

## Pengembangan Media *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo” Untuk Meningkatkan Minat Budaya Lokal SMA

Olivvia Antoni, Ikke Yuliani Diah P<sup>2</sup>, Atrup<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1</sup>, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>2</sup>,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>3</sup>

[olivrut8@gmail.com](mailto:olivrut8@gmail.com)<sup>1</sup>, [ikkeyulianidp@gmail.com](mailto:ikkeyulianidp@gmail.com)<sup>2</sup>, [atrup@unpkediri.ac.id](mailto:atrup@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research is based on the results of observations at State Senior High School (SMAN) 1 Kediri showing that there is not yet adequate guidance and counseling service media to increase students interest in local culture. Cultural interest is starting to fade with the influence of foreign culture which continues to develop in Indonesia. The aim of this research is to determine the acceptability of the BK Shut The Box Bumi Joyoboyo service game media at SMAN 1 Kediri. This research uses the Borg and Gall research model and is adopted based on 8 stages, namely (1) problem identification; (2) information gathering; (3) product design, (4) design validation; (5) producing products in the form of board game media; (6) product revision; (7) product trials; (8) design improvements aimed at producing a product in the form of Shut The Box media Bumi Joyoboyo to increase students interest in local culture. This research carried out validation of material experts, media experts, and guidance and counseling teacher experts. As a result of the material experts assessment, the results were found to be 64% and declared usable. used, as well as an assessment by users, namely guidance and counseling teachers, of 100% and stated to be very good for use. It can be concluded that the Shut The Box media Bumi Joyoboyo to improve local culture in students is accepted practically and theoretically as one of the developments in BK media. Guidance and counseling teachers are expected to be able to use the Shut The Box & Bumi Joyoboyo media in the guidance and counseling service process and this media will become one of the innovative media in providing guidance and counseling services. The next hope is to be able to develop the Shut The Box game media Bumi Joyoboyo by going through an effectiveness test by paying attention to the needs that are needed according to the characteristics and needs of students.

**Keywords:** Guidance and Counseling media, Shut The Box & Earth Joyoboyo & Local Cultural Interest

### ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Kediri menunjukkan bahwa belum memiliki media layanan BK yang memadai untuk meningkatkan minat budaya lokal pada siswa. Minat budaya yang mulai luntur dengan adanya pengaruh dari budaya asing yang terus berkembang di Negara Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keberterimaan media permainan layanan BK *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo” di SMAN 1 Kediri. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dan diadopsi berdasarkan 8 tahap yaitu (1) identifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk, (4) validasi desain; (5) menghasilkan produk berupa media *board game*; (6) revisi produk; (7) uji coba produk; (8) perbaikan desain yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo” untuk meningkatkan minat budaya lokal pada siswa. Penelitian ini melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli guru BK sebagai hasil penilaian ahli materi didapati hasil sebesar 64% dan dinyatakan dapat digunakan, setelah revisi besar kemudian untuk penilaian ahli media didapati hasil



93% dan dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan dinyatakan baik digunakan, serta untuk penilaian oleh pengguna yaitu guru BK sebesar 100% dan dinyatakan sangat baik untuk digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" untuk meningkatkan budaya lokal pada siswa diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu pengembangan media BK. Bagi guru BK diharapkan dapat menggunakan media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" pada proses layanan bimbingan dan konseling dan media tersebut menjadi salah satu media inovasi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Harapan selanjutnya mampu mengembangkan media permainan *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" dengan melalui uji efektivitas dengan memperhatikan kebutuhan yang di perlukan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

**Keywords:** media bk, *shut the box* "bumi joyoboyo", minat budaya lokal

## PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia yang tidak terlepas dari budaya yang terus berkembang. Kebudayaan sudah sangat melekat dan berkembang di tengah masyarakat kita. Tylor (Soekanto, 2017) Memaparkan kebudayaan adalah komplek yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan adalah kesenian, dalam arti luasnya kebudayaan yaitu seluruh total dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar kepada nalurinya, dan yang karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia sesudah suatu proses belajar (Koentjaraningrat, 2015). Guru Bimbingan Koseling (BK) dalam peranya memberikan layanan juga turut andil didalam melestarikan budaya lokal di tengah masyarakat. Guru BK di sekolah memiliki beberapa layanan yang diberikan kepada siswa di sekolah untuk merangsang minat budaya siswa. Upaya dalam melestarikan dan menarik minat siswa yang sudah luntur terhadap budaya lokal guru BK harus memiliki lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan layanan kepada siswa.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Kediri tingkat pengenalan dan minat siswa terhadap budaya lokal sudah hamper luntur karena adanya budaya asing yang sedang berkembang ditengah mereka seperti *k-pop* (*k-pop* adalah sub-genre musik pop yang berasal dari Korea Selatan), *drakor* (drama korea seri televisi dengan bahasa Korea, umumnya dibuat di negara Korea Selatan), dan beberapa budaya asing lainnya yang mereka senangi untuk di tiru. Pertama, menurut Sarinastiti dan Merdiana (2022), remaja mudah meniru apa pun, terlepas berguna atau tidak. Hal ini dikarenakan masa remaja merupakan masa dimana masyarakat sangat penasaran dan ingin mencoba hal-hal baru

Oleh karena itu, remaja sangat sensitif terhadap hal-hal negatif, dua tren perilaku yang mayoritas dialami remaja Kota Makassar adalah kecenderungan mengikuti fashion, yaitu open fashion dan populer cosplay



fashion. Hal ini mengajarkan remaja untuk menjalani gaya hidup hedonis karena membutuhkan uang dalam jumlah besar dan cenderung untuk melakukan perilaku menyimpang dan merayakan acara-acara khusus. Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif yang terjadi antara lain dengan menyadari bahwa kita tetap mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia di zaman modern ini, perlunya pendidikan agama baik di sekolah maupun di rumah, serta dalam membesarkan putra-putri peran orang tua. Perlunya kesadaran diri untuk menyaring budaya asing yang mudah ditiru dan yang tidak boleh ditiru. Melalui layanan BK multibudaya di mana Konseling multibudaya merupakan suatu proses bantuan terhadap individu yang berbeda budaya. Konseling multibudaya merupakan kegiatan konseling yang menunjukkan kesensitifan terhadap berbagai fungsi budaya dan interaksi, dan kepedulian tentang pengalaman budaya orang lain (Falicov, dalam McLeod, 2006).

Peneliti merasa apabila para siswa sudah tidak minat atau bahkan sampai melupakan budaya yang dulunya diperjuangkan oleh nenek moyang negeri ini amat sangat disayangkan apabila itu terjadi. Peran guru BK sangat di perlukan untuk membimbing siswa untuk lebih mengenal budayanya dalam upaya melestarikan budaya lokal. Untuk mengembangkan minat siswa terhadap budaya lokal perlu adanya bimbingan yang bersifat lebih dekat yaitu dengan pendekatan-pendekatan yang guru BK dapat berikan. Bimbingan kelompok (Narti, 2014) mengemukakan bahwa “layanan bimbingan kelompok yakni salah satu proses pemberian bantuan atau bimbingan pada sekelompok konseli atau individu atau siswa dengan memanfaatkan kegiatan kelompok”.

Seperti hasil penelitian Setyawati, Ratnawati dan Atrup (2021) bahwa media BK yang inovatif dapat digunakan untuk meningkatkan minat seorang siswa. Media yang akan efektif untuk dikembangkan terinspirasi dari permainan *Shut The Box* (STB) yang akan saya inovasikan menjadi permainan yang interaktif kepada siswa yang bermanfaat untuk meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal di tengah daerah mereka. Permainan ini saya beri nama STB Bumi Joyoboyo atau dapat di singkat STBBJ.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reaserch and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016) memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2013) penelitian pengembangan adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Model penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada metode Borg and Gall



dengan merujuk pada (Sukmadinata, 2013),terdapat 10 tahapan sebagai berikut :



Model Pengembangan Borg And Gall

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall dengan beberapa pembatasan. Borg and Gall ( Emzir, 2012) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Karena terkait dengan keterbatasan waktu, biaya dan juga tenaga yang dimiliki peneliti, penerapan langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, sehingga disederhanakan menjadi lima langkah pengembangan sebagai berikut :

1. **Identifikasi Masalah**
2. **Pengumpulan Informasi**
3. **Desain Produk**
4. **Validasi Desain**
5. **Perbaikan Desain**
6. **Uji coba produk**
7. **Revisi Produk**

**1. Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kediri yang beralamat di Jalan Veteran No.1, Kel. Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur, 64114.

## 2. Subyek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan simple random sampling, menurut Sugiyono (2017) Simple Random Sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu dengan jumlah 20 siswa dengan memilih 3 kelompok kelas 10, 2 kelompok kelas 11. Pengambilan sample ini digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas Instrumen angket minat budaya lokal Kediri.

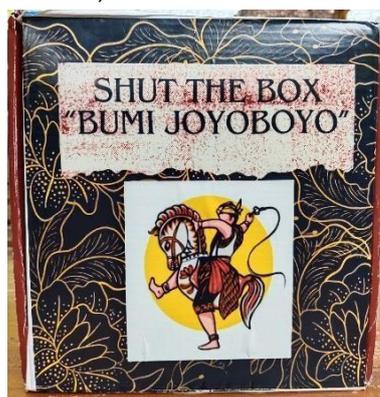
## HASIL DAN PEMBAHASAN

SMAN 1 Kediri menghadapi tantangan kompleks dalam pelestarian budaya lokal. Globalisasi telah menggeser nilai-nilai tradisional, membuat generasi muda kurang mengenal dan menghargai kesenian seperti karawitan dan wayang. Minat untuk melestarikan budaya lokal semakin menipis, diperparah oleh derasnya pengaruh budaya asing yang masuk melalui berbagai media. Kurangnya pemahaman tentang sejarah dan tokoh-tokoh budaya lokal semakin memperburuk situasi. Fenomena ini tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga merambah ke rumah-rumah siswa, menciptakan jurang pemisah antara generasi muda dengan akar budaya mereka.

Pada tahap awal penelitian, observasi dilakukan di SMAN 1 Kediri untuk menggali potensi pengembangan media pembelajaran "Bumi Joyoboyo". Peneliti mempelajari konsep pengembangan media berbasis permainan (games) dalam konteks Bimbingan Konseling (BK), serta mengumpulkan informasi relevan untuk merancang media yang efektif. Setelah itu, peneliti menyusun desain dan mengumpulkan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo", dengan tujuan menciptakan media yang bermanfaat bagi guru BK dalam meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal.

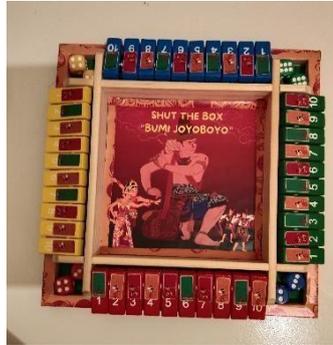
Produk dari bentuk desain lalu di implementasikan menjadi produk siap guna melalui beberapa tahapan yang peneliti buat :

1. Desain produk board game terbuat dari kayu dan triplrck untuk bagian bawah lalu di cat, kemudian di rakit sesuai gambar desain.





Gambar 3. 1 Box Luar



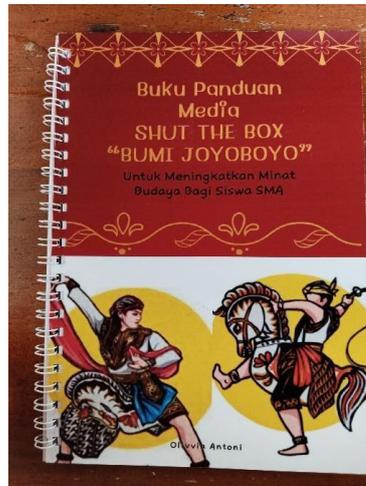
Gambar 3. 2 Box Dalam

2. Desain Kartu yang telah dibuat dicetak dipercepatkan menjadi sebuah kartu permainan dengan ukuran 5cm×8cm

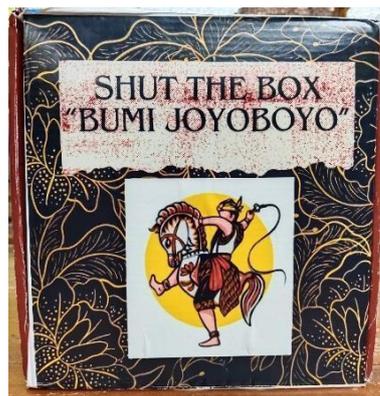




3. Desain buku panduan yang telah di buat di cetak dengan ukuran 15cmx20cm



4. Desain box yang telah dibuat dicetak dengan ukuran 25cmx25cm



Gambar 3. 5 Desain Box

5. Dadu terbuat dari kayu terdiri dari 4 pasang dadu yaitu dadu warna merah, kuning, hijau dan biru.



Gambar 3. 6 Dadu

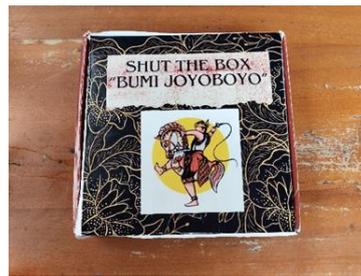
## 1. Hasil Produk Awal

Pada tahap produk awal, peneliti mengembangkan media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" dengan langkah-langkah sebagai berikut :

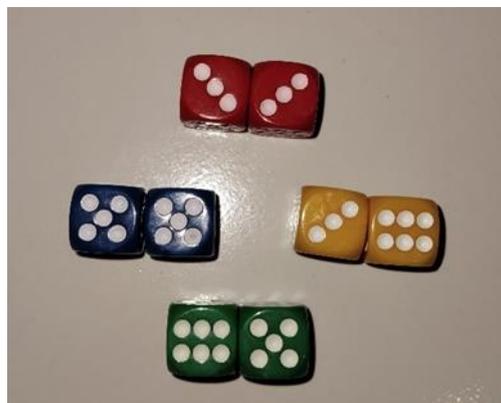
1. Membuat papan *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" dan mendesain Permainan *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" terdapat 4 warna untuk bagian angka.



2. Mendesain Box kotak penyimpanan



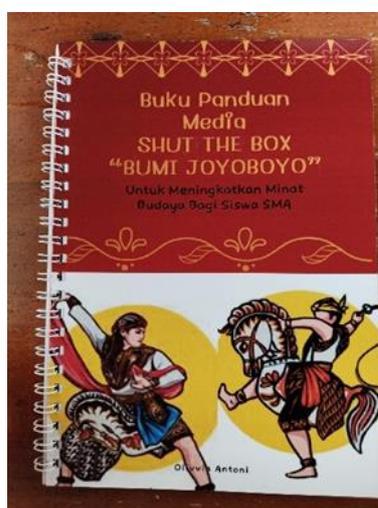
3. Membuat dadu dengan 4 warna sesuai pada papan angka board game



4. Membuat Kartu dengan tiga warna yang berbeda, kartu kuning kartu dear, kartu merah kartu reward dan kartu hijau kartu truth



5. Membuat buku panduan permainan



#### A. Validasi Produk Awal

Pada tahap ini melakukan validasi oleh beberapa pihak terkait, yaitu:

##### 1. Ahli Materi

Validasi ahli menjadi langkah krusial dalam pengembangan media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo". Dalam hal ini validasi ahli materi dilakukan oleh satu ahli materi BK dosen BK UNP Kediri. Tujuan utama validasi ini adalah memastikan bahwa materi yang disajikan relevan, akurat, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, penguasaan bahasa yang digunakan, penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, serta kejelasan materi dalam menyampaikan informasi kepada pengguna. Melalui lembar penilaian yang diberikan, ahli materi dapat memberikan masukan yang komprehensif untuk perbaikan dan penyempurnaan media "Bumi Joyoboyo". Dengan demikian, validasi ahli ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kelayakan media pembelajaran tersebut sebelum digunakan secara luas di SMAN 1 Kediri.



## 2. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media BK dosen BK UNP Kediri, dengan tujuan utama untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran terkait perangkat media permainan *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo". Validasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan dalam permainan ini benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Untuk melakukan validasi, peneliti memberikan lembar penilaian yang dirancang khusus untuk mengevaluasi berbagai aspek dari media permainan tersebut. Aspek-aspek yang dinilai meliputi ketepatan media, yang menilai sejauh mana media ini sesuai dengan tujuan pendidikan dan materi yang ingin disampaikan; kemenarikan media, yang menilai daya tarik visual dan interaktif dari media sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa; serta kejelasan media, yang menilai sejauh mana informasi dan instruksi yang disajikan dalam media tersebut mudah dipahami oleh pengguna. Melalui proses validasi ini, peneliti berharap mendapatkan masukan berharga yang dapat digunakan untuk menyempurnakan perangkat media, sehingga pada akhirnya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## 3. Ahli Guru BK

Validasi ahli guru BK dilakukan pada satu ahli guru BK guru di SMAN 1 Kediri. Validasi ahli guru BK memiliki tujuan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran serta terkait perangkat media Permainan *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo". Peneliti memberikan lembar penilaian terkait perangkat media dan materi untuk divalidasi dengan pertanyaan (1) Penggunaan Bahasa (2) Penggunaan Gambar (3) Kemudahan Dalam Penggunaan (4) Penyajian Materi (5) Dampak Penggunaan Media.

## 4. Evaluasi Produk Awal

Setelah melakukan validasi produk awal, selanjutnya melakukan revisi untuk memperbaiki segala kekurangan pada produk media Ludo berdasarkan beberapa kritik dan saran dari para ahli. Revisi ini dilakukan pada *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo".



## B. Hasil Validasi Produk

### 1. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan salah satu hal yang penting untuk memastikan bahwa media yang dibuat sudah memiliki kriteria kelayakan yang valid. Dalam pembuatan media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" validasi ahli dilakukan oleh dosen BK universitas nusantara PGRI kediri dan Guru BK SMAN 1 Kediri sebagai pengguna dari media.

### 2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang digunakan didalam media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" dimana dalam proses penilaian didasarkan pada tabel skor dibawah ini :

Tabel 4. 1 Kriteria Validasi Materi

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

Dari skor tersebut selanjutnya adalah dilakukan proses penyimpulan penliaian dengan rumus :

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Dari hasil skor kriteria tersebut selanjutnya adalah membandingkan dengan tabel kategori dimana tabel kategori untuk dilakukan analisis secara=kualitatif.

Tabel 4. 2 Kriteria Skor Akhir

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar



81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan
------------	--------------	-----------------------------

hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 3 Hasil Tabulasi Data Ahli Materi

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Keseuaian isi materi media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo dengan kompetensi dasar		√		
2	Materi media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo memudahkan tercapainya tujuan bimbingan			√	
3	Kesesuaian penyajian materi media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo dengan kemampuan peserta didik			√	
4	Penyajian materi media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo dapat dipahami peserta didik		√		
5	Materi media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo sesuai dengan tema dan subtema		√		
6	Bahasa yang digunakan pada media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo jelas dan dapat dipahami			√	
7	Perintah pada media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo jelas			√	
<b>TOTAL</b>		18			
<b>SKOR MASIMAL</b>		28			
<b>PRESENTASE</b>		64%			



Kriteria penilaian :  $18/28 \times 100\% = 64\%$

Skor presentase akhir yang didapat pada validasi adalah sebesar 61% dengan kriteria yaitu valid (Dapat digunakan setelah revisi besar). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk validasi materi pada media yaitu dapat digunakan dengan persyaratan dilakukan revisi terlebih dahulu.

### 3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media memiliki tujuan untuk memberikan penilaian terhadap tampilan visual dan daya guna media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo", dimana didalam hal ini validator memberikan penilaian pada kertas yang telah dipersiapkan dengan berpedoman pada table skor dibawah ini :

Tabel 4. 4 Indikator penilaian ahli media

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

Setelah proses pemberian skor maka selanjutnya dilakukan rekapitulasi skor dengan rumus :

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Skor akhir hasil rekapitulasi selanjutnya dibandingkan dengan tabel kategori untuk memberikan kesimpulan akhir terhadap hasil validasi media .

Tabel 4. 5 Kategori Skor ahli media

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan



No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Media memiliki warna yang menarik				√
2	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				√
3	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			√	
4	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar			√	
5	Media memiliki gambar yang menarik				√
6	Media sesuai dengan materi pembelajaran				√
7	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran				√
8	Media menarik untuk digunakan				√
9	Media memiliki ukuran yang proposional			√	
10	Media memiliki bahan yang awet sehingga dapat digunakan berkali-kali				√
<b>TOTAL</b>		37			
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		40			
<b>PRESENTASE</b>		93%			

61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Rekapitulasi skor validasi ahli media adalah asebagai berikut :

Tabel 4. 6 Hasil Tabulasi Media



Kriteria penilaian :  $37/40 \times 100\% = 93$

Bedasarkan hasil perhitungan didapati presentase skor akhir pada validasi media adalah sebesar 93% dengan hasil yaitu sangat valid (Sangat baik untuk digunakan). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

#### 4. Validasi Pengguna

Validasi pengguna dimaksudkan untuk memberikan skor penilaian terhadap media yang digunakan yang diambil dari sudut pandang pengguna media tersebut, didalam validasi pengguna ini validator merupakan guru BK SMAN 1 Kediri, pedoman didalam pemberian skor seperti dalam tabel berikut :

Tabel 4. 7 Skor Validasi Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

Setelah proses pemberian skor maka selanjutnya dilakukan rekapitulasi skor dengan rumus :

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Skor akhir hasil rekapitulasi selanjutnya dibandingkan dengan tabel kategori untuk memberikan kesimpulan akhir terhadap hasil validasi media .

Tabel 4. 8 Skor Penilaian Akhir Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan



61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Berikut adalah hasil rekapitulasi validasi media oleh pengguna  
 Tabel 4. 9 Hasil Tabulasi Validasi Pengguna

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo menambah minat budaya lokal siswa				√
2	Tampilan media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo menarik minat siswa terhadap budaya				√
3	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo membantu dalam belajar memahami materi minat budaya lokal Kediri				√
4	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo dalam belajar mempraktikkan materi budaya lokal Kediri				√
5	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo mudah dipahami				√
6	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo mudah digunakan				√
7	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo dimainkan di dalam maupun di luar kelas				√
8	Tulisan pada media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo terlihat jelas				√
9	Media <i>Shut The Box</i> Bumi Joyoboyo dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan bimbingan				√
10	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai budaya lokal di Kediri				√
<b>TOTAL</b>		40			



<b>SKOR MAKSIMAL</b>	40
<b>PRESENTASE</b>	100%

Kriteria penilaian :  $40/40 \times 100\% = 100\%$

Bedasarkan hasil perhitungan didapati presentase skor akhir pada validasi media adalah sebesar 100% dengan hasil yaitu sangat valid (Sangat baik untuk digunakan). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

### 5. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi

Setelah melakukan analisis data hasil penilaian oleh validator (ahli media, ahli materi, dan ahli guru BK), dilakukan interpretasi. Berikut adalah interpretasi hasil uji validasi dari berbagai ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan lalu kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4. 10 Tabel Interpretasi Uji Validitas

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi	Skor presentase akhir yang didapat pada validasi adalah sebesar 61% dengan kriteria yaitu valid (Dapat digunakan Setela revisi besar).yaitu revisi pada buku panduan bab 1 pendahuluan tambahkan penjelasan mengapa media ini dikembangkan dan apa integrasi nya dengan ke BK an. Arah materinya lebih ke seni budaya akan lebih baik jika dikaitkan kompetensi dasar peserta didik apa	Penilaian pada ahli materi menyimpulkan bahwa media dapat digunakan setelah dilakukan revisi besar



	yang bisa di dapat	
Ahli Media	<p>Berdasarkan hasil perhitungan didapati presentase skor akhir pada validasi media adalah sebesar 93% dengan hasil yaitu sangat valid (Sangat baik untuk digunakan).</p>	<p>Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media memberikan skor yang sangat tinggi yaitu pada 93% dimana dalam kesimpulannya didapati bahwa media sangat valid dan sangat baik untuk digunakan</p>
Ahli Guru Bk	<p>presentase skor akhir pada validasi media adalah sebesar 100% dengan hasil yaitu sangat valid (Sangat baik untuk digunakan).                      Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan tanpa ada revisi.</p>	<p>Pada penilaian yang dilakukan oleh Ahli Guru BK dimana skor yang didapatkan sangatlah sempurna yaitu 100% dimana skor ini menyatakan bahwa media sangat baik untuk digunakan.</p>



**C. Revisi Produk**

Meskipun hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru BK) menunjukkan bahwa media Pandawa Pancawarna telah valid, masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli tetap menjadi dasar revisi bagi peneliti. Langkah ini diambil untuk menyempurnakan media *Shut The Box* Bumi Joyoboyo, memastikan bahwa media tersebut tidak hanya valid secara konseptual tetapi juga optimal dalam implementasinya. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli merupakan bentuk komitmen peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan efektif. Revisi pada buku panduan *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" pada bab 1, dengan gambar produk sebagai berikut :



**D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Minat Budaya Lokal**

**a. Uji Validitas**

Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment dari Pearson dengan dengan jumlah siswa untuk uji coba sebanyak 20 siswa dengan jumlah pernyataan item yaitu 22 item . Perhitungan data menggunakan bantuan SPSS for windows 22 version. Item validitas dalam penelitian



ini didasarkan pada perbandingan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Hasil dari uji validitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Tabel R tabel dan R hitung Uji Validitas

ITEM	R HITUNG	R TABEL (5%)	KETERANGAN
ITEM 1	0,68	0,44	VALID
ITEM 2	0,80	0,44	VALID
ITEM 3	0,80	0,44	VALID
ITEM 4	0,58	0,44	VALID
ITEM 5	0,71	0,44	VALID
ITEM 6	0,50	0,44	VALID
ITEM 7	0,49	0,44	VALID
ITEM 8	0,76	0,44	VALID
ITEM 9	0,46	0,44	VALID
ITEM 10	0,57	0,44	VALID
ITEM 11	0,80	0,44	VALID
ITEM 12	0,58	0,44	VALID
ITEM 13	0,80	0,44	VALID
ITEM 14	0,80	0,44	VALID
ITEM 15	0,56	0,44	VALID
ITEM 16	0,80	0,44	VALID
ITEM 17	0,64	0,44	VALID
ITEM 18	0,52	0,44	VALID
ITEM 19	0,80	0,44	VALID
ITEM 20	0,58	0,44	VALID
ITEM 21	0,53	0,44	VALID
ITEM 22	0,45	0,44	VALID

**b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah prosedur penting dalam penelitian untuk memastikan konsistensi dan stabilitas alat ukur atau instrumen. Keandalan ini diukur secara empiris melalui koefisien reliabilitas, dengan rentang nilai 0,00 hingga 1,00. Koefisien yang mendekati 1,00 mengindikasikan reliabilitas yang tinggi. Standar yang umum digunakan, seperti yang dikemukakan oleh Wiratna Sujarweni, menyatakan bahwa kuesioner dapat dianggap reliabel jika nilai Cronbach alpha melebihi 0,6. Berikut hasil dari perhitungan

### Reliability Statistics

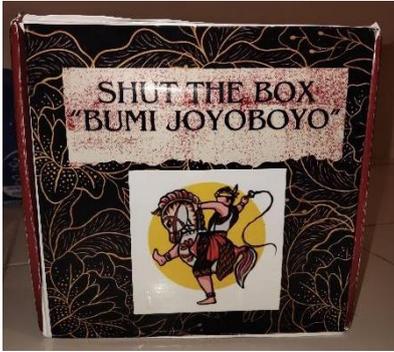
Cronbach's Alpha	N of Items
,964	22

Gambar 4. 1 uji Reabilitas

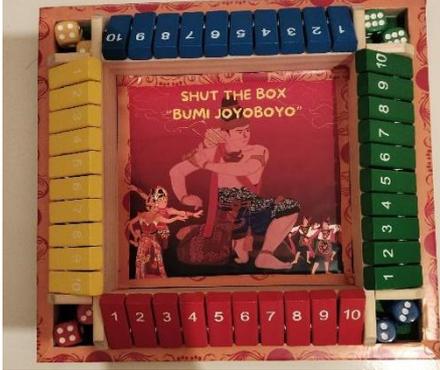
Nilai uji Cronbach alpha yang didapat didalam pengujian adalah sebesar 0.964 berdasarkan pernyataan dari Sugiono (2017) koefisien reliabel sangat tinggi apabila terdapat pada rentang 0,800 – 1,00. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa reliabilitas memiliki tingkat reliabel sangat tinggi.

### E. Pembahasan dan Pendapat Ahli

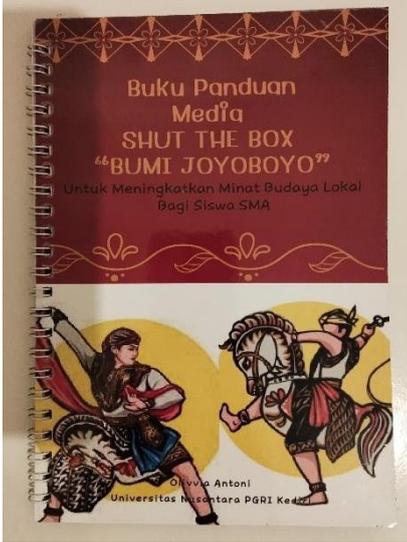
1. Spesifikasi Model Media board game Ludo Prajurit Denjaka telah melakukan beberapa tahapan uji ahli dan revisi. Yang mendapatkan hasil sebuah produk yang nantinya dapat digunakan secara praktis dan teoritis. Adapun spesifikasi *Shut The Box* “Bumi Joyoboyo” :

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1.	Box Kotak Media		Box kotak media adalah wadah tempat menyimpan media <i>Shut The Box</i> “Bumi Joyoboyo” agar terawat dengan rapi.
2.	Board Game <i>Shut The Box</i>		Board game <i>Shut The Box</i> “Bumi Jayaboyo”, media untuk bermain terdiri dari 4 sisi yang di setiap memiliki warna berbeda dan di setiap sisi meliki angka 1-10. Di balik angka terdapat stiker warna-warni yang menunjukkan kartu yang akan di dapatkan oleh



			<p>peserta didik yang sifatnya rahasia berupa materi tentang budaya lokal Kediri.</p>
<p>3.</p>	<p>Kartu Permainan</p>		<p>Kartu adalah piranti yang terdiri dari 3 macam :                  Kartu Warna Merah, ketika angka di turunkan dan menunjukan bahwa mendapatkan kartu reward artinya pemain mendapatkan kartu tersebut. Dalam kartu tersebut berisi motivasi dan hadiah untuk pemain. contoh :                  “Terimakasih Sudah Menerapkan Tata Krama Dan Hukum Adat Di Daerahmu,Kocok Satu Kali Lagi Dadumu Dan Bermainlah Kembali.”                   Kartu warna kuning, = Ketika angka di turunkan dan menunjukan bahwa mendapatkan kartu dare artinya pemain mendapatkan kartu tersebut. Dalam kartu dare berisi tantangan yang harus diselesaikannoleh pemain. contoh :                  “Praktekan Bahasa-Bahasa Komunikasi Yang Sering Digunakan</p>



			<p>Dan Menjadi Bahasa Khas Kediri !”</p> <p>Kartu warna hijau, = Ketika angka di turunkan dan menunjukan bahwa mendapatkan kartu truth artinya pemain mendapatkan kartu tersebut. Dalam kartu truth berisi pertanyaan yang harus di jawab dengan jujur oleh pemain. contoh : “Bagaimana Peranmu Sebagai Pelajar Dalam Mengimplementasikan Budaya Yang Ada Di Kediri?”</p>
4.	Dadu		<p>Dadu digunakan untuk menentukan arah permainan dengan angka yang dikeluarkan dadu maka dapat melanjutkan permainan dengan mengangkat angka pada board game <i>Shut The Box</i> “Bumi Joyoboyo”</p>
5.	Buku Panduan		<p>Buku Panduan adalah buku yang digunakan untuk memandu tata cara permainan media <i>Shut The Box</i> “Bumi Joyoboyo” untuk meningkatkan minat siswa SMA terhadap budaya lokal di Kediri.</p>



--	--	--	--

Cara merancang Media *Shut The Box* adalah dengan menggunakan metode Borg and Gall . Dalam hasil validasi ahli media, ahli materi dan penilaian guru BK sebagai pengguna memiliki 93% hasil penilaian dosen ahli media, 61% untuk penilaian dosen ahli materi dan setelah itu dilakukan revisi besar pada produk sebelum di nilai oleh pengguna (Guru BK) dan 100% penilaian dari pengguna (Guru BK). Kemudian pengimplementasian kepada siswa dan diperoleh data bahwa dengan diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media *Shut The Box* Bumi Joyoboyo minat budaya lokal pada siswa menjadi meningkat. Menurut Reny, dkk (2014) Tantangan yang dihadapi dalam upaya pelestarian dan pengembangan kebudayaan memang tidak mudah. Aktualisasi budaya lokal dalam kehidupan bermasyarakat pada kenyataannya masih belum berjalan baik. Nilai-nilai budaya yang bersumber pada kearifan lokal dan kebudayaan suku- suku bangsa dengan masuknya unsur-unsur budaya asing dalam interaksi kebudayaan lintas bangsa, menyebabkan masyarakat cenderung abai terhadap nilai-nilai budaya lokal. Sebagai contoh, gerakan Gang Nam style begitu mudah populer daripada jathilan, atau dolanan tradisional seperti dakon, gobak sodor, menjadi kurang dikenal di kalangan anak-anak terkalahkan oleh computer game dan play station; bahkan nilai-nilai kearifan lokal seperti tepa slira, gotong royong, musyawarah mufakat, dan tenggang rasa sulit ditemukan lagi dalam kehidupan bermasyarakat masa kini yang cenderung individual. Pengembangan Media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" diharapkan menjadi solusi inovatif bagi SMAN 1 Kediri dalam menghadapi tantangan pelestarian budaya lokal di era globalisasi. Media ini berpotensi menjembatani kesenjangan antara generasi muda dengan akar budaya mereka. Dengan pendekatan interaktif dan konten yang relevan, "Bumi Joyoboyo" dapat membangkitkan minat dan apresiasi terhadap kesenian tradisional seperti karawitan dan wayang, yang mulai terpinggirkan oleh pengaruh budaya asing.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Bedasarkan dari hasil penilaian ahli materi didapati hasil sebesar 64% dan dinyatakan dapat digunakan setelah revisi besar pada bab 1 untuk ditambahkan penjelasan mengapa media ini dikembangkan dan apa integrasinya dengan bimbingan dan konseling. Arah materinya lebih ke seni budaya, akan lebih baik jika dikaitkan dengan kompetensi dasar peserta didik apa yang bisa didapat setelah melakukan bimbingan. Kemudian untuk penilaian ahli media didapati hasil 93% dan dinyatakan sangat baik untuk digunakan, dengan masukan ukuran tergolong kecil untuk bimbingan kelompok dan catatan keseluruhan untuk menambahkan rubrik tentang isi kartu yang menjadi dan pada tahap penilaian terakhir yaitu pada guru BK sebagai pengguna media



mendapatkan yaitu sebesar 100% dan dinyatakan sangat baik untuk digunakan dengan masukan secara keseluruhan media layak digunakan, sangat kreatif, inovatif, dan menambah motivasi peserta didik terhadap budaya lokal, biar tidak lupa akan budaya Jawa.

#### Implikasi

1. Implikasi Pendidikan:
  - a. Inovasi Pembelajaran: Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar tentang budaya lokal. Hal ini dapat mendorong guru untuk mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.
  - b. Peningkatan Pemahaman Budaya Lokal: Melalui permainan *Shut The Box* yang dimodifikasi dengan konten budaya Kediri, siswa dapat lebih memahami sejarah, nilai-nilai, tradisi, dan kearifan lokal daerah mereka. Hal ini dapat memperkuat identitas budaya mereka dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya sendiri.
  - c. Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif: Permainan *Shut The Box* mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah, strategi, dan pengambilan keputusan bersama dalam kelompok. Ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan siswa.
2. Implikasi Pelestarian Budaya Lokal
  - a. Media Promosi Budaya: Media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya Kediri kepada generasi muda. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini dapat menumbuhkan minat siswa untuk menggali lebih dalam tentang budaya lokal.
  - b. Pelestarian Budaya melalui Pendidikan: Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran, penelitian ini berkontribusi pada upaya pelestarian budaya Kediri. Siswa yang terlibat dalam permainan ini dapat menjadi agen pelestari budaya di masa depan.
  - c. Pengembangan Potensi Wisata Budaya: Jika media ini dikembangkan lebih lanjut dan dipromosikan secara luas, dapat.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi, 2013. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustin, Dyah Satya. (2011). Penurunan Rasa Cinta Budaya Dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora vol 4*



- Ahmad Rohani, 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ajawaila, J. 2003. *Dialog Budaya Wahana Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan Bangsa*. Jakarta: Badan Pengembangan Kebudayaan Pariwisata.
- Amti, Erman dan Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arief S, Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Basalamah, Anwar Bahar . 2023. Kediri Berbudaya. Kediri : *Jawa Pos* <https://radarkediri.jawapos.com/catatan-awal-pekan/781297531/kediri-berbudaya> di akses pada 26 Juni 2023
- Brunet, 2009. Teknik Simulasi. (online), (<http://www.com>, diakses 13 Juli 2023).
- Kumolohadi, R & Adrianto, S. 2000. Revolusi Koflik Dalam Perspektif Psikologi Lintas budaya. *Jurnal Psikologika*. Vol
- Dollarhide, T. Colette and Kelli. A. Saginak. 2008. *Comprehensive School Counseling Programs*. New York: Perarson Education, Inc.
- Emzir, 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Erford, T. Bradley. 2004. *Profersional School Counseling*. Austin, Texas: Pro-Ed. International Publisher.
- Fatria, Fita Listari. 2017. Penerapan Pembelajaran Google Drive Dalam Pembalajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2.
- Hofstede, G. 1991. *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. London: McGraw-Hill.
- I Kurnia, 2018. Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia: *Ejournal.Unib*
- Indraswari, L.(2013). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak.tersedia di : [ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/...1407.pdf](http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/...1407.pdf). 16 Juli 2024
- Ismail, Nawari. 2011. *Konflik Umat Beragama dan Budaya Lokal*. Bandung: Lubuk Agung.
- Khairunnisa, U. 2018. *Pengembangan Permainan Simulasi Kartu Uno Tentang Eksplorasi Karier (Uji Coba Produk Terbatas Pada Siswa*



- Kelas X AP, SMKN 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan: Skripsi.*
- Koentjaraningrat, 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Layanan BK). *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Marcheta, Noorlela, Richard Abdul Kareem, 2023. *Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan*
- McLoid, Jhon. 2006. Pengantar Konseling: *Teori dan Studi Kasus (Alih bahasa oleh A. K. Anwar)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Musi, Muhammad Akil, Sadaruddin, Mulyadi. 2017. Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume I No. 2* : Universitas Negeri Makassar
- Narti, Sri. 2014. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Nasrullah, R. (2014). *Pemetaan Budaya Lokal dalam Pembelajaran.. Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 15-25.
- Nurhasan, Tambat, dkk. 2013. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Menurunnya Minat Masyarakat Untuk Menjalankan Adat Budaya Nyambai Di Desa Kejadian*. *Jurnal Penelitian Pendidikan* : Universitas Lampung
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Hikam Media Utama.
- Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education Vol 6* : Politeknik Negeri Jakarta.
- Permendiknas. 2006. *No.23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. 2018. *Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta*. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*.
- Rahmat, P, S. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rezqiana, Alifia Nuralita. 2023. Berapa Harga Tiket Konser BLACKPINK 2023 di Jakarta? Ini Daftarnya, Termurah Rp 1,3. Yogyakarta : *Tribun News*  
<https://jogja.tribunnews.com/2023/06/12/kondisi-terkini-jennie-blackpink-setelah-mendadak-turun-panggung-saat-konser-di-australia> di akses pada 16 Juni 2023



- Romlah, Tatik. 2006. Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Sarinastiti, Aisyah Sarinastiti dan Merdiana, Adilla Putri. 2022. Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja. Pekalongan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan Volume 3 Nomor 2022*
- Setyawati, Sri Panca, Vivi Ratnawati, Atrup. 2021. Pengabdian Kepada Masyarakat Penggunaan Media Screencast-O-Matic bagi Guru Bimbingan Konseling guna Peningkatan Pembelajaran pada Siswa SMK. Surabaya: *Abimanyu Journal Of Community Engagement*
- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soekanto, Soejono. 2012 *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Soekanto, Soerjono, 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soemardjan, Selo. 1964. *Setangkai Bunga Sosial*. Jakarta : Yayasan Badan Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung : Dinamika Komunikasi
- Subhan, M. 2005. Budaya Daerah Sebagai Media Pendidikan Budaya. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 79-91.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Surjadi, 1989, *Membuat Siswa Aktif Belajar (65 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok)*, Bandung, Mandar Maju.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sumardjo, J. 2006. *Pengantar Antropologi Budaya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumardjo, J. 2007. Budaya Daerah dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(2), 1-14.saf
- Surayya, Ely. 2012. Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal AtTa'lim* 3.
- Sutoro. 2020. Seni Budaya dan Ritual Asli Kediri yang Masih Dilestarikan : *Fakta.com* <https://fakta.co.id/seni-budaya/budaya-dan-ritual-asli-kediri/> di akses pada 16 Juni 2023
- Tohirin, 2007, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Raja. Grafindo Persada.



- Ugwin, 2022. Cara Memainkan Variasi Bermain *Shut The Box* dalam Permainan Dadu. <https://www.orena.block/16911611> diakses pada 11 Juli 2023
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Jakarta: UPT Unnes Press.
- Yuwono, Cahyo, dkk. 2021. Rumah Basudewo sebagai Inovasi Peningkatan Minat Baca dan Kepekaan Budaya Lokal dikalangan Anak-Anak. Semarang: *Jurnal Panjar Vol 3, No2*