

Panduan Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu untuk Meningkatkan *Self Advocacy* Siswa SMP

Pujang Putri¹, Andi Mappiare AT¹, Moh. Irtadji¹
¹Bimbingan dan Konseling-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 22-10-2018
Disetujui: 15-11-2018

Kata kunci:

dragon snake game;
Bengkulu cultural values;
self advocacy;
middle school students;
permainan ular naga
nilai budaya bengkulu
self advocacy
siswa SMP

Alamat Korespondensi:

Pujang Putri
Bimbingan dan Konseling
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: pujangputri17@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: Guidance and counseling aims to develop students' potential and life competencies effectively and can facilitate them systematically, programmatically, and collaboratively. Based on the need assessment conducted in the city of Bengkulu, a guidebook is needed for fun guidance services so students feel interested. One alternative to the joyful guidance service is to use game media. Based on the results of the need assessment, a guide for dragon snake games containing the cultural values of Bengkulu was developed for Guidance and Counseling teachers in junior high schools who had the feasibility of formatting, content, and content of Bengkulu cultural values.

Abstrak: Bimbingan dan konseling mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi dan kompetensi hidup siswa yang efektif serta dapat memfasilitasi mereka secara sistematis, terprogram, dan kolaboratif. Berdasarkan *need assessment* yang dilakukan di kota Bengkulu dibutuhkan sebuah buku panduan untuk layanan bimbingan yang menyenangkan agar siswa merasa tertarik. Salah satu alternatif layanan bimbingan yang menggembirakan adalah pengembangan sebuah panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk guru BK di SMP yang memiliki kelayakan format, isi, dan muatan nilai budaya Bengkulu.

Bimbingan dan konseling mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi dan kompetensi hidup siswa yang efektif serta dapat memfasilitasi mereka secara sistematis, terprogram, dan kolaboratif agar setiap siswa mampu mencapai kompetensi perkembangan dan pola perilaku yang diharapkan. Keberhasilan siswa dalam penyesuaian diri secara pribadi maupun sosial tidak tercapai secara instan namun membutuhkan proses dan pendampingan dari guru bimbingan dan konseling dan lingkungan yang mendukung para siswa. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014) menyatakan tentang pelaksanaan Bimbingan dan Konseling berfungsi membantu guru BK agar memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap dirinya dan lingkungan (pendidikan, pekerjaan, budaya, dan norma agama). Salah satu tugas guru BK adalah memberikan bantuan kepada siswa melalui kegiatan penyiapan pengalaman terstruktur secara individu maupun kelompok yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dalam rangka mengembangkan kemampuan penyesuaian diri yang efektif sesuai dengan tahap dan tugas-tugas perkembangan.

(Nasional, 2008) menjelaskan tentang beberapa fungsi bimbingan dan konseling antara lain adalah fungsi preventif. Salah satu pemberian layanan bimbingan dan konseling sebagai langkah preventif adalah dengan membantu siswa dalam menjaga dan belajar mempertahankan diri melalui layanan bimbingan kelompok. Pemberian layanan diberikan untuk siswa, yang merupakan individu dalam proses perkembangan (*becoming*), yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian. Pencapaian kematangan tersebut diperlukannya bimbingan karena siswa memerlukan pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya juga pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya. Perkembangan siswa tidak terlepas dari pengaruh lingkungan fisik, psikis maupun sosial. Sifat yang inheren lingkungan adalah perubahan yang dapat mempengaruhi gaya hidup (*life style*). Perubahan yang terjadi sulit diprediksi, atau diluar jangkauan kemampuan, sehingga akan melahirkan diskontinuitas perkembangan perilaku individu, seperti terjadinya *stagnasi* perkembangan, masalah-masalah pribadi atau penyimpangan perilaku (Bhakti, 2015).

Dalam membantu siswa ke arah kematangan dan kemandirian, dibutuhkan layanan yang efektif sehingga siswa dengan mudah memahami dirinya sesuai dengan proses perkembangannya. Mapiare (2017) mengungkapkan pada saat ini guru BK harus menempatkan diri sebagai kawan dan memandang siswa sebagai manusia yang bertartabat, sehingga pemberian layanan bimbingan dan konseling harus menyenangkan agar siswa tertarik dan tidak bosan. Alternatif layanan bimbingan yang menggembirakan adalah dengan menggunakan teknik permainan yang mudah dimengerti dan familiar oleh siswa. Permainan merupakan bagian dari teknik dalam layanan bimbingan dan konseling yang berguna untuk menyampaikan pemahaman melalui

makna yang terkandung dalam setiap permainan. Setiawan (2009) menjelaskan permainan adalah suatu kegiatan simulasi yang melibatkan siswa yang mencerminkan hikma atau teladan. Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam permainan yang sudah familiar dan menjadi warisan secara turun temurun, permainan dapat digunakan sebagai penyampaian informasi sekaligus melatih siswa terlibat langsung dalam penyelesaian masalah. Permainan ular naga merupakan permainan yang sudah familiar bagi anak-anak di Bengkulu sehingga pemilihan permainan tradisional dinilai sesuai dengan penyampaian nilai dan budaya yang ada di daerah Bengkulu.

Mulyani (2016) menyatakan, “Permainan ular naga merupakan salah satu permainan di Indonesia. Pada permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada “pundak”, yaitu ujung baju atau pinggang anak yang ada di depannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan di barisan. Selain itu, terdapat dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan di atas tangan di atas kepala”. Permainan ular naga bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih anggota. Namun, bukan dengan saling seruduk. Terdapat aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan anggota. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah semua benda yang melekat di badan anggota pemain. Permainan ini membutuhkan wilayah yang sangat luas, pemain biasanya berjumlah 10 orang atau lebih agar permainan ular naga semakin seru.

Permainan ular naga sarat akan manfaat dan mengajarkan banyak sekali tentang nilai seperti kerjasama, kekompakan, kebersamaan, mengasah otak dan masih banyak lagi manfaat positif lainnya. Salah satu permainan yang memiliki banyak manfaat dan makna adalah permainan ular naga yang kini sudah mulai ditinggalkan oleh generasi anak-anak masa kini. Dunia anak merupakan dunia bermain, anak belajar melalui permainan dan bermain. Bermain adalah bagian hidup yang terpenting dalam kehidupan anak. Kesenangan dan kecintaan anak bermain dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mempelajari hal-hal yang konkrit sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreativitas anak dapat berkembang (Megawangi, 2005).

Permainan ular naga dalam penelitian ini mengacu pada konsep Goffman (1956) yaitu interaksi antar individu melalui simbol dan drama (Dramaturgi). Melalui bukunya berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life*, Goffman mengembangkan suatu teori yang menggambarkan interaksi sosial sebagai sebuah teater. Teori dramaturgi terinspirasi konsep dasar interaksi sosial yang dikemukakan oleh George Herbert Mead dan tentunya dipengaruhi oleh pendekatan dramatisme yang dikemukakan oleh gurunya yaitu Kenneth Burke. Dramaturgi merupakan pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukkan drama. Menurut Goffman, individu merupakan pengaruh dramatis yang muncul dari suasana yang di tampilkan (interaksi dramatis). Selanjutnya, Goffman mengungkapkan pemain dapat berperan sesuai dengan skrip yang telah dibuat dan menampilkan dirinya yang lain di atas pertunjukan (*front stage*).

Goffman (1956) menjelaskan tentang interaksi manusia yang terdiri dari skala tertinggi, yaitu *persons, contact, encounters, platform performances*, dan *celebrations*. Dari penjelasan Goffman tentang skala interaksi ini diambil sebagai konsep dalam permainan ular naga. Permainan ular naga bermuatan budaya Bengkulu ini di bagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapan pertama terdiri dari *persons, contact, and encounters*. Tahapan pertama ini disebut sebagai pembentukan kelompok permainan ular naga. Tahap kedua terdiri *platform performance*, pada ini siswa akan bermain dan saling mempertahankan anggota dimana induk mempunyai peran inti dalam melindungi anggotanya kemudian anggota lainnya juga melindungi temannya agar tidak diambil oleh kelompok ular naga lainnya. Tahap ketigam, *celebrations* kelompok yang menang diberikan *reward* dan dilakukan refleksi terkait dengan usaha dalam memperoleh kemenangan dan refleksi pembelajaran bagi kelompok yang kalah sehingga didapatkan kesan dari pembelajaran menggunakan media permainan ular naga.

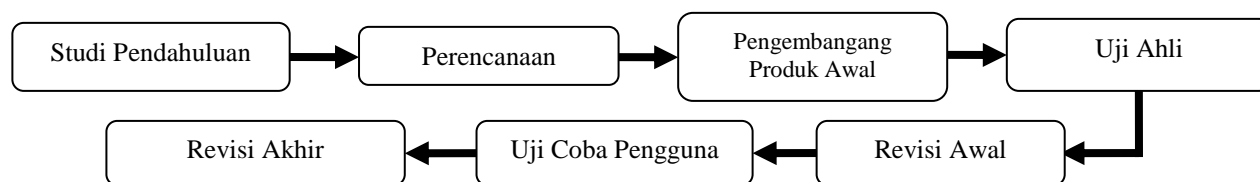
Permainan ular naga ini dipadukan dengan konsep dramaturgi Goffman juga dipakai oleh beberapa ahli seperti Kennen dan Collins dalam melakukan studi yang menyangkut interaksi antara orang-orang yang menjadi kajian mereka. Interaction Order adalah artikel 'penutup' dari seluruh karya-karya Goffman. Selain itu, penelitian yang dilakukan Suneki & Haryono (2012) paradigma teori dramaturgi terhadap kehidupan sosial. Dalam teori Dramaturgi (Goffman) manusia adalah aktor yang berusaha menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain. Teori melihat manusia sebagai individu dan masyarakat. Dalam teori ini manusia berbeda dengan makhluk yang lain dikarenakan manusia mempunyai kemampuan berpikir, bisa mempelajari dan mengubah makna dan simbol, melakukan tindakan dan berinteraksi.

Pettit (2011) selanjutnya menjelaskan tentang teori Goffman, manusia merupakan manajer kesan (*impression managers*) yang mampu mempertunjukkan sebuah pertunjukan yang syarat akan pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. Manusia sebagai makhluk yang aktif harus mampu menghadapi dan mengambil pesan dari situasi yang dihadapinya. Permainan ular naga dimodifikasi melalui konsep Dramaturgi dari Erving Goffman. Aplikasi dramaturgi dalam permainan ular naga dimulai dari konsep tentang pembelajaran dalam kehidupan sosial yang dipertunjukkan seperti sebuah drama. Terdapat konsep *front stage* dan *back stage* dalam dramaturgy yang dikembangkan oleh Erving Goffman, konsep ini dijadikan sebagai dasar dalam permainan ular naga. Pada saat siswa bermain (*front satge*) diharapkan siswa akan menunjukkan sisi yang terbaik dalam dirinya sesuai dengan skrip (posisi diri dalam permainan ular naga), sebelumnya dalam kehidupan nyata (*back stage*) siswa tidak memiliki keberanian dan tidak mampu mengontrol perasaan emosi.

METODE

Mengacu pada tujuan penelitian yaitu tersusunnya sebuah panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk guru BK SMP, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2016). Secara prosedur tujuan utama dalam penelitian ini terdiri dari dua tujuan, yaitu (1) diperoleh deskripsi format permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu yang layak, (2) diperoleh deskripsi isi panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu yang layak. Secara umum, pengertian penelitian dan pengembangan merupakan proses yang sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Secara khusus dapat menjawab permasalahan praktis berkenaan dengan upaya mewujudkan kualitas pendidikan dalam ranah bimbingan dan konseling.

Penelitian dan pengembangan panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu ini mengadopsi sepuluh langkah tahapan menurut Borg and Gall (1983) yang selanjutnya dimodifikasi menjadi tujuh tahapan sesuai dengan kebutuhan dan keterbatasan. Kedelapan tahapan tersebut, meliputi (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji ahli, (5) revisi produk awal, (6) uji coba pengguna, dan (7) revisi akhir.



Gambar 1: Prosedur Penelitian dan Pengembangan Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penilaian uji ahli dan calon pengguna dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan, kemudahan, kepatutan, dan ketepatan, kemenarikan. Instrumen penilaian ini disesuaikan dengan penilaian Kelayakan format, isi materi, dan muatan nilai budaya Bengkulu. Instrumen uji ahli meliputi skala 1—4, yaitu 1 = Tidak sesuai/Tidak berguna/tidak menarik/tidak mudah/tidak tepat, 2 = Kurang sesuai/Kurang berguna/kurang menarik/kurang mudah/kurang patut/kurang tepat, 3 = Sesuai/Berguna/menarik/mudah/tepat, 4 = Sangat Sesuai/Sangat berguna/sangat menarik/sangat mudah/sangat tepat.

Analisis Data

Analisis Data penilaian ahli bimbingan dan konseling, ahli media pembelajaran, ahli budaya sasak dan calon pengguna dibedakan menjadi dua analisis. Kedua analisis yakni analisis angka dan analisis verbal. Data angka berdasarkan hasil rating scale yang telah diberikan pada penilaian ahli dan calon pengguna terkait dengan produk panduan yang dikembangkan. Analisis data angka pada penilaian ahli dan calon pengguna menggunakan teknik analisis kesepakatan rater yang diusulkan (Aiken, 1980). Hasil analisa kesepakatan rater usulan dari Aiken akan memberikan hasil berupa indeks koefisien rater dalam rentang angka 0,00—1,00. Hasil analisa tersebut menentukan kesepakatan rater terhadap kelayakan produk. Interpretasi dari hasil analisa tersebut merujuk pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Indeks Kesepakatan Rater Usulan Aiken (1980)

Indeks Kesepakatan Rater	Kategori
0,81—1,00	Tinggi
0,41— 0,80	Sedang
0,00— 0,40	Rendah

Selanjutnya data verbal berupa saran, komentar dan kritik dari ahli digunakan untuk evaluasi produk. Hasil data verbal tersebut dianalisis secara deskriptif-interpretatif oleh peneliti. Secara keseluruhan, hasil analisis data angka dan verbal dari ahli memberikan gambaran kelayakan produk panduan.

HASIL

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk panduan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu yang memiliki kelayakan format, isi, dan muatan nilai budaya Bengkulu yang diuji oleh ahli media pembelajaran, ahli bimbingan dan konseling, ahli budaya Bengkulu dan calon pengguna. Hasil produk pengembangan panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu ini terdiri dari (1) desain cover depan terdapat gambar anak-anak yang sedang bermain

permainan ular naga dan digabungkan dengan gambar kain batik besurek, (2) kata pengantar yang terdiri dari ucapan terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam pengembangan produk panduan, (3) Bagian I terdiri dari rasional, tujuan dan sasaran panduan, (4) Bagian II Konsep permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu terdiri dari Konsep Permainan Ular Naga, *Self Advocacy*, Internalisasi Nilai Budaya Bengkulu, (5) Bagian III Mekanisme Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu terdiri dari kegiatan pertemuan pertama sampai ketiga, (6) Bagian IV Alat Penilaian Evaluasi dan Refleksi terdiri dari Format Evaluasi Kegiatan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu, Format Refleksi Permainan Untuk Siswa, dan (7) Daftar Pustaka.

Pengujian ahli dan calon pengguna dijadikan sebagai landasan dalam penialaian kelayakan produk panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu. Hasil pengujian ahli dari instrumen yang telah diberikan skor selanjutnya dianalisis menggunakan analisi rater Aiken (1980) dengan rincian hasil sebagai berikut. *Pertama*, hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran terhadap kelayakan format panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu mendapatkan indeks skor 0,96 termasuk dalam kategori tinggi sehingga panduan ini sangat layak digunakan dalam aspek kelayakan format. *Kedua*, hasil penilaian oleh ahli bimbingan dan konseling terhadap kelayakan isi materi panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu mendapatkan indeks skor 0,79 termasuk dalam kategori sedang sehingga panduan ini layak digunakan dalam aspek kelayakan isi. *Ketiga*, hasil penilaian oleh ahli budaya Bengkulu terhadap kelayakan muatan nilai budaya Bengkulu dalam panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu mendapatkan indeks skor 0,92 termasuk dalam kategori tinggi sehingga panduan ini sangat layak digunakan dalam aspek kelayakan matan nilai budaya Bengkulu. *Keempat*, hasil penilaian oleh calon pengguna terhadap kelayakan isi dalam panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu mendapatkan indeks skor 0,84 termasuk dalam kategori tinggi sehingga panduan ini sangat layak digunakan dalam aspek kelayakan isi dalam penilaian praktisi di sekolah.

Penilaian selanjutnya adalah penilaian verbal yang didapatkan dari kolom komentar, masukan, dan saran pada instrumen penilaian ahli dan calon pengguna. Penilaian data verbal dari komentar masukan dan saran ini dijadikan sebagian landasan dalam revisi produk panduan. Hasil penilaian data verbal dalam panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu ini dijabarkan pada Tabel 2. Setelah diberikan saran dan masukan dari ahli dan calon pengguna, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba produk ini termasuk dalam prosedur uji calon pengguna yang dinilai secara langsung oleh guru BK lainnya sebagai observer 1 dan peneliti sebagai observer 2. Hasil evaluasi permainan ini dijabarkan pada Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Penilaian Verbal Pengujian Ahli dan Calon Pengguna

Penguji	Aspek	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ahli Media Pembelajaran	Kelayakan format	Sebaiknya ilustrasi gambar langkah permainan ular naga dalam buku panduan dibesarkan, bila mungkin menggunakan <i>space</i> satu halaman. Hal ini membantu pembaca untuk memahaminya.	Sudah direvisi penempatan kata penghubung kalimat dalam buku panduan.
Ahli Bimbingan dan Konseling	Kelayakan isi materi	Dalam buku panduan permainan ular naga masih belum terlihat keterampilan apa saja yang perlu dicapai oleh siswa.	Sudah direvisi dengan memperjelas nilai-nilai budaya Bengkulu pada buku panduan.
Ahli Budaya Bengkulu	Kelayakan muatan nilai budaya Bengkulu	Nilai budaya yang terdapat dalam buku panduan sudah memenuhi standar kriteria nilai Bengkulu. Agar lebih dimengerti perjelas bahasa agar tidak rancu pemaknaan dalam nilai budaya Bengkulu yang dituliskan dalam panduan	Memperjelas makna nilai budaya Bengkulu agar lebih mudah dimengerti dan menambahkan nilai budaya Bengkulu yang sesuai dengan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu.
Calon Pengguna Panduan	Kelayakan isi materi sebagai praktisi	Buku panduan ini sangat membantu guru BK dalam praktik di lapangan, saran pemilihan anggota dalam permainan mungkin hanya sampai 12 karena jika lebih tidak bisa efektif	Berdasarkan saran calon pengguna, maksimal pemain dalam permainan ular naga maksimal hanya sampai 12 orang agar lebih efektif dalam pemberian refleksi dan evaluasi di akhir permainan.

Tabel 3. Hasil evaluasi permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu dalam tahap uji coba pengguna

Observer 1	Observer 2
Permainan ular naga ini dilakukan dengan cukup baik oleh guru BK dan sesuai dengan prosedur	Guru BK aktif sebagai pengawas dan fasilitator setiap permainan ular naga
Permainan ular naga ini bisa digunakan untuk kelas VII dan IX jika dilihat secara langsung dalam praktik permainan ular naga	Kecapakan guru BK dalam proses kecakapan guru BK sudah baik
Permainan ini cukup menarik dan bisa membuat siswa menjadi gembira	Keefesiean waktu yang baik dalam setiap tahap permainan
Persiapan yang dilakukan seharusnya lebih matang dan guru BK	Persiapan tempat <i>setting</i> permainan ular naga sudah tepat yaitu di lapangan rumput sekolah.

PEMBAHASAN

Pengembangan panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu ini diawali dengan *need assessment* untuk kebutuhan guru BK di sekolah. Kebutuhan guru BK terhadap media layanan bimbingan menjadi landasan pengembangan produk panduan ini yang selanjutnya diujicobakan oleh ahli dan calon pengguna untuk memenuhi kelayakan format, isi materi dan muatan nilai budaya Bengkulu. Berdasarkan hasil pada tahap uji ahli dan calon pengguna didapatkan kelayakan produk sebagai berikut. Hasil kelayakan format panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk *self advocacy* siswa SMP yang telah direvisi dari masukan ahli media pembelajaran terkait dengan kejelasan dan kemenarikan desain buku panduan ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, penulisan dalam buku panduan disusun dengan sistematika penulisan yang baku, baik dari segi bahasa, penyajian gambar, penyajian tabel, istilah budaya disesuaikan dengan pemahaman guru BK. *Kedua*, buku panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk meningkatkan *self advocacy* siswa SMP ini disusun dengan sistematika sampul depan, sampul dalam, kata pengantar, Bagian I pendahuluan, Bagian II konsep permainan dan *self advocacy*, Bagian III mekanisme permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu, Bagian IV Alat penilaian evaluasi dan refleksi, daftar pustaka, daftar riwayat penulis. *Ketiga*, warna desain sampul depan didominasi dengan warna coklat cerah menggambarkan permainan tradisional dulu di Bengkulu yang dimainkan di tanah dan rerumputan sehingga menyatu dengan alam yang sesuai makna gambar dan permainan ular naga.

Keempat, desain cover depan gambar batik kain bersurek di bagian bawah, di bagian tengah terdapat gambar anak-anak yang bermain ular naga, dan dibagian atas terdapat gambar siswa-siswi anak sekolah. Tulisan dalam sampul depan yang terdapat pada bagian pojok kanan atas terdapat nama penyusun panduan, dibagian kanan bawah terdapat nama pembimbing I dan II, kemudian dibagian kiri bawah terdapat nama logo dan nama lembaga. *Kelima*, desain cover belakang memiliki latar belakang gambar permainan ular naga dan disisipkan anonim permainan ular naga. *Keenam*, panduan memiliki ukuran B5 dengan kertas berbahan HVS dan cover berbahan *art paper glossy* 210 gram pada bagian cover dan *art paper glossy* 150 gram pada cover bagian dalam agar terlihat jelas dan bagus.

Hasil kelayakan isi materi oleh ahli materi bimbingan dan konseling beserta calon pengguna memberikan masukan terhadap revisi panduan ini terkait isi materi yang diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, permainan ini dibuat sesuai dengan *setting* layanan bimbingan kelompok dengan maksimal 12 orang siswa, memiliki dengan waktu maksimal 30 menit permainan ular naga dan 10 menit untuk refleksi. *Kedua*, bagian I Pendahuluan dalam panduan menjelaskan tentang urgensi dari kebutuhan guru BK tentang teknik pemberian layanan yang menggembirakan sehingga siswa tertarik, bagian ini juga menjelaskan tujuan dan sasaran dalam bimbingan. *Ketiga*, bagian II Mengenali Konsep Dasar Permainan Ular Naga dan *self advocacy*. Pada bagian ini menjelaskan tentang konsep permainan ular naga dan *self advocacy* yang sudah diinternalisasi dari nilai budaya Bengkulu sebagai tujuan dalam permainan ular naga.

Keempat, bagian III Prosedur Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu. Pada bagian ini menjelaskan tentang prosedur permainan yang terdiri dari 2x pertemuan dengan pembahasan pertemuan I; kesadaran diri dan keterampilan komunikasi dan pembahasan pertemuan II; keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan kesadaran tanggung jawab. *Kelima*, bagian IV Alat Penilaian dan refleksi. Pada bagian ini berisi tentang alat evaluasi dalam permainan dan lembar refleksi yang diberikan kepada siswa. Lembar refleksi yang harus dijelaskan, diceritakan ataupun disimulasikan oleh siswa yang ditaruh dalam amplop warna-warni agar siswa merasa tertarik dan senang untuk mengambil amplop yang terdapat di dalam kotak nusantara. Setelah mendapatkan hasil kelayakan format dan isi selanjutnya dijabarkan hasil kelayakan budaya Bengkulu dalam panduan permainan ular naga ini sebagai berikut. *Pertama*, internalisasi nilai budaya Bengkulu disesuaikan dengan komponen *self advocacy*. *Kedua*, desain cover panduan terdapat gambar kain batik bersurek yang menunjukkan buku panduan memiliki muatan nilai budaya Bengkulu. *Ketiga*, perbaikan beberapa nilai budaya untuk memudahkan guru BK dalam pemahaman dan kerancuan nilai dengan mendiskusikan secara langsung nilai-nilai yang dimasukkan dalam panduan dengan ahli budaya Bengkulu.

Hasil kelayakan produk menunjukkan produk pengembangan ini sudah siap diujicobakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang *self advocacy* siswa khususnya siswa SMP. Produk pengembangan panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu ini menggunakan konsep dramaturgi sebagai kerangka kerja dalam permainan ular naga (Goffman, 1956). Konsep Dramaturgi merupakan pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukan drama diri dan pengaruh dramatis yang muncul dari suasana yang ditampilkan (interaksi dramatis). Goffman mengungkapkan pemain dapat berperan sesuai dengan skrip yang telah dibuat dan menampilkan dirinya yang lain di atas pertunjukan (*front stage*). Goffman mengungkapkan pemain bisa saja menjadi orang yang berbeda ketika berada di *backstage*, namun ketika sudah dalam pertunjukan pemain dapat menampilkan dirinya yang lain saat pertunjukan berlangsung (*front stage*).

Pertunjukan yang dimaksud dalam konsep Goffman ini adalah ketika permainan ular naga sedang berlangsung, terdapat induk ular naga dan anak. Peran induk ular naga adalah melindungi anak-anaknya dalam permainan, selanjutnya peran anak-anak dari ular naga adalah saling membantu dan menjaga diri. Permainan ini syarat akan makna didalamnya, siswa yang memiliki emosi yang kurang stabil dan tidak memahami *self advocacy* dalam kehidupan sehari-hari (*back stage*) dapat berubah ketika sudah bermain (*front stage*). Tahapan dalam permainan ular naga ini mengadopsi teori Erving Goffman (1974). Goffman menjelaskan tentang skala tertinggi dalam interaksi untuk pemain yaitu *persons, contact, encounters, platform performances*, dan *celebrations* (orang, kontak, pertemuan, pertunjukan panggung, dan selebrasi).

Penjelasan Goffman tentang skala interaksi ini di ambil sebagai konsep dalam alur permainan. Tahapan pertama terdiri dari *persons, contact, encounters* pada tahapan pertama ini disebut juga sebagai pembentukan kelompok ular naga. tahapan kedua terdiri dari *platform performance* dan *celebrations*, pada tahapan *platform performance* siswa akan bermain dan saling mempertahankan anggota dimana induk mempunyai peran inti dalam melindungi anggotanya kemudian anggota lainnya juga melindungi temannya agar tidak diambil oleh kelompok ular naga lainnya. Selanjutnya, tahap *celebration* kelompok yang menang diberikan *reward* dan dilakukan refleksi terkait dengan usaha dalam memperoleh kemenangan dan refleksi pembelajaran bagi kelompok yang salah sehingga didapatkan pembelajaran dari permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu. Permainan ular naga ini disesuaikan dengan *setting* layanan bimbingan kelompok, jumlah maksimal siswa dalam permainan adalah 12 orang yang kemudian dibagi menjadi dua bagian kelompok ular naga. Dalam proses kegiatan permainan ini dibutuhkan pengawasan dari guru BK, tujuannya adalah siswa dengan mudah menangkap setiap makna dalam permainan dan memaknai peran diri dalam kelompok. Setelah permainan selesai, guru BK melakukan refleksi dengan mengumpulkan siswa dan membentuk lingkaran. Guru BK secara aktif bertanya tentang pengalaman siswa setelah melakukan permainan ular naga dan hubungannya dengan nilai-nilai budaya Bengkulu yang terdapat dalam permainan. Guru BK menyiapkan sebuah amplop warna warni yang terdapat di dalam kotak nusantara yang berisikan lembar refleksi *self advocacy* yang dibagi menjadi empat komponen berdasarkan teori *self advocacy* (Van Reusen, A. K., Bos, C. S., Schumaker, J. B., & Deshler, 1984) yang telah dimodifikasi dan memasukkan nilai budaya Bengkulu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang *self advocacy*.

Tahap akhir dalam pemberian layanan dengan teknik permainan ular naga ini adalah *celebration* yang diambil dari kerangka kerja KIPAS Mappiare (2017) Tahap *celebration* dilakukan di akhir pertemuan, pembahasan Pertemuan I tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aspek kesadaran diri dan keterampilan komunikasi, pembahasan Pertemuan II tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan kesadaran tanggungjawab dan pertemuan ketiga adalah evaluasi dan selebrasi. Mappiare (2017) menjelaskan siswa membutuhkan layanan yang menggembirakan yang membuat siswa dapat memaksimalkan dirinya dengan perasaan bahagia. Kegiatan selebrasi ini dibuat menjadi menyenangkan dan pada akhir sesi setiap anak diberikan *reward* berupa hadiah sederhana karena telah berhasil dalam meningkatkan pemahamannya tentang *self advocacy*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan hasil pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk membantu guru BK dalam meningkatkan pemahaman *self advocacy* siswa SMP. Kesimpulan hasil pengembangan panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu ini sebagai berikut: (1) diperoleh kelayakan format buku panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk meningkatkan *self advocacy* siswa SMP yang didasarkan pada aspek kejelasan, kegunaan, kemenarikan, dan penyusunan panduan secara praktis bagi guru BK dan siswa, (2) diperoleh kelayakan isi materi bimbingan dan konseling dan isi muatan nilai budaya Bengkulu pada panduan permainan ular naga bermuatan nilai budaya Bengkulu untuk meningkatkan *self advocacy* siswa SMP yang didasarkan pada aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kepatutan sehingga dapat digunakan oleh guru BK secara operasional dan mudah dimengerti.

DAFTAR RUJUKAN

- Aiken, L. R. (1980). *Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires*. Educational and Psychological Measurement.
- Bhakti, C. P. (2015). Bimbingan dan Konseling Komprehensif: Dari Paradigma Menuju Aksi. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(2), 93–106.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman,inc.
- Goffman, E. (1956). *The presentation of self 1*. University of Edinburgh: Edinburgh.
- Mappiare, A.T, Andi. (2017). Buku Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Budaya Konseling. Malang: UM.
- Megawangi, R. D. (2005). *Pendidikan yang patut dan menyenangkan*. Jakarta: Indonesia: Heritage Foundation.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permaian Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nasional, D. P. (2008). *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor*.
- Pettit, M. (2011). The con man as model organism : the methodological roots of Erving Goffman' s dramaturgical self. <https://doi.org/10.1177/0952695111398828>
- Setiawan, A. (2009). *Ice Breakerss for Theachers (Seri 1)*. Surabaya: Eduvision Press.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: UM Press.
- Suneki, S., & Haryono. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi terhadap Kehidupan Sosial. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 24–30.
- Van Reusen, A. K., Bos, C. S., Schumaker, J. B., & Deshler, D. D. (1984). *The Self Advocacy Strategy For Education And Transition Planing*. Lawrence, KS: Edge Enterprises.