

## Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Media Permainan Gasing Kayu *Guyon Paton*

Faizal Faiz<sup>1</sup>, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini<sup>2</sup>, Vivi Ratnawati<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[alfaiz0710@gmail.com](mailto:alfaiz0710@gmail.com)<sup>1</sup>, [ikkeydp@unpkediri.ac.id](mailto:ikkeydp@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [vivi@unpkediri.ac.id](mailto:vivi@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*Self-confidence is the key to individual success, including in education. However, many students still show low self-confidence, such as lack of self-confidence, minimal social interaction, and negative comments about themselves. This study aims to increase students' self-confidence through the media of traditional wooden spinning top games modified into "Guyon Paton". This game combines traditional elements with interactive activities, such as truth or dare, to create a fun atmosphere and build students' self-confidence. This game consists of 2 wooden spinning tops that will be modified, a circular game board as a place to compete the 2 spinning tops and Truth or Dare cards. This game can be used by students to play while learning. This Guyon Paton wooden spinning top game was developed as a media and solution to increase students' self-confidence. This study aims to explore the effectiveness of the Guyon Paton wooden spinning top game in increasing students' self-confidence, as well as providing recommendations for further implementation in the context of guidance and counseling media.*

**Keywords:** *self confidence, guyon paton, game*

### ABSTRAK

Percaya diri merupakan kunci keberhasilan individu, termasuk dalam pendidikan. Namun masih banyak siswa yang menunjukkan rendahnya rasa percaya diri, seperti kurangnya keyakinan diri, minimnya interaksi sosial, dan komentar negatif terhadap diri sendiri. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui media permainan tradisional gasing kayu yang dimodifikasi menjadi "*Guyon Paton*". Permainan ini menggabungkan elemen tradisional dengan aktivitas interaktif, seperti *truth or dare*, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangun rasa percaya diri siswa. Permainan ini terdiri dari 2 buah gasing kayu yang akan di modifikasi, sebuah papan permainan berbentuk lingkaran sebagai tempat adu 2 gasing tersebut dan kartu *Truth or Dare*. Permainan ini dapat digunakan siswa untuk bermain sambil belajar. Permainan gasing kayu *guyon paton* ini dikembangkan sebagai media sekaligus solusi untuk meningkatkan percaya diri siswa. Gagasan ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan permainan gasing kayu *guyon paton* dalam meningkatkan percaya diri siswa, serta memberikan rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut dalam konteks media bimbingan dan konseling.

**Kata Kunci:** *percaya diri, guyon paton, permainan*

### PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan, rasa percaya diri merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan. Pada dasarnya seorang anak yang percaya diri mampu berkomunikasi berbagai situasi, mampu berinteraksi dengan orang lain, bersikap fleksibel dan percaya diri dalam segala hal apapun. Percaya diri ialah salah satu kunci keberhasilan hidup seseorang. Di kehidupan nyata menunjukkan bahwa banyak keberhasilan dalam pekerjaan ataupun bidang

lainnya dipengaruhi oleh percaya diri. Menurut Tarigan (Zainuddin dkk 2022) Kesuksesan dalam bidang apapun tidak akan mungkin dicapai oleh seseorang jika ia tidak memiliki rasa percaya diri yang cukup. Orang yang percaya diri lebih mampu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, orang yang percaya diri biasanya akan lebih mudah berbaur dan beradaptasi dibanding dengan yang tidak percaya diri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Nahdlatul Ulama (SMK NU) Pace Nganjuk, terdapat indikator dari sikap yang menunjukkan bahwa kurangnya tingkat percaya diri. Ini dapat diamati dari perilaku tidak yakin akan kemampuan diri sendiri kurangnya bersosialisasi, dan sering berkomentar negatif tentang dirinya sendiri. Sekolah sebagai lembaga formal yang dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didiknya sehingga menciptakan orang yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun terdapat kesenjangan layanan BK di sekolah, khususnya di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Pace yaitu seperti tidak adanya media BK, tentu ini membuat guru BK sulit untuk memberikan layanan yang efektif.

Permainan tradisional merupakan permainan yang biasa dimainkan anak-anak pada zaman dulu. Permainan ini jauh sekali dengan yang namanya teknologi modern, seperti komputer, robot, ponsel, dan android. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh sekelompok anak. Seperti anak-anak pada zaman dulu yang sering bermain bersama di luar rumah. Tidak hanya di siang hari, tapi juga pada malam hari, terutama saat bulan purnama tiba. Mereka bermain riang di bawah siraman cahaya rembulan (Supriyono, 2018). Permainan tradisional tidak kalah seru dengan permainan modern. Selain bermain dengan ceria bersama teman-teman, juga dapat melatih ketangkasan dan jiwa sosial mereka, ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan percaya dirinya.

Untuk membantu siswa meningkatkan percaya diri, tentu diperlukan pendekatan yang kreatif dan relevan dengan kehidupan mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan media Bimbingan Konseling (BK). Menurut Nursalim (Utami & Krisphianti 2021) media BK merupakan Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa dan konselor dalam memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah. permainan yang edukatif dan inovatif. Permainan Gasing Kayu *Guyon Paton* merupakan modifikasi dari permainan tradisional gasing kayu, kehehan/paton nantinya dapat menjadi media layanan bimbingan konseling yang interaktif untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka di lakukan mengenai "Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Media Permainan Gasing Kayu *Guyon Paton*."

## PEMBAHASAN

### 1) Percaya Diri

Dalam proses pendidikan, rasa percaya diri siswa merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan. Percaya Diri merupakan keyakinan terhadap kemampuan dan penilaian (*judgment*) diri sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Hidayanti (2024) menyatakan bahwa, bahwa percaya diri ketika seseorang percaya pada bakatnya sendiri, mereka dapat mewujudkan potensi penuhnya dan mencapai tujuan hidup dengan mengevaluasi diri sendiri secara akurat. Orang yang tidak percaya diri akan merasa terus menerus jatuh, takut untuk mencoba, merasa ada yang salah dan khawatir Risman (Taraja, 2018). Percaya diri (*self-confidence*) adalah sesuatu yang dapat meyakinkan kemampuan dan penilaian atau *judgement* terhadap diri sendiri dalam melakukan tugas dan pemilihan pendekatan yang efektif. Menurut Hakim (Hasanah, 2024) percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang terdapat proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Terbentuknya rasa percaya diri yang kuat pada seseorang terjadi melalui beberapa proses. Ada 3 Faktor yang mempengaruhi percaya diri siswa/individu yaitu lingkungan keluarga, Pendidikan formal, dan Pendidikan non formal. Pada dasarnya seorang anak yang percaya diri berarti dapat bersikap fleksibel, mampu berkomunikasi berbagai situasi, mampu berinteraksi dengan orang lain, dan percaya diri dalam segala hal begitupun sebaliknya.

Percaya diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting. Menurut Tarigan (Zainuddin & Putrayadi 2022) Kesuksesan dalam bidang apapun tidak akan mungkin dicapai oleh seseorang jika ia tidak memiliki rasa percaya diri yang cukup. Dari sini bisa dikatakan bahwa rendahnya rasa percaya diri tentunya akan menghambat seseorang untuk mencapai harapannya dan kurang berani dalam melakukan suatu kegiatan atau usaha, sebaliknya seseorang yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi akan lebih berani dalam melakukan segala hal. Kepercayaan diri yang rendah membuat seseorang mudah dihindangi oleh perasaan ragu, cemas, rendah diri dan gejala kejiwaan lainnya yang menghambat seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Lauster (Agestianti dkk 2024) ada 5 aspek percaya diri yaitu keyakinan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis. Menurut (Haque dkk, 2023) Anak yang rasa percaya diri yang tinggi akan yakin terhadap diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu, merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri, dan memiliki keberanian untuk bertindak. Orang yang percaya diri bisa dilihat dari ketenangan siswa dalam mengontrol diri sendiri. Selain itu, orang yang mempunyai percaya diri tinggi tidak mudah terpengaruh oleh situasi yang kebanyakan orang



menilainya negatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan percaya diri siswa yaitu dengan menggunakan Media Permainan Gasing Kayu *Guyon Paton*.

## 2) Permainan Gasing Kayu *Guyon Paton* Untuk Meningkatkan Percaya Diri

Gasing Kayu merupakan permainan tradisional yang harus di lestarikan dan di kembangkan kepada anak-anak generasi sekarang ini agar tidak punah. Gasing kayu/kekehanpaton dapat di modifikasi untuk membuat sebuah permainan yang tidak begitu-begitu saja, seperti dalam kasus ini, peneliti ingin membuat media permainan yang nantinya dapat meningkatkan percaya diri siswa. Subjek penelitian ini adalah kelas XI Teknik Kendaraan Ringan, alasan mengambil kelas ini sebagai subjek karena kelas ini menunjukkan perilaku yang kurang percaya diri seperti tidak yakin akan kemampuan diri sendiri, kurangnya bersosialisasi, dan sering berkomentar negatif tentang dirinya sendiri. Masalah ini di temukan di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Pace Nganjuk yang bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa yang rendah dan mengembangkan potensi siswa melalui media permainan gasing kayu (*guyon paton*) ini.

Gasing kayu sekarang sudah jarang dimainkan atau dilupakan karena kalah dengan *game digital*. Pengembangan permainan gasing kayu ini dapat menjadi media yang menjadi salah satu taktik yang berguna untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Alasan menggunakan media ini karena ingin mengenalkan atau melestarikan kembali permainan ini dengan lebih moderen karena bertujuan mengkombinasikan dengan permainan *truth or dare*. Dalam permainan ini nantinya siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan menghibur, serta membangun kesadaran diri dan rasa percaya diri melalui pengalaman positif. Permainan *Guyon Paton* terdapat piranti/perangkat yang berisi sebuah pertanyaan dan juga tantangan yang dikemas di dalam kartu *truth or dare* dengan tujuan untuk meningkatkan percaya diri pada siswa. Permainan ini terdiri dari 2 buah gasing kayu yang akan di modifikasi dan sebuah papan permainan berbentuk lingkran sebagai tempat adu 2 gasing tersebut. Permainan ini dapat digunakan siswa untuk bermain sambil belajar. Permainan ini nanti juga akan dilengkapi dengan buku panduan permainan dengan tujuan untuk mempermudah penggunaan media permainan ini.

Sesuai dengan namanya yaitu *Guyon Paton* yang artinya *guyon* bercanda/bersenang-senang dan *paton* yang artinya sebutan gasing

kayu di daerah peneliti. Jika di gabungan artinya ketika memainkan permainan ini siswa dapat bersenang-senang atau ceria karena memang gasing kayu/*paton* adalah permainan yang menyenangkan. Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa di kelas XI TKR setelah memainkannya. Nama *Guyon Paton* merupakan inspirasi dari *Guyon Watson*, yang merupakan grub musik dangdut dan pop Jawa yang berasal dari kulon progo Daerah Istimewa Yogyakarta. Kemudian peneliti ganti menjadi "*Guyon Paton*". Menurut Nursalim, 2020 yang akrab di panggil Gus Baha, *guyon* adalah perkara baik dalam rangka bersyukur atas luasnya rahmat Allah yang diturunkan kepada kita sehingga kita perlu menikmatinya dengan sebuah kebahagiaan. Sedangkan menurut Niken dkk (2022) *paton* adalah mainan yang dapat berputar pada sumbu dan keseimbangannya.

**3) Hubungan Media BK dan Permainan Gasing Kayu *Guyon Paton***

Media BK dan permainan gasing kayu *guyon paton* saling terkait karena keduanya bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis dan tidak membosankan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk terlibat dalam kegiatan kelas. Permainan gasing kayu, merupakan sebuah permainan zaman dahulu yang peneliti modifikasi agar dapat menjadi media BK yang peneliti beri nama *guyon paton* yang berguna untuk meningkatkan keterlibatan sosial siswa. Permainan gasing kayu berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mendorong interaksi sosial antar siswa. Melalui permainan ini, siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan saling menghargai satu sama lain, yang merupakan keterampilan sosial penting. Interaksi positif ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri mereka tetapi juga membantu mereka merasa lebih nyaman dalam situasi sosial.

Permainan gasing kayu *guyon paton*, memberi siswa kesempatan untuk memperlihatkan keterampilan mereka. Siswa yang memenangkan permainan akan merasa lebih percaya diri, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan sekolah dan interaksi dengan orang lain di kelas, di antara bidang-bidang lain dalam kehidupan mereka. Selain itu, pengalaman pendidikan yang menyenangkan dari permainan ini dapat mengurangi kecemasan siswa ketika mereka menghadapi kesulitan akademik.

Dalam Bimbingan dan Konseling, penggunaan media BK merupakan cara kreatif untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan membantu siswa. Oleh karena itu, media permainan gasing kayu *guyon paton* di harapkan dapat menjadi media untuk pendidikan khususnya BK dan meningkatkan percaya diri siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan gasing kayu *guyon paton* ini dikembangkan sebagai media sekaligus solusi untuk meningkatkan percaya diri siswa. Ini merupakan inovasi yang digunakan untuk media BK, penggunaan permainan tradisional, seperti gasing kayu, di harapkan efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Permainan ini nantinya tidak hanya mengasah keterampilan fisik tetapi juga membangun interaksi sosial yang positif, yang berkontribusi pada pengembangan konsep diri yang lebih baik. Selain itu media permainan ini sebagai upaya mengenalkan kepada generasi Z atau siswa SMK Sekarang ini supaya tidak kalah dengan *game online* sekarang. ini dapat di integrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Disarankan untuk penelitian *experiment* lebih lanjut karena diperlukan untuk mengevaluasi permainan agar dapat diterapkan di konteks pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agestianti, R., Mustafid, A. K., Andari, N. B., Azzahra, F. T. A., Pramesti, N. K. A. R., Zakariyya, F., & Lestari, S. (2024). Efektivitas Pelatihan Positive Self-Talk dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Baru Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 7(1), 132-142.
- Gus Baha: Bergembira adalah Perintah dalam Al-Qur'an. (online). (<https://nu.or.id>) Di akses pada 13 february 2021.
- Haque, R. A., Susanto, D., Damayanti, S. D., & Apriliani, R. (2023). Hubungan konsep diri dengan kepercayaan diri siswa berprestasi Kelas XI Di SMK. *Pd Abkin Jatim Open Journal System*, 3(2), 107-116.
- Hasanah, N., Kamili, L., & Mareta, S. (2024). Hubungan kepercayaan diri siswa dengan hasil belajar matematika bilangan bulat pada siswa kelas 4B di SD Bani Saleh 01 Bekasi. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 40-49.
- Hidayanti, N. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri Remaja Melalui Pembelajaran Tari (Studi Kasus Di Sanggar Tari Gandes Luwes Purwosari-Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Krisno, K., Gustiawati, R., & Iqbal, R. (2020). Tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran penjas di SMP Asrama Al Fath Kota Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2). <https://scholar.google.com>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Taraja, M. (2018). *Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Pada Siswa Kelas Xi Ipa-1 Mata Pelajaran*



#### Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Riset Tindakan Kelembagaan Lokal untuk Peningkatan Ibu Kependidikan
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Kebijakan UK
4. Ketahanan, Belajar, Wisata, Perencanaan, Pembangunan Berbasis Kearifan Lokal
5. Manajemen Pembelajaran Generasi Z (Pribadi-sosial)
6. Akademi & KKN
7. Analisis, Manajemen, Layanan dan M-C
8. Peningkatan Motivasi dan Ketidakefektifan Generasi Z
9. Inovasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
10. Media dan Inovasi Pembelajaran Kelembagaan



Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>



BK Semester Genap SMA Negeri 1 Pinangsori Tahun Pelajaran 2016/2017. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(1), 12-16.

Utami, M. D., & Krisphianti, Y. D. (2021, December). Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 610-618).

Zainuddin, M., & Putrayadi, W. (2022). Program Penyuluhan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Santri. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(3), 497-503. <https://journal-center.litpam.com>