

PENGEMBANGAN MODEL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA PADA SMA NEGERI 2 SEMARAPURA TAHUN 2026

I Putu Wahyu Suwardika¹, Niwayan Suastini², Putu Agus Semara Putra Giri³
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: wahyusuwardika82@gmail.com

ABSTRAK

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berperan penting dalam keberhasilan belajar, interaksi sosial, dan pengembangan potensi diri. Hasil observasi di SMA Negeri 2 Semarang menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, ditandai dengan kurang berani mengemukakan pendapat, enggan bertanya, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif "Kartu Percaya Diri" serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli dan peserta didik SMA Negeri 2 Semarang sebagai subjek uji coba. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons peserta didik, serta angket kepercayaan diri. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif menggunakan validitas Gregory, persentase kelayakan, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki koefisien validitas Gregory sebesar 0,809 dengan kategori sangat tinggi. Respons peserta didik terhadap penggunaan produk memperoleh persentase 84,33% dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,805 (80,48%) yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif "Kartu Percaya Diri" dinyatakan valid, sangat layak, dan efektif digunakan sebagai alternatif layanan Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Kata kunci: bimbingan kelompok, permainan edukatif, kepercayaan diri, ADDIE, research and development.

ABSTRACT

Self-confidence is an essential aspect of students' personal development that influences academic achievement, social interaction, and self-development. Preliminary observations at SMA Negeri 2 Semarang indicated that several students demonstrated low levels of self-confidence, as reflected in their reluctance to express opinions, ask questions, participate in classroom discussions, and perform in front of others. This study aimed to develop a group guidance model based on the educational game "Self-Confidence Cards" and to determine the feasibility and effectiveness of the developed product in improving students' self-confidence. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 77

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research participants included expert validators and students of SMA Negeri 2 Semarang who participated in the product trial. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and self-confidence questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques, including Gregory's content validity coefficient, feasibility percentage analysis, and N-Gain analysis. The results revealed that the developed product achieved a Gregory validity coefficient of 0.809, indicating a very high level of validity. Students' responses reached 84.33%, which falls into the highly feasible category. Furthermore, the effectiveness test produced an average N-Gain score of 0.805 (80.48%), indicating a high level of effectiveness in improving students' self-confidence. Therefore, the educational game-based group guidance model "Self-Confidence Cards" is considered valid, highly feasible, and effective as an innovative guidance and counseling service to enhance students' self-confidence.

Keywords: group guidance, educational games, self-confidence, ADDIE, research and development.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal, baik pada aspek intelektual, emosional, sosial, maupun kepribadian. Selain berorientasi pada pencapaian akademik, pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kesiapan peserta didik menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Salah satu aspek perkembangan pribadi yang perlu mendapat perhatian adalah kepercayaan diri, karena kemampuan ini berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses belajar, berinteraksi sosial, serta mengembangkan potensi dirinya secara maksimal.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga mampu bertindak secara positif, berani mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, serta menghadapi berbagai situasi dengan optimis. Peserta didik yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani menyampaikan ide, mampu bekerja sama dengan teman, dan memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya kepercayaan diri menyebabkan peserta didik menjadi pasif, ragu-ragu dalam bertindak, takut melakukan kesalahan, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi sosial. Kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan akademik maupun perkembangan pribadi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 2 Semarang, masih ditemukan peserta didik yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui perilaku kurang berani mengemukakan pendapat, enggan bertanya kepada guru, takut tampil di depan kelas, serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok yang selama ini diberikan masih bersifat umum dan belum secara khusus dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui metode yang menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik remaja.

Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan ini memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media belajar sehingga peserta didik dapat saling bertukar pengalaman, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan pendapat dalam suasana yang aman dan suportif. Agar pelaksanaan layanan menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, diperlukan inovasi dalam teknik penyampaian layanan, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui permainan edukatif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Pendekatan ini dinilai mampu mengurangi kecemasan peserta didik ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok sehingga proses pengembangan kepercayaan diri dapat berlangsung secara lebih efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan pribadi peserta didik, sedangkan penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan komunikasi siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengujian efektivitas layanan yang telah tersedia. Penelitian yang mengembangkan suatu model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif dalam bentuk produk yang sistematis dan dapat digunakan sebagai panduan praktis oleh guru Bimbingan dan Konseling masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan yang menghasilkan model layanan yang tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis dan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa panduan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif "Kartu Percaya Diri" yang memuat tujuan layanan, materi, prosedur pelaksanaan, media permainan, serta instrumen evaluasi. Pengembangan model ini diharapkan dapat menjadi alternatif layanan Bimbingan dan Konseling yang inovatif, menarik, serta efektif dalam membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik di SMA Negeri 2 Semarang.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik serta mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan hasil uji coba di sekolah.

KAJIAN TEORI

Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dilaksanakan melalui dinamika kelompok untuk membantu peserta didik mengembangkan aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karier. Melalui interaksi antaranggota kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk bertukar pengalaman, menyampaikan pendapat, dan

belajar memecahkan masalah secara bersama-sama. Dinamika kelompok menjadi media yang efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan bekerja sama.

Pelaksanaan bimbingan kelompok umumnya melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan inti, dan pengakhiran. Pada tahap pembentukan konselor membangun suasana yang nyaman dan menjelaskan tujuan kegiatan. Tahap peralihan bertujuan menumbuhkan kesiapan anggota untuk mengikuti kegiatan secara aktif. Tahap inti merupakan pelaksanaan kegiatan kelompok melalui berbagai teknik yang telah dirancang, sedangkan tahap pengakhiran dilakukan melalui refleksi, evaluasi, dan penyimpulan hasil kegiatan. Keberhasilan layanan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi oleh kemampuan konselor dalam mengelola dinamika kelompok sehingga setiap anggota memperoleh kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemampuan komunikasi, serta interaksi sosial peserta didik. Melalui suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik lebih mudah mengekspresikan ide, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan berbagai keterampilan sosial.

Dalam penelitian ini, permainan edukatif diintegrasikan ke dalam layanan bimbingan kelompok melalui media Kartu Percaya Diri. Media tersebut berisi pertanyaan reflektif, pernyataan positif, dan tantangan sederhana yang mendorong peserta didik untuk mengenali potensi dirinya, mengemukakan pendapat, berbagi pengalaman, dan berani tampil di depan kelompok. Penggunaan permainan ini diharapkan mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, menarik, dan kondusif sehingga tujuan peningkatan kepercayaan diri dapat tercapai secara optimal.

Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga mampu bertindak secara positif, mengambil keputusan, serta menghadapi berbagai situasi tanpa rasa takut yang berlebihan. Individu yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung mampu mengemukakan pendapat, menerima tantangan, berinteraksi secara positif dengan lingkungan, dan memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai keberhasilan.

Dalam lingkungan sekolah, kepercayaan diri tercermin melalui keberanian peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan, tampil di depan kelas, berpartisipasi dalam diskusi, serta mampu menjalin hubungan sosial yang baik dengan teman maupun guru. Sebaliknya, rendahnya kepercayaan diri ditunjukkan oleh perilaku pasif, ragu-ragu, takut melakukan kesalahan, serta menghindari situasi yang menuntut keterlibatan aktif.

Pengembangan kepercayaan diri dapat dilakukan melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berhasil, memperoleh penguatan positif, serta

berinteraksi dalam lingkungan yang mendukung. Oleh karena itu, layanan bimbingan kelompok yang dipadukan dengan permainan edukatif dipandang mampu menjadi alternatif layanan yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Kerangka Konseptual

Model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif dikembangkan dengan memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Permainan edukatif memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk berkomunikasi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Pengalaman tersebut diharapkan mampu meningkatkan keyakinan peserta didik terhadap kemampuan dirinya sehingga kepercayaan diri berkembang secara bertahap.

Dengan demikian, pengembangan model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif diharapkan menghasilkan produk yang layak digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling sebagai alternatif layanan yang inovatif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik di SMA Negeri 2 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga sesuai untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik SMA Negeri 2 Semarang. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kepercayaan diri peserta didik serta kebutuhan terhadap layanan bimbingan kelompok yang inovatif.

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan produk berupa model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif. Pada tahap ini disusun tujuan layanan, materi, langkah-langkah pelaksanaan, rancangan permainan edukatif Kartu Percaya Diri, instrumen validasi ahli, angket kepercayaan diri, serta angket respons peserta didik.

Tahap development merupakan proses pengembangan produk sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan berupa buku panduan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif yang kemudian divalidasi oleh dua orang ahli untuk memperoleh masukan mengenai aspek isi, penyajian, bahasa, dan keterlaksanaan layanan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga produk memenuhi kriteria kelayakan.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik SMA Negeri 2 Semarang. Pada tahap ini guru Bimbingan dan Konseling melaksanakan layanan sesuai panduan yang telah dikembangkan. Selanjutnya peserta didik mengisi angket kepercayaan diri sebelum dan sesudah layanan serta angket respons terhadap produk yang digunakan.

Tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba, serta respons peserta didik. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan sehingga produk yang dihasilkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan sebagai alternatif layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Subjek penelitian terdiri atas ahli bimbingan dan konseling sebagai validator serta peserta didik SMA Negeri 2 Semarang sebagai subjek uji coba produk. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket kepercayaan diri, dan angket respons peserta didik.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli dan respons peserta didik dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Validitas isi instrumen dianalisis menggunakan rumus Gregory, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Perubahan tingkat kepercayaan diri peserta didik dianalisis melalui perbandingan skor pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah implementasi model layanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Buku Panduan Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Edukatif "Kartu Percaya Diri" yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk dirancang sebagai pedoman bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan layanan yang lebih interaktif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Analisis Kebutuhan

Hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik SMA Negeri 2 Semarang yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui perilaku kurang berani mengemukakan pendapat, enggan bertanya kepada guru, takut tampil di depan kelas, serta kurang aktif dalam diskusi kelompok. Selain itu, layanan bimbingan kelompok yang selama ini dilaksanakan masih didominasi metode ceramah dan diskusi sederhana sehingga belum mampu melibatkan peserta didik secara optimal. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar pengembangan model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif.

Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan buku panduan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif yang memuat tujuan layanan, materi, prosedur pelaksanaan, permainan Kartu Percaya Diri, instrumen evaluasi, serta refleksi kegiatan. Produk disusun secara sistematis agar mudah digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling dalam pelaksanaan layanan di sekolah.

Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua orang ahli menggunakan teknik validitas Gregory. Hasil analisis menunjukkan koefisien validitas sebesar 0,809, yang termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, tujuan layanan, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, serta kesesuaian permainan edukatif dengan tujuan peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Dengan demikian, produk dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan revisi kecil sesuai masukan validator.

Uji Kelayakan Produk

Setelah dilakukan revisi, produk diimplementasikan melalui uji coba terbatas. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 84,33%, yang berada pada kategori sangat layak. Peserta didik menilai bahwa layanan yang diberikan menarik, mudah dipahami, menyenangkan, dan membantu mereka lebih aktif selama kegiatan bimbingan kelompok. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Efektivitas Produk

Efektivitas produk dianalisis menggunakan skor N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,805 (80,48%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan layanan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kelayakan, dan efektivitas. Tingginya nilai validitas Gregory menunjukkan bahwa isi produk telah sesuai dengan konsep layanan bimbingan dan konseling serta kebutuhan peserta didik. Produk yang dikembangkan juga telah memenuhi komponen utama layanan, meliputi tujuan, materi, langkah pelaksanaan, permainan edukatif, evaluasi, dan refleksi sehingga dapat digunakan sebagai pedoman pelaksanaan layanan di sekolah.

Respon positif peserta didik mengindikasikan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Permainan Kartu Percaya Diri memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama, berbagi pengalaman, serta mengekspresikan kemampuan diri dalam suasana yang menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti kegiatan dan mengurangi rasa takut ketika berinteraksi dengan teman maupun guru.

Nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa model layanan yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Peningkatan tersebut terjadi karena permainan edukatif

memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengenali potensi diri, membangun keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki, serta memperoleh penguatan positif melalui dinamika kelompok.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif "Kartu Percaya Diri" dapat dijadikan sebagai alternatif layanan Bimbingan dan Konseling yang inovatif. Produk yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, memperoleh penilaian sangat layak dari peserta didik, serta terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri melalui implementasi layanan bimbingan kelompok di SMA Negeri 2 Semarang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif "Kartu Percaya Diri" untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik di SMA Negeri 2 Semarang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa buku panduan layanan yang memuat tujuan, materi, langkah-langkah pelaksanaan, media permainan edukatif, serta instrumen evaluasi yang dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru Bimbingan dan Konseling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli dengan koefisien validitas Gregory sebesar 0,809, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan respons peserta didik berada pada kategori sangat layak dengan persentase sebesar 84,33%, yang mengindikasikan bahwa layanan yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, dan dapat diterapkan dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Efektivitas produk juga ditunjukkan melalui hasil analisis N-Gain sebesar 0,805 (80,48%) yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut membuktikan bahwa model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik setelah mengikuti kegiatan layanan. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif layanan Bimbingan dan Konseling yang inovatif, praktis, dan efektif untuk mendukung perkembangan kepercayaan diri peserta didik di sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan.

1. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif layanan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Guru BK juga diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan layanan bimbingan kelompok melalui penyediaan sarana, media, dan waktu yang memadai sehingga layanan dapat terlaksana secara optimal sebagai bagian dari program Bimbingan dan Konseling.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengikuti setiap kegiatan layanan secara aktif sehingga mampu mengembangkan keberanian, kemampuan berkomunikasi, serta keyakinan terhadap potensi yang dimiliki.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba pada jumlah subjek yang lebih besar, melibatkan sekolah yang berbeda, serta mengembangkan variasi media permainan edukatif sehingga efektivitas model dapat diuji secara lebih luas dan menghasilkan produk yang semakin komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Penataan pendidikan profesional konselor dan layanan bimbingan dan konseling dalam jalur pendidikan formal*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hidayat, D. R. (2018). *Bimbingan dan konseling di sekolah*. Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan konseling pada satuan pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prayitno. (2017). *Layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok*. Ghalia Indonesia.
- Riduwan. (2020). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tohirin. (2016). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (Berbasis integrasi)*. PT RajaGrafindo Persada.
- Yusuf, S., & Nurihsan, A. J. (2019). *Landasan bimbingan dan konseling*. PT Remaja Rosdakarya.
- Aeni, N., & Handayani, T. (2022). Pengembangan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(2), 110-118.
- Hartono, H., & Wibowo, M. E. (2021). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 9(1), 56-64.
- Nugraha, D., & Rahmawati, L. (2023). Pengembangan media permainan edukatif dalam layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 35-45.

Prasetyo, A., & Sari, D. P. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 415-425