Jurnal Consulenza:Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/CONS

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *BOARDGAME "ToD"* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMPN 1 SENORI TUBAN

Ratna Dewi Wahyuni[1], Zeti Novitasari[2], Vesti Dwi Cahyaningrum[3]
[123]Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia
Email: ratnadewi3436@gmail.com*

Article Info

History Articles
Received:
20 Aapril 2026
Accepted:
29 September 2026
Published:
10 November 2026

Kata kunci:
Boardgame;
Bimbingan Kelompok;
Kepercayaan Diri;

Keywords:
Board game;
Group guidance;
Self-confidence;

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat kepercayaan diri pada siswa SMP dan belum adanya media permainan dalam bimbingan kelompok yang diuji efektivitasnya secara empiris untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *boardgame "ToD"* yang layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta calon pengguna, serta menguji efektivitas media *boardgame "ToD"* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest.* Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi, serta dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *boardgame "ToD"* mencapai skor kelayakan 92,31% dari ahli materi, 86,36% dari ahli media, dan 90,63% dari calon pengguna produk, yang semuanya dikategorikan sangat layak. Uji coba terbatas yang melibatkan 12 siswa menghasilkan skor respon rata-rata 84,58% dalam kategori sangat baik. Hasil uji *Paired T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0{,}001$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, analisis *N-Gain Score* menghasilkan rata-rata 0,4795 yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media *boardgame "ToD"* layak dan cukup efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP.

Abstract

This study was motivated by the persistently low level of self-confidence among junior high school students and the lack of game-based media in group guidance that has been empirically tested for its effectiveness in improving students' self-confidence. The study aimed to develop a "ToD" boardgame suitable for use in group guidance services, based on assessments by material experts, media experts, and prospective users, and to examine the effectiveness of the "ToD" boardgame in improving students' self-confidence. This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model and a One Group Pretest-Posttest design. Data were collected through questionnaires, interviews, and observations, and were analyzed using descriptive percentages. The validation results showed that the "ToD" boardgame achieved feasibility scores of 92.31% from the material expert, 86.36% from the media expert, and 90.63% from prospective users, all categorized as highly feasible. The limited trial involving 12 students yielded an average response score of 84.58%, categorized as very good. The Paired T-Test showed a significance value of $p < 0.001$, indicating a significant difference in self-confidence scores before and after the treatment. In addition, the N-Gain Score analysis produced an average of 0.4795, which falls within the moderate category, or fairly effective. These findings indicate that the "ToD" boardgame is feasible and fairly effective for use in group guidance services to improve the self-confidence of junior high school students.

PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya ialah makhluk individual sekaligus sosial yang selalu membutuhkan dukungan orang lain, hidup berkelompok, serta bekerja sama sehingga tidak bisa dipisahkan dari lingkungan sosialnya. *Aristoteles* menyebut manusia sebagai *Zoon Politicon*, yakni makhluk yang mempunyai kecenderungan untuk berinteraksi, bekerja sama, serta hidup bermasyarakat (Dahlan, 2023). Kemampuan individu dalam menjalin interaksi serta beradaptasi melalui lingkungan sangat dipengaruhi tingkat kepercayaan diri yang dimiliki. Individu dengan kepercayaan diri tinggi cenderung mampu berkomunikasi secara efektif, menyesuaikan diri, serta mengembangkan potensi diri secara optimal. Sebaliknya, individu dengan kepercayaan diri rendah umumnya mengalami hambatan dalam membangun relasi sosial, mengekspresikan diri, serta menghadapi tuntutan sosial di lingkungannya (Azmi et al., 2021). Keadaan ini memperlihatkan bahwasannya kepercayaan diri mempunyai peran krusial dalam mendukung keberfungsian sosial individu.

Peran kepercayaan diri kian sangat krusial pada masa remaja, khususnya siswa SMP yang berada dalam fase perkembangan penuh dinamika. Masa remaja ialah tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa awal yang ditandai pencarian jati diri, keinginan mandiri, serta dorongan mencoba hal baru. Siswa SMP termasuk kategori remaja awal yang sedang mengalami perubahan fisik maupun psikologis (Rachel et al., 2025). Selain itu, fase ini dikenal sebagai periode *storm and stress*, yakni keadaan yang ditandai ketidakstabilan emosi, meningkatnya konflik, serta tekanan emosional yang cukup berat (Alfarizi et al., 2025). Dalam keadaan tersebut, kepercayaan diri menjadi fondasi krusial guna mendukung remaja bertahan serta berkembang secara optimal, baik pada aspek akademik maupun sosial.

Secara konseptual, kepercayaan diri ialah sikap optimis yang dimiliki individu. Sikap tersebut membantu seseorang mempunyai pandangan positif bukan sekedar kepada diri sendiri, tetapi juga kepada lingkungan serta keadaan yang dihadapi. Berlandaskan pendapat Lauster (Umarta & Mangundjaya, 2023) kepercayaan diri merupakan keyakinan individu kepada kemampuannya dalam melakukan sesuatu sehingga mampu bertindak tanpa rasa cemas, bebas mengekspresikan diri, bertanggung jawab atas tindakannya, serta memahami kelebihan dan kekurangannya. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Riyanti & Darwis, 2020) yang mengemukakan bahwasannya kepercayaan diri menjadi aspek krusial bagi individu dalam mengembangkan aktivitas serta kreativitas untuk meraih prestasi.

Individu dengan kepercayaan diri tinggi dapat dikenali melalui sejumlah karakteristik yang melekat pada dirinya. Hakim (Handayani, 2023) mengemukakan bahwasannya individu percaya diri cenderung bersikap tenang dalam menghadapi berbagai situasi, mempunyai potensi yang memadai, serta mampu mengelola tekanan secara baik. Mereka juga mudah beradaptasi serta berkomunikasi pada berbagai lingkungan, didukung keadaan fisik dan mental yang baik. Selain itu, individu percaya diri ditandai keberanian tampil di depan umum, menyampaikan pendapat tanpa takut dikritik, serta mampu mengambil keputusan secara mandiri tanpa bergantung pada pengakuan orang lain (Toy & Malelak, 2023). Karakteristik tersebut menjadi modal krusial dalam mengembangkan potensi diri serta mencapai tujuan hidup secara optimal.

Meskipun demikian, pada kenyataannya tidak seluruh siswa mampu memperlihatkan karakteristik tersebut. Masih terdapat sejumlah siswa yang menghadapi tantangan besar dalam membangun kepercayaan diri sebagai bagian dari perkembangan dirinya (Yuliant et al., 2024). Permasalahan ini sering dipengaruhi kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, khususnya keluarga serta teman sebaya yang seharusnya menjadi sumber motivasi. Padahal, dukungan sosial berupa perhatian, informasi, serta respons positif dari lingkungan terbukti mempunyai peran krusial dalam membentuk kepercayaan diri individu (Sestiani & Muhid, 2021).

Keadaan tersebut juga ditemukan secara langsung di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara melalui guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 1 Senori Tuban, terungkap bahwasannya sejumlah siswa menunjukkan gejala rendahnya kepercayaan diri. Siswa diketahui tidak berani menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung, kesulitan

beradaptasi pada lingkungan baru, serta kurang aktif berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan melalui penelitian (Afifah & Nasution, 2023) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 6 Percut Sei Tuan yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mempunyai tingkat kepercayaan diri rendah. Penelitian lain oleh (Tresna et al., 2022) juga mengungkapkan bahwasannya rendahnya kepercayaan diri membuat siswa kurang yakin kepada potensi dirinya sehingga berdampak pada hasil belajar, seperti melakukan tindakan menyontek. Keadaan ini memperlihatkan bahwasannya permasalahan kepercayaan diri bukan sekadar isu individual, melainkan kebutuhan mendesak yang perlu ditangani melalui layanan bimbingan dan konseling memakai pendekatan yang tepat. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan layanan yang tidak sekadar bersifat informatif, tetapi juga partisipatif serta menarik melalui pengembangan media pada layanan bimbingan dan konseling.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan media untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial siswa, tetapi masih menyisakan celah yang spesifik. (Hidayat et al., 2023) mengembangkan media *Self Card* berupa kartu afirmasi yang dinyatakan layak serta efektif meningkatkan kepercayaan diri remaja melalui sugesti positif. Media ini dirancang untuk dipakai secara mandiri dan ditujukan bagi remaja akhir, sehingga belum menjawab bagaimana kepercayaan diri dapat dilatih melalui interaksi dengan teman sebaya dan dinamika kelompok yang menjadi kebutuhan perkembangan remaja awal, termasuk siswa SMP. Sementara itu, (Fauzi et al., 2025) memakai media puzzle pada layanan bimbingan klasikal dan melaporkan peningkatan interaksi sosial siswa. Namun, penelitian tersebut belum menjawab bagaimana partisipasi yang merata dapat dijamin pada siswa berkepercayaan diri rendah, karena dalam kelas besar siswa yang pasif cenderung menghindari perhatian. Selain itu, aktivitas menyusun *puzzle* menekankan penyusunan visual, sehingga belum menyediakan ruang yang eksplisit bagi siswa untuk mengungkapkan diri, berlatih berbicara, dan mengambil keputusan personal.

Dengan demikian, terdapat tiga hal yang belum terjawab oleh kedua penelitian tersebut: (1) media yang memanfaatkan interaksi teman sebaya dan dinamika kelompok kecil, bukan penggunaan individual; (2) media yang mendorong partisipasi aktif setiap siswa, termasuk siswa berkepercayaan diri rendah yang cenderung pasif; dan (3) media yang menyediakan ruang terstruktur bagi siswa untuk berlatih mengungkapkan diri, berani berbicara, dan mengambil keputusan secara langsung. Ketiga hal ini penting karena siswa dengan kepercayaan diri rendah membutuhkan situasi yang aman, terarah, dan berulang untuk berlatih bersikap berani di hadapan teman sebaya.

Pengembangan media berbasis game dalam layanan bimbingan dan konseling menunjukkan potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut. *Boardgame* mendorong partisipasi siswa melalui kegiatan permainan, diskusi kelompok, dan pengambilan keputusan selama proses pelayanan (Eka et al., 2026). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *boardgame* efektif digunakan sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa (Luthfi et al., 2024) maupun sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan kelompok yang menciptakan suasana aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Namun, (Luthfi et al., 2024) mengakui bahwa penelitiannya belum menguji efektivitas produk secara komprehensif akibat keterbatasan waktu dan menyarankan uji efektivitas pada penelitian berikutnya. Selain itu, *boardgame* yang telah dikembangkan umumnya belum memetakan isi permainan secara eksplisit pada indikator kepercayaan diri tertentu dan belum menyertakan mekanisme refleksi yang terstruktur.

Media *boardgame "ToD"* yang dikembangkan melalui adaptasi konsep dasar permainan *Truth or Dare*, yaitu permainan yang melibatkan dua orang atau lebih untuk memilih menjawab pertanyaan secara jujur (*truth*) atau menjalankan tantangan tertentu (*dare*) (Thalib, 2020). Pada penelitian ini, konsep tersebut dimodifikasi menjadi *boardgame* (papan permainan) yang tersusun sistematis, edukatif, serta interaktif, dengan petak aksi serta kartu *truth* dan *dare* yang

dimainkan bergiliran. *Boardgame* ialah permainan di atas papan khusus melalui pemakaian bidak tertentu, di mana aturan serta pergerakannya telah ditetapkan sesuai macam permainan (Murray, 1952). Dalam bidang pendidikan, *boardgame* terbukti efektif menjadi media penyampaian konsep serta keterampilan, sekaligus mendukung pemain belajar langsung melalui pengalaman nyata (Wibawanto, 2025).

Untuk menjawab celah tersebut, kebaruan *boardgame "ToD"* terletak pada perpaduan empat unsur dalam satu media, yaitu petak aksi serta kartu *truth* dan *dare* yang dimainkan bergiliran, konten kartu yang dirancang mengacu pada lima aspek kepercayaan diri menurut Lauster, penggunaan dalam kelompok kecil, serta lembar refleksi di akhir setiap sesi. Selain itu, penelitian ini dilengkapi uji efektivitas melalui desain *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penerapannya, media ini digunakan melalui layanan bimbingan kelompok, yaitu layanan bimbingan yang dilaksanakan dalam kelompok kecil melalui pemanfaatan dinamika kelompok guna membantu individu mencapai perkembangan optimal (Romlah, 2006). Adapun teknik simulasi *game* berlandaskan pendapat (Romlah, 2006) merupakan teknik yang memakai permainan sebagai media simulasi situasi nyata guna melatih keterampilan, membangun sikap positif, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses bimbingan. Melalui teknik tersebut, siswa diajak menghadapi situasi sosial dalam konteks permainan yang aman sehingga bisa berlatih merespons, mengambil keputusan, serta berinteraksi tanpa tekanan berlebihan.

Dalam kerangka tersebut, perubahan kepercayaan diri diharapkan terjadi melalui lima aktivitas yang masing-masing berkaitan dengan aspek kepercayaan diri menurut Lauster (Ghufron & Risnawita, 2016). Aktivitas simulasi memberi kesempatan mencoba perilaku baru dalam situasi yang aman, sehingga pengalaman berhasil menumbuhkan keyakinan akan kemampuan diri dan sikap optimis. Latihan berbicara di depan kelompok membiasakan siswa mengungkapkan pendapat tanpa rasa cemas sehingga memperkuat keyakinan akan kemampuan diri. Latihan pengambilan keputusan menuntut siswa memilih dan menanggung akibat dari pilihannya sehingga mengembangkan sikap bertanggung jawab. Interaksi kelompok menghadirkan respons teman sebaya yang membantu siswa menilai diri apa adanya sehingga mengembangkan sikap objektif, sedangkan refleksi di akhir kegiatan membantu siswa menilai pengalaman dan kemampuannya secara tepat sehingga mendukung berpikir rasional dan realistis. Karena kelima aktivitas ini berlangsung dalam satu siklus yang diulang pada setiap pertemuan, perubahan pada aspek-aspek tersebut diharapkan terbentuk secara bertahap.

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media *boardgame "ToD"* pada layanan bimbingan kelompok melalui teknik simulasi game untuk Meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMPN 1 Senori Tuban. Secara khusus, tujuan penelitian ini meliputi: (1) menghasilkan media *boardgame "ToD"* yang layak digunakan pada layanan bimbingan kelompok berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta calon pengguna, (2) menguji efektivitas media *boardgame "ToD"* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui hasil *pre-test* serta *post-test*. Oleh sebab itu, penelitian ini diupayakan mampu menghadirkan kontribusi nyata bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang lebih inovatif, interaktif, serta berpusat pada kebutuhan perkembangan siswa.

METODE

Pengembangan media dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang menghasilkan produk tertentu sekaligus menilai kelayakan serta efektivitasnya. Pada penelitian ini, pengembangan dilakukan kepada media permainan *boardgame "ToD"* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP. Model pengembangan yang dipakai ialah ADDIE yang mencakup lima tahapan, yakni *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Penelitian ini juga menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana data diukur sebelum serta sesudah pemakaian media *boardgame "ToD".* Desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga digunakan untuk melihat perubahan skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah penggunaan media pada tahap uji coba terbatas.

Subjek penelitian terdiri dari 172 siswa kelas VIII SMPN 1 Senori. Berdasarkan hasil kuesioner kepercayaan diri, sebagian besar siswa berada dalam kategori sedang dan 26 siswa dalam kategori rendah. Dari 26 siswa tersebut, dipilih 12 siswa sebagai subjek uji coba terbatas menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2016). Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian jumlah peserta untuk pelaksanaan layanan kelompok kecil, rekomendasi guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan layanan. Penetapan 12 siswa didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah tersebut memungkinkan pelaksanaan layanan kelompok kecil secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan uji coba terbatas. Dengan demikian, meskipun terdapat 26 siswa yang memenuhi kriteria berdasarkan hasil angket kepercayaan diri, tidak seluruhnya dilibatkan sebagai subjek uji coba terbatas karena adanya pertimbangan dalam pelaksanaan layanan dan proses pemilihan subjek.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, serta angket. Observasi dan wawancara dipakai untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan terkait level kepercayaan diri siswa. Sementara itu, angket dipakai untuk mengukur kepercayaan diri siswa sekaligus menilai kelayakan serta kepraktisan media yang dikembangkan. Instrumen angket disusun memakai skala *Likert* empat tingkat melalui penyesuaian kepada subjek penilaian.

Sebelum instrumen angket digunakan, validitas isi diuji melalui *expert judgment*, sedangkan validitas konstruk dianalisis memakai teknik korelasi *Product Moment Pearson* melalui perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 32. Uji validitas dilakukan terhadap 77 item pernyataan dengan melibatkan 172 responden. Pengujian menggunakan taraf signifikansi 5% (α = 0,05) dengan nilai r tabel sebesar 0,148. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung setiap item dengan r tabel. Item pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel (0,148), sedangkan item dinyatakan tidak valid apabila r hitung < r tabel (0,148). Berdasarkan hasil pengujian, seluruh 77 item pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap seluruh 77 item pernyataan secara bersamaan. Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,912, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Dengan demikian, instrumen yang terdiri atas 77 item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel serta layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Teknik analisis data yang digunakan mencakup deskriptif kualitatif serta kuantitatif. Analisis kualitatif dipakai guna mengolah data berupa saran, kritik, serta masukan dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna menjadi dasar perbaikan produk. Sementara itu, analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah hasil uji ahli materi serta angket respons siswa dalam bentuk deskriptif persentase untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media yang dikembangkan. Analisis data dan persentase dilakukan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan :
P : Persentase
$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kualitas produk sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. (Kriteria Uji Ahli)

Persentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto dalam (Syafitriyani, 2023)

Selain itu, teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil *pre-test* dan *post-test* kepercayaan diri siswa setelah pemberian perlakuan berupa media *board game "ToD",* analisis perbedaan skor dilakukan menggunakan uji *Paired Samples T-Test* karena data berasal dari subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas terhadap skor selisih antara *post-test* dan *pre-test* menggunakan uji *Shapiro–Wilk*. Uji ini digunakan karena jumlah subjek penelitian relatif kecil, yaitu 12 siswa. Data selisih dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Apabila asumsi normalitas skor selisih terpenuhi, analisis perbedaan skor dilakukan menggunakan uji *Paired Samples T-Test*. Sebaliknya, apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, analisis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank* sebagai alternatif nonparametrik untuk data berpasangan. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa media *boardgame "ToD".*

Selain uji *Paired T-Test*, efektivitas media *boardgame "ToD"* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa juga dianalisis menggunakan teknik *Normalized Gain* (*N-Gain Score*). Perhitungan *N-Gain Score* dilakukan melalui perbandingan selisih skor *post-test* dan *pre-test* kepada selisih skor maksimal ideal serta skor *pre-test*. Hasil *N-Gain Score* lalu diinterpretasikan sebagaimana tersaji pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. (Kategori Pembagian N-Gain Score)

Nilai N-Gain Score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam (Fitriani, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media *boardgame "ToD"* yang dikembangkan melalui model ADDIE dan telah melalui serangkaian tahap penilaian hingga uji coba terbatas. Berikut disajikan hasil penelitian yang mencakup tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian validator, respons siswa selama uji coba, serta efektivitas media dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMPN 1 Senori Tuban.

1. Analisis (*Analyze*)

   Tahap analisis ialah langkah awal dalam penelitian dan pengembangan media memakai model ADDIE. Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa, kebutuhan layanan bimbingan dan konseling, serta menentukan macam media yang sesuai menjadi dasar pengembangan produk.

   Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi serta wawancara bersama guru BK. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwasannya belum tersedia media khusus yang bisa membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa secara optimal. Layanan yang

diberikan selama ini juga belum memperlihatkan hasil signifikan, terutama pada layanan konseling kelompok bagi siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah yang cenderung pasif serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan layanan.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain ialah langkah lanjutan setelah tahap analisis pada model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini, hasil analisis sebelumnya diolah menjadi rancangan produk yang terstruktur. Sasaran tahap desain yakni menyusun rincian serta gambaran awal media yang akan dikembangkan agar sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan layanan bimbingan dan konseling.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) ialah tahapan ketiga pada model ADDIE yang ditujukan guna merealisasikan rancangan media dari tahap desain menjadi produk nyata yang siap diuji kelayakannya. Pada tahapan ini, pengkaji mengembangkan media *boardgame "ToD"* menjadi media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sesuai spesifikasi yang telah dirancang sebelumnya.

Pengembangan media *boardgame "ToD"* dilakukan melalui penyusunan tiap komponen permainan secara sistematis, meliputi papan permainan, kartu *truth and dare*, buku panduan, serta komponen pendukung lainnya seperti pion dan dadu. Seluruh komponen tersebut dikembangkan dengan mengacu pada tujuan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu siswa mengembangkan keberanian, kemampuan berinteraksi, serta kepercayaan diri dalam situasi sosial.

Selain pengembangan produk utama, pada tahapan ini juga disusun instrumen penilaian media untuk mengukur tingkat kelayakan produk. Instrumen tersebut mencakup aspek isi materi, tampilan, serta kegunaan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil validasi para ahli, media *boardgame "ToD"* memperlihatkan bahwasannya media tersebut memenuhi kriteria sangat layak serta tidak memerlukan revisi besar sebelum diuji cobakan. Hasil penilaian dari tiap uji ahli yakni:

a) Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian uji validasi ahli materi mendapati total skor 48 dari skor maksimum 52. Skor tersebut lalu diolah lebih lanjut untuk mendapati persentase tingkat kevalidan materi melalui perhitungan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$
$$P = \frac{48}{52} \times 100\%$$
$$P = 92{,}31\%$$

Hasil uji validasi ahli materi memperlihatkan persentase 92,31% sehingga masuk kategori "Sangat Layak". Oleh sebab itu, media dinyatakan sangat layak dipakai setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli. Tindak lanjut yang dilakukan meliputi penyempurnaan pada sejumlah aspek, yakni revisi buku panduan melalui perumusan sasaran secara umum agar bisa dipakai konselor sekolah serta siswa SMP, penempatan sasaran pada bagian pengantar, penyusunan petunjuk penggunaan yang memuat karakteristik siswa melalui tingkat kepercayaan diri rendah, serta perbaikan desain kartu waktu *scan* agar lebih menarik serta tidak monoton.

b) Validasi Ahli Media

Berlandaskan hasil penilaian uji validasi ahli media, diperoleh total skor 76 dari skor maksimum 88. Skor tersebut lalu diolah lebih lanjut guna mendapati persentase tingkat kevalidan media melalui perhitungan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$
$$P = \frac{76}{88} \times 100\%$$
$$P = 86{,}36\%$$

Hasil uji validasi ahli media memperlihatkan persentase 86,36% sehingga termasuk kategori "Sangat Layak". Oleh sebab itu, media dinyatakan sangat layak dipakai dengan melakukan revisi minor sesuai masukan. Secara umum tidak ditemukan kritik signifikan, namun terdapat saran terkait ukuran komponen media. Ukuran dadu dinilai terlalu besar ketika dipakai pada papan berukuran 40 × 40 cm sehingga perlu disesuaikan agar lebih proporsional. Selain itu, terdapat masukan terkait penataan angka pada beberapa petak aksi yang dinilai kurang rapi. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan perbaikan melalui penyesuaian ukuran dadu agar lebih seimbang dengan papan permainan sehingga penggunaan media *boardgame "ToD"* menjadi lebih nyaman, serta melakukan penataan ulang angka pada petak aksi agar tampilan media lebih rapi.

c) Validasi Calon Pengguna

Berlandaskan hasil penilaian uji validasi calon pengguna, diperoleh total skor 58 dari skor maksimum 64. Skor tersebut lalu diolah lebih lanjut untuk mendapati persentase tingkat kevalidan media melalui perhitungan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$
$$P = \frac{58}{64} \times 100\%$$
$$P = 90{,}63\%$$

Hasil uji validasi calon pengguna memperlihatkan persentase 90,63% sehingga termasuk kategori "Sangat Layak". Oleh sebab itu, media dinyatakan sangat layak dipakai tanpa memerlukan revisi. Walaupun tidak terdapat masukan mendasar, calon pengguna tetap menghadirkan saran pengembangan berupa penyediaan alternatif aturan permainan guna menyesuaikan keadaan kelas yang berbeda. Masukan tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan media lebih lanjut tanpa mengubah substansi utama media yang telah dinilai layak.

Setelah menjalankan perbaikan sesuai masukan para validator, media *boardgame "ToD"* lalu diuji coba secara terbatas untuk melihat tingkat efektivitas dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa serta memahami tingkat kemenarikan, kemudahan, materi, keterlibatan siswa, dan manfaat media berlandaskan hasil angket respon siswa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Uji coba terbatas dilakukan kepada 12 siswa kelas VIII melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan media *boardgame "ToD"*. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok beranggotakan 6 siswa, dan layanan dipimpin oleh guru BK sebagai fasilitator. Layanan dilaksanakan dalam empat pertemuan berdurasi 40–45 menit dengan topik yang mengikuti aspek kepercayaan diri menurut Lauster, yaitu kepercayaan diri secara umum, sikap optimis, sikap objektif dan bertanggung jawab, serta berpikir rasional dan realistis. *Pre-test* diberikan sebelum layanan, sedangkan *post-test* dan angket respons siswa diberikan setelah pertemuan terakhir. Tahapan ini sama pada keempat pertemuan, dengan perbedaan pada topik diskusi dan pada pertemuan pertama yang memuat pengantar tentang bimbingan kelompok. Setiap pertemuan mengikuti empat tahap bimbingan kelompok, dan rincian kegiatan serta peran guru BK pada tiap tahap disajikan pada Tabel 3. Hasil angket respons siswa tersaji pada Tabel 4 berikut.

Tabel 3. (Prosedur Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media *Boardgame "ToD")*

Tahap	Kegiatan	Peran Guru BK
Awal	Salam, doa bersama, dan penciptaan suasana hangat. Penjelasan kegiatan pertemuan. Pada pertemuan pertama ditambah penjelasan pengertian, tujuan, cara pelaksanaan, dan asas bimbingan kelompok.	Membuka kegiatan dan membangun suasana
Peralihan	Menanyakan kesiapan anggota, menegaskan tugas dan tanggung jawab anggota, serta mencermati suasana kelompok.	Mengondisikan kelompok
Kegiatan	Penetapan topik dan diskusi singkat. Permainan *boardgame "ToD"*: urutan ditentukan melalui hompimpa, pemain bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion, menjalankan instruksi petak aksi sesuai pion berhenti, membahas kartu *truth* bersama anggota lain/umpan balik, dan melaksanakan kartu *dare* bersama. Kelompok mendapat 100 poin untuk tiap jawaban atau tantangan yang dijalankan dan dikurangi 50 poin bila menolak atau tidak bisa menjawab. Di akhir permainan, kelompok dengan poin tertinggi memperoleh *reward* dan kelompok dengan poin terendah menjalankan *punishment*.	Fasilitator yang mengarahkan permainan, menjaga dinamika kelompok, dan memberi penguatan
Penutup	Diskusi tentang hal yang diperoleh dari permainan, pengisian lembar refleksi, penyampaian pesan dan harapan, perencanaan tindak lanjut, dan doa penutup.	Memandu refleksi dan menutup kegiatan

Tabel 4. (Hasil Data Respon Siswa)

NO	Subjek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	DCS	55	60	91,67%
2	SAM	40	60	66,67%
3	ZNF	57	60	95,00%
4	AFPN	58	60	96,67%
5	YF	40	60	66,67%
6	DRP	54	60	90,00%
7	MAR	45	60	75,00%
8	AN	54	60	90,00%
9	VMI	52	60	86,67%
10	DJS	47	60	78,33%
11	WPB	55	60	91,67%
12	SNF	52	60	86,67%
	Total Rata-Rata	609	720	84,58%

Hasil angket respon siswa, diperoleh total skor 609 dari skor maksimum 720. Skor tersebut berasal dari penjumlahan seluruh jawaban siswa pada 15 item angket melalui skala penilaian 1–4. Selanjutnya, hasil dihitung melalui perbandingan antar skor yang diperoleh serta skor maksimum sehingga mendapati persentase 84,58% dengan kategori sangat baik. Secara individu, mayoritas siswa memperlihatkan respon sangat baik, dimana 8 dari 12 siswa memperoleh persentase di atas 80%, dengan skor tertinggi dicapai AFPN yakni 96,67%. Sementara itu, 2 siswa yakni SAM serta YF memperoleh persentase 66,67% serta masuk kategori baik. Keadaan tersebut memperlihatkan bahwasannya masih terdapat sejumlah aspek media yang perlu ditingkatkan agar mampu memenuhi kebutuhan tiap siswa secara merata. Secara keseluruhan, hasil angket memperlihatkan bahwasannya media *boardgame "ToD"* dinilai menarik, mudah dipakai, relevan dengan materi, mampu melibatkan siswa secara aktif, serta menghadirkan manfaat nyata dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*evaluation*) ialah langkah akhir pada model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk menilai kualitas serta kebermanfaatan media yang telah dikembangkan serta diterapkan dalam kegiatan layanan. Melalui tahap ini, peneliti berupaya memahami sejauh mana media *boardgame "ToD"* mampu mendukung tercapainya sasaran layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam peningkatan kepercayaan diri siswa. Pada penelitian ini, proses evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yakni evaluasi formatif serta evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dijalankan secara berkelanjutan selama proses pengembangan media untuk menyempurnakan produk berdasarkan masukan para ahli serta hasil uji coba awal. Perbaikan yang dilakukan mencakup aspek isi, tampilan, maupun teknis penggunaan media.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan untuk memahami tingkat kelayakan akhir sekaligus efektivitas media secara menyeluruh. Penilaian tersebut berlandaskan hasil validasi ahli serta hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*).

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media secara lebih mendalam, dilakukan analisis data melalui uji normalitas, uji *Paired T-Test*, serta perhitungan *N-Gain Score*. Uji normalitas dilakukan pada skor *pre-test*, skor *post-test*, dan skor selisih antara *post-test* dan *pre-test*. Adapun hasil dari masing-masing analisis tersaji di bawah ini:

Tabel 5. (Rata-Rata Skor Pre-test dan Post-Test Kepercayaan Diri)

Subjek	Skor Pretest	Skor Posttest	Selisih Skor	Keterangan
DCS	174	226	52	Meningkat
SAM	195	233	38	Meningkat
ZNF	177	232	55	Meningkat
AFPN	183	248	65	Meningkat
YF	198	243	45	Meningkat
DRP	204	257	53	Meningkat
MAR	201	246	45	Meningkat
AN	204	258	54	Meningkat
VMI	205	247	42	Meningkat
DJS	192	238	46	Meningkat
WPB	203	284	81	Meningkat
SNF	186	266	80	Meningkat
Rata-rata	193,50	248,17	54,67	Meningkat

Berdasarkan Tabel 5, seluruh subjek memperlihatkan peningkatan skor kepercayaan diri setelah menerima layanan melalui media permainan *boardgame* "ToD". Rata-rata skor *pre-*

test sebesar 193,50 mengalami peningkatan menjadi 248,17 pada *post-test*, dengan selisih rata-rata 54,67 poin. Peningkatan tertinggi dicapai oleh WPB dengan selisih 81 poin, sedangkan peningkatan terendah diperoleh SAM dengan selisih 38 poin. Perbedaan antar siswa memperlihatkan bahwasannya tiap individu mempunyai respon berbeda terhadap penggunaan media permainan *boardgame "ToD"*, namun seluruh siswa tetap menunjukkan perubahan positif.

Sebelum uji *Paired Samples T-Test* dilakukan, perlu dipastikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* dilakukan pada skor *pre-test*, skor *post-test*, serta skor selisih antara *post-test* dan *pre-test*. Asumsi yang menentukan untuk uji ini adalah normalitas skor selisih.

Tabel 6. (Uji Normalitas)

Test of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.886	12	.105
Posttest	.949	12	.629
Selisih	.868	12	.062

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada Tabel 6 menunjukkan bahwa skor *pre-test* (p = 0,105) dan skor *post-test* (p = 0,629) berdistribusi normal. Untuk uji *Paired Samples T-Test*, asumsi yang perlu dipenuhi adalah normalitas skor selisih antara *post-test* dan *pre-test*, yang juga terpenuhi (p = 0,062). Mengingat jumlah subjek yang kecil (n = 12), uji *Wilcoxon Signed-Rank* dijalankan sebagai uji sensitivitas dan menghasilkan kesimpulan yang sama (p < 0,001). Dengan demikian, pengujian dilanjutkan menggunakan uji *Paired T-Test* untuk mengetahui perbedaan skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *boardgame "ToD"*.

Tabel 7. (Uji Paired Samples T-Test)

Paired Samples Test								
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-54,66667	13.98917	4.03833	-63.55496	-45.77837	-13.537	11	<.001

Dari hasil uji *Paired Samples T-Test*, diperoleh nilai rata-rata perbedaan antar skor *pre-test* serta *post-test* sebesar -54,667 dengan standar deviasi 13,989. Nilai t hitung sebesar -13,537 dengan derajat kebebasan (*df*) 11 serta nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) p < 0,001. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* kepercayaan diri siswa kelas VIII SMPN 1 Senori setelah penggunaan media *boardgame "ToD"*. Karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil ini hanya menunjukkan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel 8. (Uji N-Gain Score)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	12	.34	.77	.4795	.12552

Selanjutnya, hasil analisis *N-Gain Score* dari 12 siswa yang menjadi subjek diperoleh nilai minimum sebesar 0,34 serta nilai maksimum 0,77, dengan rata-rata 0,4795 dan standar deviasi 0,12552. Rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,4795 berada pada rentang 0,3–0,7 sehingga masuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan skor kepercayaan diri siswa berada pada kategori sedang atau cukup efektif.

PEMBAHASAN

Media *boardgame "ToD"* dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Capaian ini tidak terlepas dari proses pengembangannya. Konten kartu *truth* dan *dare* disusun berdasarkan aspek kepercayaan diri menurut Lauster, sehingga ahli materi menilainya akurat dan relevan dengan kebutuhan siswa SMP. Masukan para validator juga ditindaklanjuti sebelum uji coba, antara lain dengan menyempurnakan buku panduan dan desain kartu, menyesuaikan ukuran dadu, serta menata ulang angka pada petak aksi. Langkah ini penting karena permainan hanya dapat berfungsi sebagai media latihan apabila tantangannya menyentuh aspek yang dilatih dan perangkatnya nyaman digunakan dalam kelompok kecil. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa *boardgame* dalam layanan bimbingan kelompok meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan partisipatif dan pengalaman langsung yang menyenangkan serta reflektif, sehingga berdampak positif pada aspek afektif, termasuk kepercayaan diri (Farida & Hariyadi, 2026; Fatimah et al., 2023). Keterlibatan aktif dalam suasana kelompok juga mendorong siswa untuk lebih berani berbicara dan bersosialisasi (Asmara, 2022). Meski demikian, kelayakan hanya menggambarkan mutu isi dan desain media, sehingga belum dapat menunjukkan perubahan kepercayaan diri siswa.

Rancangan *boardgame "ToD"* berbeda dari media pada penelitian terdahulu. Media *Self Card* menempatkan siswa sebagai pengguna mandiri melalui kartu afirmasi (Hidayat et al., 2022), sehingga latihan bertindak dan respons teman sebaya tidak menjadi bagian dari pengalaman siswa. Media puzzle diterapkan dalam layanan klasikal yang partisipasi siswanya kurang merata (Fauzi et al., 2025), sedangkan *boardgame "ToD"* dimainkan dalam kelompok kecil dengan giliran yang terstruktur, sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi. Melalui *boardgame "ToD"*, siswa tidak hanya memahami materi kepercayaan diri secara kognitif, tetapi juga berbicara, mengambil keputusan, dan menjalankan tantangan dalam situasi yang menyerupai pengalaman sosial, kemudian merefleksikannya. Penelitian ini juga melengkapi pengembangan *boardgame* untuk meningkatkan kepercayaan diri remaja yang belum menguji efektivitasnya secara komprehensif (Luthfi et al., 2024), dengan menambahkan uji efektivitas melalui *pre-test* dan *post-test*.

Skor kepercayaan diri meningkat dari 193,50 pada *pre-test* menjadi 248,17 pada *post-test*, dan uji *Paired T-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$). Peningkatan ini diduga berkaitan dengan cara media bekerja dalam layanan. Kartu *truth* menuntut siswa mengungkapkan pendapat di depan kelompok, sedangkan kartu *dare* dan pilihan dalam permainan mendorong mereka bertindak serta mengambil keputusan. Tanggapan teman sebaya memberikan umpan balik atas tindakan tersebut, sehingga siswa dapat berlatih secara langsung dalam suasana yang aman. Lembar refleksi pada akhir pertemuan membantu siswa menyadari pengalaman yang dialaminya, dan pengulangan selama empat pertemuan memberi kesempatan berlatih secara berkelanjutan. Namun, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga peningkatan skor tidak dapat dikaitkan sepenuhnya dengan media. Perhatian guru BK, dinamika kelompok, efek pengukuran berulang, dan pemilihan subjek berkepercayaan diri rendah

dapat turut memengaruhi hasil.

Secara teoretis, perubahan tersebut dapat dipahami melalui lima aspek kepercayaan diri menurut Lauster (Ghufron & Risnawita, 2016), yaitu keyakinan akan kemampuan diri, sikap optimis, sikap objektif, tanggung jawab, serta berpikir rasional dan realistis. Berdasarkan observasi selama layanan, tiga aspek tampak berkembang lebih menonjol, yaitu keyakinan akan kemampuan diri, sikap objektif, dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan aktivitas yang paling banyak dilatih dalam permainan. Menjawab kartu *truth* dan menjalankan kartu *dare* berkaitan langsung dengan keyakinan akan kemampuan diri, memilih dan menanggung akibat tindakan melatih tanggung jawab, dan respons teman sebaya membantu siswa menilai diri secara objektif. Sebaliknya, sikap optimis serta berpikir rasional dan realistis bersifat lebih kognitif dan reflektif, sehingga kemungkinan membutuhkan pembahasan yang lebih mendalam dan latihan yang lebih lama daripada empat pertemuan. Karena aspek-aspek ini dinilai melalui observasi dan bukan melalui skor per aspek, penjelasan tersebut masih bersifat dugaan.

Perbedaan perkembangan antaraspek tersebut sejalan dengan hasil *N-Gain Score* yang rata-ratanya 0,4795 (kategori sedang). Hasil serupa ditemukan pada pengembangan media berbasis permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri, meskipun pada jenjang yang berbeda (Fitriani, 2025). Capaian kategori sedang diduga dipengaruhi oleh durasi intervensi yang singkat dan jumlah pertemuan yang terbatas, sehingga perubahan pada seluruh aspek belum optimal. Rentang *N-Gain Score* sebesar 0,34 hingga 0,77 menunjukkan bahwa besarnya perubahan bervariasi antarsiswa. Dua siswa dengan respons terendah terhadap media, yaitu SAM dan YF (masing-masing 66,67%), mencatat peningkatan skor sebesar 38 dan 45 poin, lebih rendah daripada rata-rata 54,67 poin. Pola ini mengisyaratkan bahwa penerimaan siswa terhadap permainan mungkin berkaitan dengan besarnya perubahan, tetapi dugaan tersebut perlu diuji pada sampel yang lebih besar.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan teori maupun praktik. Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemanfaatan teknik simulasi *game* dalam layanan bimbingan kelompok melalui media *boardgame* yang dirancang berdasarkan aspek kepercayaan diri menurut Lauster.

Secara praktis, *boardgame "ToD"* ditujukan bagi guru BK yang melayani siswa SMP dengan tingkat kepercayaan diri rendah. Media ini paling sesuai digunakan dalam layanan bimbingan kelompok beranggotakan 6–10 siswa dengan empat pertemuan berdurasi 40–45 menit, di ruangan yang cukup luas untuk membentangkan papan permainan. Guru BK berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan permainan, menjaga dinamika kelompok, dan memberikan penguatan. Karena kondisi ini berbeda dengan kelas besar, penggunaan secara klasikal memerlukan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil dengan pendamping yang memadai.

Aturan permainan dapat diadaptasi sesuai kondisi layanan, misalnya durasi, jenis penghargaan, dan alternatif aturan bagi kelas dengan jumlah atau karakteristik siswa yang berbeda, sebagaimana disarankan oleh calon pengguna. Adaptasi tersebut tetap perlu mempertahankan komponen yang diduga berperan dalam perubahan, yaitu giliran bermain yang terstruktur, kartu *truth* dan *dare*, diskusi kelompok, serta lembar refleksi. Efektivitas versi adaptasi belum diuji dalam penelitian ini.

Boardgame "ToD" berfungsi sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok, bukan pengganti layanan profesional. Hasilnya bergantung pada kemampuan guru BK dalam memfasilitasi diskusi dan refleksi. Media ini tidak dimaksudkan untuk menangani masalah psikologis yang memerlukan konseling individual atau rujukan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa jumlah sampel yang kecil (12 siswa), cakupan satu sekolah, dan tidak adanya kelompok kontrol, sehingga temuannya belum dapat digeneralisasikan. Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas media melalui desain eksperimen dengan sampel yang lebih luas dan beragam, termasuk menguji versi adaptasi aturan serta mengukur perubahan pada setiap aspek kepercayaan diri.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media *boardgame "ToD"* melalui model ADDIE sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMPN 1 Senori Tuban. Media ini dinilai sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Pada uji coba terbatas, respons siswa juga sangat baik dengan rata-rata 84,58%, yang menunjukkan bahwa media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan bimbingan kelompok.

Pada uji coba tersebut, skor kepercayaan diri siswa naik dari rata-rata 193,50 pada *pre-test* menjadi 248,17 pada *post-test*, dan perbedaan ini signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,4795 berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *boardgame "ToD"* dalam dinamika kelompok diikuti perubahan skor kepercayaan diri ke arah positif pada seluruh subjek. Meski demikian, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat dipastikan semata-mata disebabkan oleh media ini.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Uji coba media *boardgame "ToD"* hanya melibatkan 12 siswa kelas VIII SMPN 1 Senori, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi siswa yang lebih beragam. Selain itu, penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga perbedaan skor kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah perlakuan belum dapat sepenuhnya diatribusikan pada penggunaan media *boardgame "ToD".* Durasi intervensi yang terbatas juga menyebabkan penelitian ini belum dapat menggambarkan keberlanjutan perubahan kepercayaan diri siswa dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam dari beberapa sekolah, menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding, serta menerapkan intervensi dan pengamatan lanjutan dalam durasi yang memadai untuk memperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai penggunaan media *boardgame "ToD"* dalam layanan bimbingan dan konseling.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna yang telah bersedia memberikan penilaian dan masukan sebagai validator dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Senori Tuban yang telah berpartisipasi dalam uji coba terbatas, serta kepada guru bimbingan dan konseling yang telah memberikan dukungan dan kemudahan akses selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., & Nasution, F. (2023). Peran Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri dan Kesejahteraan (Well Being) Siswa. *Munaddhomah*, *4*(2), 368–380. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.458

Alfarizi, M. A., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Transisi yang Mengguncang: Stres Akademik dalam Masa Remaja Awal di SMPN 2 Jakarta. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *2*(3), 1566-1573.

Asmara, T. (2022). Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, *7*(1).

Azmi, Nafi'ah, Thamrin, A. (2021). *Studi Komparasi Kepercayaan Diri (Self Confidance) Siswa Yang Mengalami Verbal Bullying Dan Yang Tidak Mengalami Verbal Bullying Di Sekolah Dasar*, *5*(5), 3551–3559.

Dahlan, S. (2023). Implementasi dan Sejarah Hukum Islam di Indonesia. *Musyarokah: Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam*, *1*(1), 29–40. https://ejurnal.staihas.ac.id/index.php/musyarokah/article/view/58%0Ahttps://ejurnal.staihas.ac.id/index.php/musyarokah/article/download/58/34

Eka, P., Jayanti, M., Putu, N., Dewi, C., Nyoman, N., Wati, K., & Raka, I. N. (2026). Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Opini dan tanggapan Siswa kelas V. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2), 1–13. https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i2.2452

Farida, I. Z., & Hariyadi, S. (2026). Efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan board game untuk meningkatkan akademik hardiness siswa. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 9(1), 288–300. https://doi.org/10.30605/jsgp.9.1.2026.8171

Fatimah, I., Nisa, A. N., & Kusdaryani, W. (2023). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Monopoli. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 1120-1130).

Fitriani, D. (2025). *E*fektivitas gamifikasi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SDN 3 Cimerak Pangandaran Jawa Barat. https://repository.uinsaizu.ac.id/33545/

Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2016). Teori-teori psikologi. Ar-Ruzz Media.

Handayani, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Weleri Semester 1 Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling 1*(2), 6–15.

Hidayat, T., Istikomah, F., Ayu, S., Andriani, T., & Trilisiana, N. (2022). Self Card: Media edukasi untuk peningkatan rasa percaya diri remaja akhir. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *5*(4), 390-401.https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p390

Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo , A. S. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja . *Diversity Guidance and Counseling Journal*, *1*(3), 40–54. https://doi.org/10.30870/diversity.v1i3.44

Murray, H. J. R. (1952). A history of board-games other than chess. Clarendon Press.

Rachel Clarisa Dolongseda, Lira In Makanoneng, F. A. L. (2025). Menangani Krisis Perkembangan Remaja Awal melalui Layanan Konseling di SMP. *MATHESI: Jurnal Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, *2*(2), 44-54. https://doi.org/10.70420/dsp8yq64

Riyanti, C., & Darwis, R. S. (2020). Meningkatkan kepercayaan diri pada remaja dengan metode cognitive restructuring. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, *1*(1), 111-119. https://doi.org/10.24198/jppm.v1i1.31857

Romlah. (2006). Teori dan praktek bimbingan kelompok. Universitas Negeri Malang.

Sestiani, R. A., & Muhid, A. (2021). Pentingnya Dukungan Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Penyitas Bullying: Literature Review. Tematik, 2(1),https://doi.org/10.26623/tmt.v2i1.4568

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syafitriyani, D., Komariah, & Wahyuningsih, Y. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan Sekolah Dasar. PENDAS: Primary Education Journal, 4(2), 108. https://doi.org/10.29303/pendas.v4i2.1509

Thalib. (2020). *Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence pada Peserta Didik di SMP Negeri 8 Makassar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Toy, R. O., & Malelak, E. O. (2023). Keefektifan Konseling Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, *8*(2), 37–42. https://doi.org/10.21067/jki.v8i2.7483

Tresna, S., Hendriana, H., & Pahlevi, R. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Untuk Kepercayaan Diri Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Karawang. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, *5*(1), 68. https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.8189

Umarta, S. A., & Mangundjaya, W. L. (2023). *Pengaruh Konsep Diri Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Pada Mahasiswa*. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1*(8), 269–278. https://doi.org/10.5281/zenodo.8377018

Wibawanto, W. (2025). Board game edukasi. CV Idebuku.

Yulianti, Hilldha Vieannisatama, Reska Febriani, H. A. R. (2024). Peran Guru Bimningan Konseling Dalam Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa. *Journal Education and Counseling*, 146–153.

Zainal Fauzi, Rudi Haryadi, M. (2025). Penggunaan Media Permainan Puzzle Dalam Layanan Bimbingan Kelas Besar Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dan Kepercayaan Diri SIswa SMA. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, *Volume 8 Nomor 2*, 406–420. https://doi.org/10.56013/jcbkp.v8i2.4758