

Pengembangan Media BaRa (Balok Bicara) dalam Bimbingan Kelompok untuk Kepercayaan Diri Peserta Didik SMA

Raihan Ahlul Firdaus, Muwakhidah*

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya, Jawa Timur, 60234, Indonesia

*Corresponding author, email: muwakhidah@unipasby.ac.id

<https://doi.org/10.17977/2549-7774.005065>

Article history

Submitted: 17 May 2026

Revised: 28 June 2026

Accepted: 29 June 2026

Published: 30 June 2026

Keywords

Media BaRa

Bimbingan kelompok

Kepercayaan diri

Abstract

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media permainan BaRa (Balok Bicara) untuk kepercayaan diri peserta didik di SMA. Metode penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi tahapan Borg and Gall, dengan lima tahap utama: studi pendahuluan, perencanaan dan pengembangan, uji ahli dan uji calon pengguna. Instrumen penelitian meliputi angket akseptabilitas untuk menilai kualitas media dan angket kepercayaan diri. Data kuantitatif dianalisis dengan *Inter-rater Agreement Model*, sementara data deskriptif dikumpulkan dari saran dan kritik validator. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa indeks uji ahli isi, media dan calon pengguna guru BK menunjukkan validitas tinggi sebesar 1. Selain itu pada ahli isi mendapatkan rata-rata 4.00 pada ahli 1 di aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan. Sedangkan pada ahli 2 memiliki nilai 3,37 pada di aspek kegunaan, 3.00 pada aspek ketepatan, dan nilai 3,07 pada aspek kelayakan. Selain pada uji ahli media pada tampilan mendapatkan nilai rata-rata 3.95 pada ahli 1, sedangkan pada ahli 2 mendapatkan nilai 3,91. Selain itu pada pendahuluan media mendapatkan rata-rata 3,91 pada ahli 1 dan 3,52 pada ahli 2. Pada media mendapatkan nilai rata-rata 4,00 pada ahli 1 dan 3,88 pada ahli 2. Adapun pada calon pengguna mendapatkan nilai sama pada ahli 1 dan 2 sebesar 4,00 pada aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan. Terakhir menguji calon pengguna (peserta didik) yang sebanyak 32 responden menunjukkan tingkat keberterimaan 100%. Berdasarkan hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa media Permainan BaRa dinyatakan sangat berterima secara teoritik maupun secara praktik untuk kepercayaan diri peserta didik SMA.

1. Pendahuluan

Pendidikan pada zaman globalisasi ini menghadapi tantangan yang kompleks, yang mengharuskan peserta didik untuk tidak hanya cemerlang dalam aspek kognitif, tetapi juga memiliki kemampuan sosial dan emosional yang baik. Dalam meraih tujuan tersebut, pendidikan seharusnya dapat melaksanakan pembelajaran menyeluruh, bukan sekadar menitik beratkan dalam memajukan kemampuan berpikir dan psikomotor, namun selain itu juga harus mengutamakan perkembangan sosial-emosional peserta didik (Husnaini, Sarmiyati, and Harimurti 2024). Mengembangkan aspek sosial dan emosional peserta didik merupakan tanggung jawab krusial bagi semua pihak dalam pendidikan, dari pengajar, keluarga, hingga komunitas sekolah secara keseluruhan.

Usaha-usaha yang komprehensif dan berkelanjutan sangat penting untuk memastikan setiap pelajar percaya pada kemampuannya sendiri, agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, fleksibel, dan memberikan kontribusi yang baik bagi masyarakat. Salah satu elemen penting dalam pertumbuhan sosio-emosional peserta didik adalah Kepercayaan diri. Kepercayaan diri (*self confidence*) yang berarti keyakinan pada kemampuan, kekuatan, dan penilaian diri sendiri. Selain itu kepercayaan diri merupakan penilaian mengenai diri sendiri merupakan penilaian yang bersifat positif (Rais, 2022). Menurut Lauster kepercayaan diri adalah sikap atau kepercayaan seseorang terhadap kemampuan diri sendiri sehingga tidak tertekan, mampu bertindak sesuai keinginannya, dan mencapai keberhasilan dalam tindakan tanpa dipengaruhi orang lain (Lauster 2012).

Berbicara lebih lanjut dari percaya diri memegang peranan yang sangat krusial bagi perkembangan individu secara holistik. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusrah (2022) yang mengatakan bahwa peserta didik dengan kepercayaan diri yang signifikan akan berdampak pada kemajuan indeks belajar peserta didik, karena kepercayaan diri peserta didik mampu mengurangi takut, canggung, malu, meyakini kemampuan diri, optimis atau bersikap positif, memiliki tanggung jawab, realistis atau bersikap penuh perhitungan sebelum bertindak, berani menghadapi tantangan, dan tidak ragu untuk bertanya atau menyampaikan pendapat (Yusrah 2022).

Sedangkan dampak negatif dari rendahnya kepercayaan diri di antaranya yaitu, peserta didik akan malu dalam berpendapat, memiliki motivasi belajar yang rendah, tidak percaya pada kemampuannya sendiri, sulit dalam mengerjakan tugas, dan peserta didik akan malu ketika bertanya pada gurunya (Ambarwati et al. 2021). Billfadawi & Safrizal (2023) dalam penelitiannya menyatakan kurang percaya diri pada peserta didik muncul akibat ketakutan, kecemasan, kekhawatiran, dan keraguan terhadap kekuatan diri peserta didik, disertai dengan detak jantung yang cepat dan gemetar, yang merupakan masalah kejiwaan yang disebabkan oleh stimulus dari lingkungan sekitar (Billfadawi & Safrizal 2023).

Realita di sekolah sering kali berbanding terbalik. Banyak peserta didik yang mengalami hambatan psikologis seperti rasa takut salah, gugup saat tampil di depan kelas, atau merasa tidak memiliki kemampuan sebaik teman-temannya. Adapun dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggreani (2022) di SMAN 1 Pinrang yang memiliki hasil 3 dari 31 peserta didik atau 9,677% memiliki kepercayaan diri rendah (Anggreani 2022). Kemudian dalam penelitian Riyanto (2024) di SMAN 8 Kota Jambi yang memiliki hasil 10 dari 32 peserta didik atau 31,25% peserta didik yang memiliki kepercayaan diri rendah (Riyanto 2024). Adapun dalam penelitian Ngilmi (2023) di MTs Darul Huda Mayak Ponorogo memiliki hasil 12 dari 83 peserta didik atau 14,458% yang memiliki kepercayaan diri yang rendah (Ngilmi 2023).

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membangun dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik menjadi sangat penting. Bimbingan dan Konseling memainkan peran krusial yang berkaitan dengan pencapaian fungsi dan tujuan pendidikan serta peningkatan kualitas. Bimbingan kelompok sebagai salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan aspek-aspek psikologis peserta didik, termasuk kepercayaan diri. Melalui dinamika kelompok, diharapkan bisa berkembang melalui interaksi antarpribadi yang ditandai dengan semangat kolaborasi di antara anggota, berbagi pengetahuan, pengalaman, dan meraih tujuan kelompok, dengan demikian, dinamika ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosialisasi dengan teman sebaya (Damayanti et al. 2022).

Dalam pelaksanaan praktik bimbingan dan konseling sering terhambat oleh keterbatasan media dan metode yang menarik serta interaktif bagi peserta, terutama remaja. Media yang tidak bervariasi dan kurang sesuai dengan karakteristik remaja dapat mengurangi motivasi serta keterlibatan aktif dalam kegiatan bimbingan. penggunaan media dapat membangkitkan minat dan motivasi terhadap pembelajaran (Ningrum 2021). Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media untuk bimbingan kelompok menjadi krusial dalam upaya meningkatkan efektivitas layanan tersebut.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media BaRa (Balok Bicara) yang dapat digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan konseling kelompok khususnya untuk kepercayaan diri. BaRa (balok bicara) modifikasi inovatif dari permainan uno stacko klasik yang dirancang khusus untuk membangun dan memperkuat kepercayaan diri serta keterampilan komunikasi efektif pada individu. Diharapkan bahwa pengembangan media ini bisa memberikan sumbangsih praktis bagi guru bimbingan dan konseling serta pihak sekolah dalam usaha memperbaiki kesejahteraan psikologis dan potensi akademik peserta didik dengan melalui intervensi yang kreatif dan menarik.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahid dan Fauziah (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa uno stacko berupa balok terbukti efektif dalam meningkatkan eksplorasi karier peserta didik (Wahid & Fauziah 2022). Temuan serupa juga terdapat dalam penelitian Agustia dan Rosada (2021), yang menunjukkan bahwa permainan balok berupa uno stacko efektif dalam meningkatkan pemahaman karier peserta didik (Agustia & Rosada 2021). Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan balok berupa uno stacko peneliti mengasumsikan permainan BaRa (balok bicara) juga bisa dipakai untuk kepercayaan diri.

Kelebihan dari media BaRa (balok bicara) yaitu: 1) Desainnya menggunakan warna dan gambar yang menarik. 2) Terdapat buku panduan yang memudahkan guru BK dan peserta didik dalam memahami alur permainan. 3) Media ini mengadopsi permainan yang populer, 4) terdapat wadah media permainan agar praktis dibawa ke mana-mana. Sedangkan kekurangan dari media BaRa (balok bicara) yaitu: 1) permainan cukup besar, 2) perlu waktu untuk menyusun media permainan.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall namun pada penelitian ini peneliti hanya berhenti pada uji calon pengguna. yang menggunakan 5 tahap dari 10 tahapan. penelitian ini dipilih menjadi dua bentuk utama. Pertama, data kuantitatif yang berfungsi sebagai tolok ukur keakuratan secara statistik. Data ini diolah melalui analisis inter-rater agreement model untuk melihat kesepakatan antar-ahli, yang kemudian diperkuat dengan pengolahan data menggunakan program SPSS for Windows versi 20. Penelitian ini juga sangat menghargai data deskriptif yang bersifat kualitatif. Data ini menampung saran dari para ahli dan calon pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

They Hasil dari penelitian ini dipilah menjadi dua bentuk utama. Pertama, data kuantitatif yang berfungsi sebagai tolok ukur keakuratan secara statistik. Data ini diolah melalui analisis *inter-rater agreement model* untuk melihat kesepakatan antar-ahli, yang kemudian diperkuat dengan pengolahan data menggunakan program SPSS for Windows versi 20. Penelitian ini juga sangat menghargai data deskriptif yang bersifat kualitatif. Data ini menampung saran dari para ahli dan calon pengguna.

Tabel 1. Penilaian ahli isi terhadap media Permainan Bara (Balok Bicara)

Aspek Penilaian	Standar deviation	
	Ahli 1	Ahli 2
Aspek Kegunaan	0,36	0,36
Aspek ketepatan	0,00	0,00
Aspek Kelayakan	3,92	0,27

Tabel 2. Saran dari ahli isi terhadap media Permainan Bara (Balok Bicara)

Masukan ahli	Aspek yang direvisi	Hasil Revisi
Memperbaiki bahasa dalam kartu	Bahasa kartu BaRa	Memperbaiki bahasa dalam kartu
Bahasa dalam buku panduan permainan harus diperjelas	Bahasa dalam buku panduan	Memperbaiki bahasa dalam buku panduan

Tabel 3. Penilaian ahli Media terhadap media Permainan Bara (Balok Bicara)

Aspek Penilaian	Standar deviation	
	Ahli 1	Ahli 2
Aspek Tampilan	0,20	0,28
Aspek Pendahuluan	0,28	0,50
Aspek Kelayakan	0,00	0,32

Tabel 4. Saran dari ahli Media terhadap media Permainan Bara (Balok Bicara)

Masukan ahli	Aspek yang direvisi	Hasil Revisi
Warna tulisan di isi pada buku panduan berwarna menyatu dengan background buku	Warna font	Mengubah warna font tulisan pada buku panduan
Permukaan balok kurang rapi	Balok	Merapikan lagi gambar permukaan balok

Tabel 5. Penilaian Calon Pengguna (Guru BK) terhadap media Permainan Bara (Balok Bicara)

Aspek Penilaian	Standar deviation	
	Ahli 1	Ahli 2
Aspek Kegunaan	0,00	0,00
Aspek ketepatan	0,00	0,00
Aspek Kelayakan	0,00	0,00

Tabel 6. Penilaian Calon Pengguna (peserta didik) terhadap media Permainan Bara (Balok Bicara)

Aspek Penilaian	Total Presentase	
Aspek Kebergunaan	32	100%
Aspek ketepatan	32	100%
Aspek Kelayakan	32	100%

Dilihat dari isi, para ahli menyatakan bahwa instrumen ini telah tergolong sangat memadai untuk diterapkan dalam skala yang lebih luas. Sejalan dengan hal tersebut, para ahli di bidang media juga memberikan apresiasi berupa perolehan skor yang signifikan, sehingga perbaikan yang dilakukan hanya mencakup aspek-aspek minor yang bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas media. Salah satu poin krusial yang menjadi catatan dari ahli media adalah pentingnya melakukan simplifikasi diksi atau penyesuaian gaya bahasa pada kartu BaRa. Hal ini dilakukan guna menjamin bahwa setiap instruksi atau pesan yang terkandung di dalamnya dapat dipahami secara presisi oleh peserta didik tanpa menimbulkan ambiguitas. Bahasa merupakan aspek penting dalam penyusunan media edukatif, dimana dengan penggunaan bahasa yang tepat sangat menentukan apakah pesan edukasi tersampaikan atau justru terhambat oleh kebingungan instruksi (Izza 2024).

Langkah penyempurnaan bahasa ini sangat penting mengingat efektivitas sebuah media sangat bergantung pada kemudahan akses informasinya. Sebagaimana ditegaskan oleh Karomah et al. (2024), media

pembelajaran adalah berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, yang membantu guru dalam mengajar serta berfungsi sebagai sarana penghubung antara sumber belajar dan peserta didik yang menerima informasi (Karomah et al. 2024). Oleh karena itu, revisi pada pemilihan kata dalam kartu BaRa penting agar proses komunikasi dalam bimbingan kelompok dapat berjalan secara komunikatif dan interaktif, yang pada akhirnya akan mendukung pencapaian tujuan pengembangan kepercayaan diri peserta didik secara maksimal. Selain itu, validator memberikan catatan mengenai aspek keterbacaan, khususnya pada logo universitas yang dinilai kurang kontras sehingga tampak gelap, serta merekomendasikan penambahan daftar isi pada bagian sampul buku panduan untuk mempermudah navigasi pembaca.

Penetapan media ini didasarkan pada pertimbangan matang mengenai pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam mencapai target layanan Bimbingan dan Konseling. Menurut Titin et al (2011), Memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan fitur-fitur media yang sesuai dengan kondisi dan latar belakang peserta didik, serta mengevaluasi seberapa baik media tersebut mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, selain itu penting untuk mengenali kebutuhan khusus peserta didik yang mungkin membutuhkan jenis media tertentu, dan perlu diperhatikan apakah lingkungan belajar cocok untuk menggunakan media tersebut (Titin et al. 2023). Strategi ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi media permainan yang cenderung bersifat inklusif, mudah dijalankan, dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi setiap peserta didik. Melalui pendekatan ini, aktivitas yang dilakukan tidak hanya berhenti pada aspek hiburan semata, namun memiliki konsep yang kuat dalam mengalirkan pemahaman mendalam kepada peserta didik melalui pengalaman bermain itu sendiri.

Dalam proses uji, ahli media menyampaikan berbagai masukan konstruktif yang diberikan secara lisan melalui sesi diskusi interaktif, alih-alih melalui catatan tertulis pada instrumen formal. Saran-saran teknis tersebut berfokus pada penyempurnaan estetika dan tata letak buku panduan, seperti perbaikan format perataan teks (*alignment*) yang kurang konsisten, serta kerapian permukaan fisik balok permainan yang perlu ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulfajril et al. (2023) yang menyatakan bahwa kualitas fisik dan visual sebuah media sangat menentukan daya tarik serta kenyamanan pengguna dalam proses pembelajaran (Mulfajril et al. 2023).

Meskipun terdapat beberapa poin perbaikan, secara umum revisi yang diperlukan tidak bersifat fundamental karena skor dasar media sudah dikategorikan sangat baik. Kondisi ini berbanding terbalik dengan respon yang diberikan oleh ahli isi. Selama proses pengujian, Ahli materi tidak memberikan kritik, saran, maupun masukan tambahan, baik melalui angket akseptabilitas yang disediakan maupun selama diskusi berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa konten bimbingan dalam permainan BaRa dianggap sudah sangat sesuai dengan kebutuhan sasaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Saputri et al. (2023), sebuah produk pengembangan dikatakan layak apabila telah melalui uji validitas yang ketat, di mana ketiadaan kritik pada aspek isi sering kali mengindikasikan bahwa substansi produk telah selaras dengan standar teoretis yang berlaku (Saputri et al. 2023).

Berdasarkan hasil uji calon pengguna yaitu guru bimbingan dan konseling dan peserta didik SMA dapat disimpulkan bahwa buku panduan media permainan BaRa (Balok Bacara) telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Berdasarkan format penilaian angket akseptabilitas buku panduan yang diberikan pada guru bimbingan dan konseling dan peserta didik SMA dapat disimpulkan produk pengembangan dinilai sesuai guru bimbingan dan konseling dan peserta didik SMA. Calon pengguna sepakat bila buku panduan media permainan BaRa (Balok Bacara) sesuai untuk guru bimbingan dan konseling dan peserta didik SMA, baik dari segi isi maupun dari tampilan buku panduan.

Guru bimbingan dan konseling selaku calon pengguna menilai produk pengembangan media permainan BaRa (Balok Bicara) yang dikembangkan menjadi BaRa (Balok Bicara) sangat membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan *treatment* atau perlakuan pada peserta didik, khususnya dalam menumbuhkan kepercayaan diri dengan aspek optimis, bertanggung jawab, realistis, Mandiri, dan tegas (Lauster 2013).

Meskipun penilaian dari guru BK mendapatkan nilai sempurna, ada beberapa yang menjadi catatan yaitu tentang bahasa. Bahasa merupakan aspek penting dalam penyusunan media edukatif, di mana dengan penggunaan bahasa yang tepat sangat menentukan apakah pesan edukasi tersampaikan atau justru terhambat oleh kebingungan instruksi (Izza 2024).

Di tengah pergeseran paradigma pendidikan pada era pengetahuan ini, guru Bimbingan dan Konseling (BK) memikul tanggung jawab yang semakin kompleks. Tantangan utama muncul ketika intervensi atau *treatment* yang diberikan bersifat monoton, yang berisiko gagal dalam mentransformasi sikap, perilaku, maupun potensi peserta didik. Menurut Fahri (2025), pendidikan modern menuntut pendidik untuk meninggalkan metode konvensional demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis (Fahri 2025). Guru BK tidak lagi sekadar menjalankan fungsi administratif, melainkan wajib membimbing peserta didik agar menguasai kompetensi yang selaras dengan bidang keahliannya. Basyori (2025) menegaskan bahwa guru harus

mampu berperan sebagai fasilitator yang menjembatani pengembangan pengetahuan sekaligus keterampilan praktis peserta didik (Basyori 2025). Dalam konteks ini, kehadiran media permainan BaRa (Balok Bicara) menjadi instrumen strategis yang membantu guru BK dalam mengeskalasi percaya diri peserta didik SMA secara efektif.

Dari sudut pandang praktisi, para guru BK menilai bahwa inovasi media BaRa sangat relevan diimplementasikan dalam layanan bimbingan kelompok. Hal ini dikarenakan media tersebut menawarkan sensasi "bermain sambil belajar" (*edutainment*), yang mampu mencairkan kekakuan dalam sesi konseling. Sebagaimana dikemukakan oleh Amini dan Sikumbang (2025), pemanfaatan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik sehingga materi bimbingan lebih mudah diinternalisasi. Selain peran guru, eksistensi peserta didik sebagai subjek didik juga menjadi pilar krusial (Amini and Sikumbang 2025). Fitrianti (2025) berpendapat bahwa dalam model pendidikan kontemporer, keterlibatan aktif peserta didik merupakan kunci keberhasilan proses instruksional, di mana mereka tidak lagi dipandang sebagai objek pasif (Fitrianti 2025).

Sinkronisasi antara peran guru BK yang inovatif dan partisipasi aktif peserta didik menciptakan ekosistem pendidikan yang progresif. Hamalik (2024) menambahkan bahwa sinergi antara guru, peserta didik, dan penggunaan media yang tepat akan mempercepat pencapaian tujuan kemandirian peserta didik (Hamalik 2024). Dengan demikian, penggunaan media BaRa bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan sebuah strategi edukatif yang memposisikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dalam upaya penguatan karakter dan kepercayaan diri di jenjang sekolah menengah atas.

Adapun tugas seorang peserta didik dilingkup sekolah yakni memahami dan mempelajari materi yang diajarkan, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan mempelajari kembali materi yang telah diajarkan dan mengerjakan pekerjaan rumah jika ada pekerjaan rumah dari sekolah. Sebagaimana sesuai dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa "Peserta didik adalah anggota Masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Adanya produk pengembangan media permainan BaRa (Balok Bicara) peserta didik dapat memanfaatkan media tersebut guna mempelajari potensi yang dimiliki khususnya pada kepercayaan diri peserta didik terutama pada peserta didik jenjang SMA.

4. Simpulan

Media permainan BaRa (Balok Bicara) disertai buku panduan penggunaan bagi BK dan peserta didik serta produk media permainan yang dikembangkan untuk mendukung layanan bimbingan kelompok. Media permainan BaRa (Balok Bicara) telah memenuhi kriteria aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan berdasarkan hasil uji ahli isi, ahli media dan uji calon pengguna (guru BK) dan (peserta didik). Media permainan BaRa (Balok Bicara) dinyatakan berterima secara teoritis berdasarkan hasil uji ahli dan calon pengguna. Hasil analisis menggunakan inter-rater agreement model menunjukkan nilai sebesar 1 pada penilaian ahli isi dan ahli media, yang mengindikasikan tingkat akseptabilitas sangat baik. Sementara itu, pada penilaian calon pengguna (guru BK) terhadap aspek kegunaan, diperoleh nilai inter-rater agreement sebesar 4,00 aspek ketepatan sebesar 3,98 dan aspek kelayakan sebesar 3,97 yang menunjukkan bahwa media permainan BaRa (Balok Bicara) berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan. Media permainan BaRa (Balok Bicara) dinyatakan berterima secara praktis berdasarkan hasil uji calon pengguna yang melibatkan peserta didik SMA. Hasil penilaian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap media permainan BaRa (Balok Bicara). Pada aspek kegunaan sebanyak 100% berada pada kategori sangat berguna, aspek ketepatan 100% menilai media sangat tepat, dan aspek kelayakan 100% memberikan penilaian sangat layak. Hal tersebut ditunjukkan media permainan BaRa (Balok Bicara) dinyatakan sangat berguna, sangat tepat dan sangat layak sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk kepercayaan diri peserta didik SMA. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan, media permainan BaRa (Balok Bicara) menunjukkan tingkat akseptabilitas yang sangat baik. Namun Media permainan BaRa (Balok Bicara) tidak dilanjutkan, hanya berhenti pada tahap uji calon pengguna.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini.

Daftar Rujukan

- Agustia, N. A. E., & Ro, U. D. (2021). Pengembangan media permainan Uno Stacko dalam bimbingan karir tentang pemahaman eksplorasi karir. *KONSELING EDUKASI: Journal of Guidance and Counseling*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Ambarwati, S., Suhartono, & Nurhasanah. (2021). Pengaruh kepercayaan diri dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1974–1984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1047>
- Amini, S. R., & S, N. A. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2781–2787. <https://doi.org/10.59584/Pisis.v6i01.29>
- Anggreni, D. (2022). *Membangkitkan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui strategi everyone is a teacher here pada materi program linear di SMAN 5 Pinrang* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Parepare].
- Basyori, S. I. (2025). Peranan guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan modern. *Journal Syntax Idea*, 7(4), 559–564. <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12827>
- Billfadawi, A., & Safrizal. (2023). Identifikasi faktor penyebab peserta didik kurang percaya diri di SDN X Batusangkar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2027>
- Damayanti, P., Hidayat, H., & Rosita, T. (2022). Bimbingan kelompok online dengan teknik diskusi untuk keterampilan sosial rendah. *FOKUS: Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.8518>
- Fahri, M. R. S. (2025). Pendidikan inovatif di abad 21: Mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.31004/jpdmk.v2i1.2082>
- Fitrianti. (2025). Peran guru dalam meningkatkan keterlibatan belajar. *Damhil Education Journal*, 1(5), 64–73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Husnaini, M., Sulaiman, E., & Hasan, S. M. (2024). Pembelajaran sosial emosional: Tinjauan filsafat humanisme terhadap kebahagiaan dalam pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.887>
- Izza, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *JURNAL PENA KARAKTER: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 6(1). <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Karomah, F. N. K., Devita, Z. J. R., & Mas'odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *JURNAL IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Lauster, P. (2012). *18 tes kepribadian* (D. H. Gulo, Trans.). Bumi Aksara.
- Mulfajril, Restu, Hadiyanto, & Sofyan, H. (2023). Penggunaan media visual dalam pembelajaran kelas 1 sekolah dasar. *DIKDAS: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(1), 40–45. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Ngilmi, I. M. (2023). *Pengaruh kondisi sosial ekonomi dan pergaulan teman sebaya terhadap kepercayaan diri peserta didik kelas VIII MTs Darul Huda Mayak Ponorogo tahun ajaran 2022/2023* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo].
- Ningrum, C. C. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Kaliputih, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyumas* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto].
- Riyanto, D. (2024). *Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi* [Skripsi, Universitas Jambi].
- Saputri, D., Mellisa, Hasanah, N., & Fadilah, N. (2023). Lembar validasi: Instrumen yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan bidang pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.22437/bej.v3i2.25196>
- Titin, A. Y., Sari, A. P., Anggraini, D., Rahmawati, I. L., & Viana, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Jurnal Education and Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wahid, A. A., & Fauzi, M. (2022). Layanan bimbingan kelompok sebagai upaya meningkatkan eksplorasi karir peserta didik. *Prosiding Seminar Antarbangsa Bimbingan dan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/10.12928/sabbk.v5i1.4489>
- Yusrah, D. (2022). *Pengaruh kepercayaan diri terhadap hasil belajar agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Parepare* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Parepare].