulai sepi peminat karena dianggap kuno dan piranti yang digunakan kurang praktis. Berdasarkan fakta tersebut konselor perlu membuat inovasi media yang mampu mengakomodasi nilai-nilai budaya. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah membuat board game dengan mengadopsi nilai budaya pada Reog Kendang. Pengembangan board game menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan modifikasi sesuai kebutuhan penelitian.

---

**Kata Kunci:** kesadaran diri, board game, reog kendang

---

**PENDAHULUAN**

Diberlakukannya SE Mendikbud No 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) memberikan beberapa perbedaan atau perubahan tentang pelaksanaan pendidikan di banding tahun-tahun sebelumnya, diantaranya adalah ditiadakannya ujian nasional (UN) pada tahun 2020 (Rinaldi, M. R., & Yuniasanti, 2020). Hal ini menyebabkan para siswa kurang mampu

bersosialisasi dengan baik, terlebih lagi para peserta didik baru yang masih belum mengenal lingkungan sekolahnya. Seperti yang sudah diketahui bahwa interaksi antar siswa, maupun siswa dengan para pendidik merupakan faktor yang cukup penting dalam keberhasilan suatu pendidikan karena dengan adanya hubungan yang baik akan menciptakan rasa nyaman antar anggota sekolah serta dapat menciptakan lingkungan yang nyaman ketika sistem belajar dan mengajar sedang berlangsung.

Berdasarkan Pedoman Pelaksanaan Tugas Guru dan Pengawas (Depdiknas), Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas, tanggungjawab, serta wewenang dalam pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap siswa, hal ini berkaitan dengan pengembangan diri siswa yang diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, dan kepribadian siswa di sekolah. Layanan Bimbingan dan Konseling dilaksanakan diselenggarakan berdasarkan asesmen kebutuhan (need assesment), skala prioritas, serta dilaksanakan secara rutin dan berkelanjutan (scaffolding). Semua siswa harus mendapatkan layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan, hal ini tertulis dalam Lampiran Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014. Berdasarkan pasal 1, Permendikbud Nomor 111 tahun 2014 tentang BK di Sekolah dasar dan menengah dapat diketahui bahwa BK merupakan suatu upaya yang dirancang secara sistematis, logis, berkelanjutan, serta terprogram yang dilakukan oleh guru BK guna memfasilitasi perkembangan siswa agar dapat mencapai kemandirian dalam hidupnya. Salah satu tugas guru bimbingan dan konseling adalah meningkatkan self – awareness atau kesadaran diri siswa. Kesadaran diri adalah wawasan kedalam atau pemahaman tentang diri sendiri. Kesadaran diri digunakan sebagai petunjuk untuk memahami perilaku seseorang.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Kalidawir Tulungagung yang telah dilakukan, ditemukan beragam fakta di lapangan terkait dampak dari sistem pembelajaran jarak jauh (Online). Saat pembelajaran sedang online berlangsung, banyak siswa yang membolos dengan alasan yang tidak jelas. Selanjutnya banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Fakta berikutnya siswa menjadi kurang bertanggung jawab ketika siswa diberikan tugas oleh guru mata pelajaran. data yang ditemukan sekitar 30 peserta didik dalam satu kelas kurang lebih hanya 10 siswa yang menyelesaikan tugas tersebut tepat waktu. Masalah ini cukup urgent untuk dibahas dan upaya meningkatkan kesadaran diri siswa pada peserta didik merupakan hal yang cukup mendasar dalam keberhasilan suatu pendidikan.

Berdasarkan fakta yang telah ada, maka konselor perlu membuat inovasi untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri siswa. inovasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki Tulungagung. Kearifan

lokal merupakan bagian dari suatu budaya yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal (local wisdom) biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal dalam disiplin antropologi dikenal juga dengan istilah local genius. Local genius merupakan istilah yang mula pertama dikenalkan oleh Quaritch Wales (Prasetyo, 2013).

Nilai kearifan lokal yang dipakai dalam penelitian kali ini adalah Reog Dhodhog (Reog Kendang) yang merupakan kearifan lokal yang berasal dari Tulungagung. Kesenian Reog Kendang yang berada di Kabupaten Tulungagung merupakan gubahan tari rakyat yang ada sejak tahun 1978. Kesenian ini dikenal oleh masyarakat Tulungagung dalam bentuk tari hiburan sederhana yang dibawakan oleh 6 orang penari sekaligus memainkan kendang dhodhog (Nugraheni, 2018). Nilai-nilai lokal dalam reog dapat diadaptasi dan diterapkan pada generasi saat ini, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam kesenian Reog Kendang antara lain adalah nilai religious, nilai tanggung jawab, nilai disiplin, kerjasama, percaya diri, kepemimpinan, serta nilai toleransi (Handa Gustiawan, 2019). Fokus nilai karakter yang ingin dimunculkan dalam diri siswa ialah nilai tanggung jawab.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Self awareness**

Menurut Rochat (dalam Putri et al., 2019) self-awareness (kesadaran diri) memiliki tingkatan dalam tahap perkembangan psikologis individu. Pada usia remaja individu dapat merasakan perubahan yang terjadi pada dirinya, mengenali ekspresi yang ia rasakan serta menempatkannya secara tepat. Menurut teori Humanistik Maslow (dalam Putri et al., 2019) kesadaran diri berarti dapat memahami dan mengerti siapa diri kita, bagaimana menjadi diri sendiri, mengetahui potensi serta nilai-nilai yang dimiliki dan yakini.

Self – awareness atau kesadaran diri adalah wawasan mengenai tingkah laku atau pemahaman diri. Self – awareness merupakan faktor penting untuk menjelaskan dan memahami perilaku seseorang. Kesadaran diri juga memungkinkan seorang individu mampu mengamati dan membedakan dirinya dengan individu lain, serta memungkinkan seseorang mampu menempatkan diri pada waktu dan keadaan (Maharani & Mustika, 2016). Kalaiyarasan & Solomon (dalam Yuliasari, 2020) menjelaskan bahwa remaja dengan self awareness rendah akan memiliki kesulitan dalam kehidupan sehari-harinya, sulit mengenali kelemahan, perasaan, sikap dan motivasi yang menyebabkan ketidakseimbangan dalam hidupnya.

Berdasarkan pendapat yang ada, dapat diambil kesimpulan bahwa self awareness adalah pemahaman individu terhadap dirinya sendiri, nilai-nilai yang dimiliki, serta mampu mengelola seluruh

potensi yang ada. Apabila seorang individu memiliki self-awareness yang baik maka individu tersebut akan mampu mengenali ekspresi yang ia rasakan, memiliki kemampuan mengontrol diri, tahu bagaimana seharusnya bersikap, serta dapat mengerti harapan orang lain terhadap dirinya.

Menurut Goleman & Boyatzis (dalam Sihalo, 2019) self-awareness memiliki tiga aspek, yaitu:

1. *Emotional Awareness* (kesadaran emosional) yaitu kemampuan seorang individu dalam mengenali emosi diri dan pengaruhnya, serta mampu membedakan antara emosi dan perasaan yang dimiliki.
2. *Accurate Self Assessment* (penilaian diri yang akurat) yaitu individu mampu mengetahui kekuatan dan kelemahan diri, sehingga dapat mengetahui batasan akan dirinya sendiri.
3. *Self Confidence* (kepercayaan diri) yaitu pengertian yang mendalam akan kemampuan diri, percaya dan yakin akan kemampuan yang dimiliki dan mampu menghargai diri sendiri.

## 2. Board game reog kendang

Istianto (dalam Tangidy & Setiawan, 2016) Board game adalah salah satu bentuk permainan yang melibatkan sejumlah benda (piranti) yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan yang ditentukan pada sebuah permukaan yang diberi tanda atau dalam bentuk papan. Jenis board game sangat beragam dan akan terus berkembang sering berjalannya waktu. Aturan permainannya yang digunakan pun beragam mulai dari yang sederhana hingga detail dan kompleks. Saat ini cukup banyak permainan di komputer maupun gadget yang dibuat dengan menggunakan konsep board game.

Diceygoblin: The Full History of Board Games (dalam Purwanti & Ramadhani, 2018) Board game berupa papan permainan yang telah didesain sesuai dengan jenis permainan, board game dapat menggunakan koin, dadu, pion, kartu, dan sebagainya yang digunakan sesuai dengan peraturan board game yang dimainkan, permainan ini dimainkan oleh dua pemain atau lebih pemain.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa board game ialah permainan yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih yang didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan yang dimainkan, board game biasa digunakan sebagai alat simulasi dan media pembelajaran.

Dalam merancang sebuah board game konsep yang cukup umum digunakan adalah seni (Purwanti & Ramadhani, 2018). Board game Reog Kendang diadaptasi dari Permainan tradisional yang populer di beberapa daerah di Jawa Timur, khususnya di Tulungagung. Menurut cerita yang beredar di kalangan masyarakat

Tulungagung, kesenian Reog Kendang ini terinspirasi oleh permainan kendang prajurit Bugis dalam kesatuan Laskar Trunojoyo. Diceritakan para prajurit menggunakan tam-tam atau kendang kecil yang digendong, karena hal tersebut tarian Reog Kendang menggunakan alat musik sejenis tifa atau jimbe dan di padukan dengan kesenian jaranan (Febriansyah, Wedi, & Husna, 2020). Reog Kendang ditampilkan oleh enam orang penari yang membawa kendang dhogdhog, sehingga Reog Kendang sering pula disebut dengan nama Reog Dhodhog oleh masyarakat Tulungagung. Reog Kendang merupakan salah satu media interaktif yang dapat disulap menjadi sebuah game. Keunikan dari permainan ini terlihat pada proses operasionalnya yang mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam fenomena yang sering dialami oleh pemain.

Dalam board game ini Reog Kendang diadaptasi dalam permainan monopoly. Monopol merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia, nama monopoly tentu sudah tidak asing di telinga masyarakat serta cukup terkenal dan sering dimainkan oleh peserta didik. Permainan dilakukan secara berkelompok oleh 8-10 orang, setiap pemain melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya. Jika seorang pemain mendarat di sebuah petak yang bertuliskan truth maka pemain tersebut akan mengambil satu kartu truth dan menjawab pertanyaan yang ada, sedangkan apabila bidak yang ia mainkan berhenti di petak yang bertuliskan dare maka ia akan mengambil satu kartu dare dan melakukan tantangan yang diberikan, pertanyaan dan tantangan yang harus dijawab dan dilakukan siswa didasarkan dari cerita yang telah diberikan sebelumnya, yakni cerita tentang kesenian Reog Kendang. Board game terdiri dari dua lintasan, yaitu bagian luar dan dalam. Peserta hanya dapat berpindah lintasan apabila bidak yang dijalankan peserta berhenti di transit station.

### **1. Desain produk board game Reog Kendang**

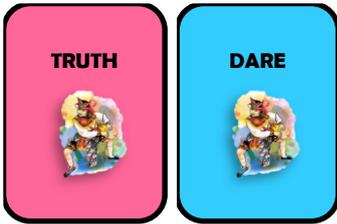
Pengembangan board game ini menggunakan prinsip metode pengembangan borg & gall (dalam Sukmadinata, 2016). Pada artikel ini peneliti membatasi sampai langkah ketiga, yaitu hanya sebatas pengembangan prototipe produk board game.

- a. Penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (planning). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam melaksanakan penelitian, tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian, langkah-

langkah penelitian, serta kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

- c. Pengembangan draf produk (develop preliminary from of product).  
Pengembangan prototipe dan media.

Dalam memainkan permainan ini dibutuhkan beberapa piranti, piranti yang dimaksud antara lain:

No.	Gambar	Nama	Kegunaan
1.		Bidak	Sebagai perwakilan dari para pemain. Di dalam kotak permainan, tersedia 10 bidak dengan warna yang berbeda
2.		Dadu	Digunakan untuk memindahkan bidak peserta
3.		Kartu Trurh dan Dare	Kartu truth berisi pertanyaan dan kartu date berisi tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta. Isi dari kartu ini berkaitan dengan poin-poin self awareness dan budaya Reog Kendang.
4.		Papan permainan	Media jalannya permainan bagi peserta

## KESIMPULAN DAN SARAN

Rancangan inovasi media BK berbasis nilai-nilai budaya dalam Reog Kendang diharapkan mampu meningkatkan kesadaran budaya dan self awareness siswa. Rancangan media diimplementasikan dalam bentuk board game yang menggunakan prinsip permainan monopoly. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menyajikan nilai-nilai budaya agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Board game Reog Kendang ini diharapkan mampu meningkatkan nilai-nilai multikultural siswa SMP, selain itu Reog Kendang dapat menjadi sarana bagi sekolah dalam melestarikan dan mengembangkan budaya serta kearifan lokal suatu daerah khususnya di Kabupaten Tulungagung. Konselor dapat memanfaatkan media ini sebagai salah satu inovasi pemberian layanan bimbingan. Saran yang direkomendasikan dalam merancang board game dengan nilai budaya yaitu dengan pengemasan media yang menarik, penyajian suasana belajar yang baru, dan memberikan motivasi pada siswa agar lebih tertarik mempelajari budaya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Febriansyah, A. R., Wedi, A., & Husna, A. (2020). Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Instruksional Tari Reog Kendang di Sekolah Dasar Negeri 2 Pucangan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*.
- Fitri, C., Nursanti, F. ramahdani, Mukarrohmah, H., Wansandjaya, J., Karelia, Priani, kiki dewi, & Hartono, R. (2019). Pelaksanaan Metode Sosiodrama di TK AL-Azhar Fitrah *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 05(1), 151–164. <http://194.31.53.129/index.php/F/article/view/1501/1576>
- Gumilang, Galang. (2018). *Panduan Pelaksanaan Model Sosiodrama Wayang Orang; Lakon Marifat Dewa Ruci*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara
- Handa Gustiawan. (2019). Pendampingan Pelestarian Kearifan Lokal Reog Kendang: Upaya Pendidikan Karakter dan Ketrampilan Seni pada Siswa Sekolah Dasar Sidomulyo Pagerwojo Tulungagung. 8(5), 55.
- Maharani, L., & Mustika, M. (2016). Hubungan Self Awareness Dengan Kedisiplinan Peserta Didik kKelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(1), 57–62.
- Prasetyo, Z. K. (2013). *Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal*. Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika.
- Purwanti, R., & Ramadhani, A. D. (2018). Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design. *Ideology*, 3(3), 102–113.
- Putri, E. T., Tazkiyah, A. Y., & Amelia, R. (2019). Self-Awareness Training untuk Menghadapi Fenomena Pernikahan Dini. *Pelayanan Kepada Masyarakat*, 1(1), 48. <https://doi.org/10.30872/plakat.v1i1.2694>

- Rahmawati, A. S. (2016). Meningkatkan Pemahaman Belajar Dengan Layanan Informasi Menggunakan Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII A SMPN 1 Sentolo Tahun Ajaran 2015/2016. *Resma*, 3(2), 13–22.
- Reflianto, A., Bustami, Y., & Syafruddin, D. (2019). Efektivitas Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar Siswa Biologi. *7260*(1), 1–6.
- Rinaldi, M. R., & Yuniasanti, R. (2020). Kecemasan pada Masyarakat Saat Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. In D. H. Santoso & A. Santosa (Eds.), *In COVID-19 dalam Ragam Tinjauan Perspektif*.
- Sihaloho, R. P. (2019). Hubungan Antara Self Awareness dengan Deindividuasi pada Mahasiswa Pelaku Hate Speech. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- 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/10.14710/sabda.11.2.16-25>
- Yuliasari, H. (2020). Pelatihan Konselor Sebaya Untuk Meningkatkan Self Awareness Terhadap Perilaku Beresiko Remaja. *Jurnal Psikologi Insight*, 4(1), 63–72. <https://doi.org/10.17509/insight.v4i1.24638>
- Supiani. 2016. The Implementation Of Process Approach To Teaching Writing At The Ninth Grade Of SMPN 1 Pelaihari Academic Year 2015/2016. *Journal Nusantara of Research*, 3: 1-12.