Jurnal Fokus Konseling, Volume 11 Number 2 (2025) pp. 131 - 143
ISSN Print : 2356-2102
ISSN Online : 2356-2099
DOI: https://doi.org/10.52657/jfk.v11i2.2766

Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media *Board Game* Edukatif

Naela Rif'atul Khasnak[1], Rheni Juliastanti[2]
PPG Universitas Muria Kudus[1], SMK N 1 Kudus[2]
e-mail : peserta.04349@ppg.belajar.id, rhenicintaislam@gmail.com

Abstract

This study aims to improve students' self-confidence through group guidance services using educational board game media. The background of this study is the low self-confidence of class X AKL 1 students of SMK Negeri 1 Kudus, which can be seen from their lack of self-confidence in expressing opinions, asking questions, and speaking in public. This study uses the Guidance and Counseling Action Research (PTBK) approach which is carried out in two cycles, with eight students as subjects selected based on the results of the initial self-confidence assessment. The instrument used is a self-confidence scale that covers six main aspects, including belief in one's own abilities, optimistic attitude, objective assessment, responsibility, rational thinking, and realistic expectations. Each cycle consists of three meetings using educational board games according to the service topic. The results showed an increase in the average score from the pre-cycle of 68 (low category), to 74 in cycle I (moderate category), and increased again to 84 in cycle II (high category). These results indicate that group guidance services with educational board game media can significantly improve students' self-confidence. In addition, this method also creates a fun, interactive learning atmosphere and supports students to be more active in expressing themselves and establishing social interactions. Thus, educational board game media can be an innovative alternative in implementing group guidance services in schools.

Keywords: *Self-confidence, Group Guidance , Board game media.*

Open Access

Received : 2025-05-09. Published : 2025-08-31.

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License
Website: http://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Syaiful Bahri Djamarah dalam (Purwadi 2021). Pendidikan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, saat ini bangsa indonesia berupaya meningkatkan mutu pendidikan dalam menghadapi perkembangan zaman. Hal ini diperoleh apabila seseorang tersebut memiliki rasa percaya diri terlebih dahulu, sehingga mampu meningkatkan perkembangan dirinya sendiri maupun lingkungan yang akan membantu pencapaiannya. Percaya diri menjadi salah satu aspek kepribadian yang penting dalam

perkembangan peserta didik di sekolah (Amilin dalam Parengkungan and Sundah 2023).

Fase Remaja merupakan fase yang sangat potensial, baik dilihat dari segi kognitif, emosi maupun fisik (Asrori dalam Rahmah, Rochani, and Handoyo 2020). Siswa yang duduk di bangku SMA/SMK merupakan siswa pada usia remaja, yang berusia sekitar 15-17 tahun. Perubahan yang terjadi di masa remaja akan mempengaruhi perilaku setiap individu. Pada masa remaja inilah siswa harus memiliki kepercayaan diri yang baik karena sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian siswa itu sendiri. Kepercayaan diri seseorang sangat dipengaruhi oleh masa perkembangan yang sedang dilaluinya terutama bagi remaja. Kepercayaan diri menjadi sebuah atribut yang paling penting dalam kehidupan untuk bermasyarakat, sebab dengan memiliki kepercayaan diri, ia akan mampu memaksimalkan segala potensi diri yang ada dalam dirinya (Ginanjar, Supriatna, and Annisa 2023).

Menurut (Mastuti dalam (Suryani 2019)) Kepercayaan diri merupakan sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik akan mudah untuk bersosialisasi dengan orang lain dan lancar dalam memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan yang diberikan di sekolah. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut dimana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistik terhadap diri sendiri.

Sebagian orang tidak menyadari bahwa rendahnya percaya diri dapat menimbulkan hambatan besar dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. jika seseorang memiliki percaya diri rendah, maka individu tersebut cenderung menutup diri, mudah frustasi ketika menghadapi kesulitan, canggung dalam menghadapi orang, dan sulit menerima realita dirinya (Ghaffar et al. 2022). Sikap seseorang yang menunjukan rasa tidak percaya diri antara lain menghadapi segala sesuatu dan tantangan dengan keragu-raguan, tidak yakin, mudah cemas, cenderung menghindar, tidak punya inisiatif, tidak berani tampil di depan banyak orang, mudah patah semangat, dan gejala kejiwaan lain yang menghambat seseorang untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data bahwa permasalahan yang sering terjadi pada siswa kelas X AKL 1 SMK N 1 Kudus adalah rendahnya kepercayaan diri. Hal ini terlihat dari perilaku siswa di sekolah, seperti kurang berani mengemukakan pendapat,tidak berani bertanya saat tidak memahami pelajaran, ragu-ragu saat berbicara di depan kelas, serta menunjukkan keraguan terhadap kemampuan diri sendiri. Beberapa siswa juga terlihat kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif, mudah merasa cemas dalam situasi tertentu, dan enggan tampil di depan umum. Siswa belum mampu mengenali dan mengekspresikan potensi dirinya secara optimal serta belum memiliki keberanian untuk menunjukkan jati diri di lingkungan sosialnya. Pola-pola ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut dapat memengaruhi proses belajar maupun hubungan sosial siswa di lingkungan sekolah.

Salah satu bentuk dukungan yang dapat diberikan pihak sekolah terhadap perkembangan pribadi peserta didik adalah melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik yang memerlukan bantuan, baik dalam permasalahan maupun pengembangan diri (Uyun, Setyawati, and Sancaya 2022). Guru BK memiliki berbagai macam layanan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan diri, seperti bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan konseling individu.

Individu yang memiliki percaya diri tinggi akan memperoleh prestasi yang baik karena selalu beranggapan positif dan percaya terhadap kemampuan diri sendiri (Amri 2018). Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, pemberian layanan bimbingan yang berfokus pada penguatan kepercayaan diri oleh Guru BK khususnya di SMK N 1 Kudus masih terbatas dan cenderung dilakukan dengan cara konvensional seperti melalui layanan klasikal dengan metode ceramah atau layanan konsultasi langsung dan layanan yang bersifat informatif saja. Akibatnya, masih banyak peserta didik yang menunjukkan rasa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, mengambil peran dalam kegiatan kelas, ataupun dalam menghadapi tantangan akademik. Hal ini selaras dengan hasil need assessment yang dilakukan di kelas X AKL 1 menggunakan skala kepercayaan diri yang menunjukkan bahwa 8 siswa berada dalam kategori rendah. Selain itu, hasil AKPD diketahui bahwa sebagian besar peserta didik mengisi pilihan iya pada butir pernyataan saya kurang memiliki kepercayaan diri.

Sehingga dari permasalahan ini, peneliti akan mencoba untuk melakukan upaya-upaya yang belum pernah di lakukan oleh Guru BK sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Salah satu upaya yang akan dilakukan peneliti adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang efektif dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan diri. Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang dimaksudkan agar anggota kelompok dapat belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman, wawasan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya mengembangkan diri setiap anggota kelompok (Tiro, 2022).

Hal ini juga didukung dari penelitian (Towil Akhmad dkk 2019) yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri *(self confidance)* dapat ditingkatan melalui Bimbingan Kelompok. Melalui Layanan bimbingan kelompok peserta didik dapat melatih kemampuan dalam bersosialisasi serta berkomunikasi dengan teman yang lain sehinga mereka lebih paham apa yang diinginkan oleh diri sendiri, baik itu dalam hal kekurangannya atau bahkan dalam hal kelebihan yang mereka punya.

Peserta didik saat ini sudah mulai jenuh dengan metode belajar konveksional dimana peserta didik dalam belajar hanya mendengarkan ceramah dan tanya jawab dari guru, menghafal, dan penugasan yang banyak yang membuat mereka tidak semangat untuk belajar dan mengeksplorasi (Aisah, Nur Rizki dkk 2024). Untuk dapat mencapai tujuan layanan, bimbingan kelompok dapat menggunakan berbagai metode dan media yang sesuai. Demi membangun suasana belajar yang menyenangkan variasi dalam cara mengajar belajar sangat diperlukan (Aji and Setyaputri 2021). model pembelajaran pada era saat ini sangatlah beragam, salah satunya seperti

pengembangan metode pembelajaran menggunakan media permainan (Game Education).

Metode pembelajaran melalui permainan dinilai sangat menarik dan memudahkan para siswa untuk mengingat serta mengerti isi pembelajaran dalam permainan tersebut (Dian Dia Conia et al. 2023). penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran anak merupakan hal yang penting dimana media itu harus senyata mungkin dan membutuhkan sebuah model (Darmo, Tashya, and Wardhani 2022). Sebuah permainan dapat menjadi wadah yang tepat agar seseorang dapat menumbuhkan rasa kepercayaan dirinya dengan mengasah rasa ingin tahunya melalui aktivitas yang diberikan (Korompis 2024).

(Maryanti, Egok, and Febriandi 2021) dengan metode permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada peserta didik sehingga mereka merasa bersemangat, senang dan dapat berpartisipasi aktif dalam belajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Ekasari 2020) mengenai upaya meningkatkan kepercayaan diri melalui bimbingan kelompok dengan permainan monopede. Penelitian ini mendapatkan hasil positif bahwa dengan menggunakan permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. dalam rangka membangun susana belajar yang menyenangkan, media permainan yang akan digunakan peneliti adalah *Board game. Board game* merupakan permainan konvensional, menawarkan pengalaman unik dengan interaksi langsung di sekitar meja. Saat ini *board game* tidak hanya untuk hiburan, namun dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Zaelany et al. 2024).

Board game memiliki cerita permainan yang beragam, tema permainan, dan teknik permainan yang bervariasi (Ismi Yunita dalam Uyun, Setyawati, and Sancaya 2022). Selain itu, media *board game* ini dapat di modifikasi secara khusus menyesuaikan dengan tujuan layanan yaitu untuk memberikan pemahaman dan pengembangan pada peserta didik tentang kepercayaan diri. Penggunaan metode permainan dengan media *board game* dalam layanan bimbingan kelompok merupakan strategi yang inovatif dan menarik. *Board game* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk merangsang diskusi, refleksi dan pembelajaran kolaboratif di antara peserta didik.

Hal ini juga didukung dari penelitian yang dilakukan oleh (Fransisca, Wulan, and Supena 2020) mengenai upaya peningkatan rasa percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi, penelitian ini mendapatkan hasil positif bahwa penggunaan board game dapat untuk meningkatkan kepercayaan diri anak. Melalui suasana permainan yang aman dan suportif, peserta didik diberikan ruang untuk mencoba, berekspresi, dan belajar dari pengalaman yang muncul selama kegiatan berlangsung. Board game bersifat interaktif, sehingga tidak dapat dimainkan seorang diri.. dengan demikian, ketika bermain bersama dapat melatih peserta didik dalam menghadapi tantangan, mengambil keputusan, serta membangun hubungan sosial yang positif (Mufida, Abidin, and Muhamad 2021). Dengan demikian, metode permainan menggunakan media board game dalam layanan bimbingan kelompok tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki potensi yang kuat sebagai strategi intervensi psikologis yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik yang mengalami masalah kepercayaan diri.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling dengan judul "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media *Board Game* Edukatif" dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode permainan dengan media *board game edukatif*.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Menurut Natawidjaja (dalam Widyastuti et al., 2023) PTBK merupakan pengkajian terhadap permasahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, dengan tujuan untuk menentukan tindakan yang sesuai dan untuk pemecahan masalah yang sedang dihadapi atau memperbaikinya. PTBK dilaksanakan II siklus, dengan empat tahapan pada tiap siklusnya antara lain perencanaan, pelasanaan, pengamatan dan refleksi Arikunto (dalam Muliyah, 2020).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara dan skala. Skala yang digunakan merupakan skala kepercayaan diri yang telah di uji validitas dan uji reliabilitas. Terdapat dua data yang dikumpulkan kemudian dianalisis peneliti, data tersebut yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang dapat dianalisis secara statistic deskriptif, dengan cara menganalisis data dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X AKL 1 SMKN 1 Kudus yang berjumlah 36 peserta didik. Akan tetapi peneliti hanya mengambil subjek penelitian 8 siswa yang dilakukan selama II siklus. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil analisis skala kepercayaan diri yang menunjukkan bahwa 4 peserta didik berada pada kategori rendah dan 4 peserta didik berada pada kategori sedang. alasan peneliti mengambil 4 peserta didik yang sedang karena umtuk pembanding supaya data tetap homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode permainan dengan media *board game* edukatif, peneliti melakukan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal kepercayaan diri peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 1 Kudus. Data diperoleh melalui wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta peserta didik, dan didukung oleh hasil observasi langsung di kelas. Selain itu, peneliti menggunakan instrumen skala kepercayaan diri untuk memperoleh data kuantitatif yang menggambarkan tingkat kepercayaan diri masing-masing siswa. Skala kepercayaan diri yang digunakan mencakup enam aspek utama, yaitu : menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, Bersikap optimis dalam menghadapi tugas dan tantangan, mampu menilai diri dan situasi secara objektif, menunjukkan sikap bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan, menggunakan pemikiran rasional dalam menyelesaikan masalah, dan memiliki harapan serta tujuan yang realistis sesuai kemampuan. Berikut ini adalah data hasil pre-test dari kedelapan siswa tersebut :

Tabel 1 Hasil Pre Test Instrumen Skala Kepercayaan Diri pada pra siklus

INISIAL	PRE-TEST	KATEGORI
FS	64	Rendah
YW	68	Rendah
AD	62	Rendah
FN	61	Rendah
VL	71	Sedang
HD	70	Sedang
NT	76	Sedang
NF	74	Sedang

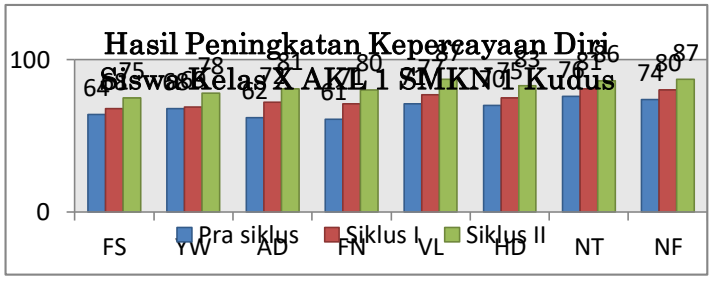
Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kepercayaan diri siswa kelas X AKL 1 SMKN 1 Kudus sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan melalui media *board game* edukatif masih tergolong rendah. Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa, yakni 4 siswa dengan kepercayaan diri rendah dan 4 siswa dengan kepercayaan diri sedang, dengan harapan keduanya dapat mengalami peningkatan dalam pengembangan kepercayaan diri.

Berikut adalah hasil perbandingan dari *pre-test* dan *post-test* siklus I & 2 setelah diberkan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode permainan dengan media *boardgame* edukatif untuk meningkatkan kepercayaan diri :

Tabel 1. hasil peningkaan kepercayaan diri siswa kelas X AKL 1 SMKN 1 Kudus selama pelaksanaan siklus

NO	Nama	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	FS	64	Rendah	68	Rendah	75	Sedang
2	YW	68	Rendah	69	Rendah	78	Sedang
3	AD	62	Rendah	72	Sedang	81	Sedang
4	FN	61	Remdah	71	Sedang	80	Sedang
5	VL	71	Sedang	77	Sedang	87	Tinggi
6	HD	70	Sedang	75	Sedang	83	Sedang
7	NT	76	Sedang	81	Sedang	86	Tinggi
8	NF	74	Sedang	80	Sedang	87	Tinggi
	Jumlah	68		74		84	
	Kategori	Rendah		Sedang		Tinggi	

Data diatas disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini untuk melihat perbandingan persiswa di tiga siklus, sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil peningkatan kepercayaan diri siswa kelas X AKL 1 SMKN 1 Kudus

Pada siklus I, layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Februari 2025 dengan topik layanan bimbingan kelompok adalah "Mengenali Kelebihan dan Potensi Diri" menggunakan metode permainan dengan tahapan sebagai berikut : memilih game sesuai topik, penjelasan konsep, aturan, memainkan game, merangkum pengetahuan, melakukan refleksi (Samudera, 2020) kemudian menggunakan *board game* berjudul "*Flash Card Boardgame*". Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Maret 2025 dengan topik layanan bimbingan kelompok adalah "Menumbuhkan Sikap Optimis dalam Diri" dengan metode permainan menggunakan tahapan yang sama dengan layanan bimbingan kelompok pada pertemuan pertama, media *boardgame* yang digunakan adalah "*Trut Or Dare Boardgame*". Selanjutnya untuk pertemuan yang ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Maret 2025 denan topik layanan bimbingan kelompok adalah "Menilai Diri Secara Objektif" menggunakan metode permainan dengan tahapan yang sama dengan layanan bimbingan kelompok pada pertemuan pertama dan kedua, media boardgame yang digunakan adalah "*Self-Reflection Boardgame*"

Berdasarkan data pada Tabel dan Grafik 1, diketahui bahwa setelah peserta didik mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik board game edukatif pada Siklus I, rata-rata skor kepercayaan diri mengalami peningkatan menjadi 74 dengan kategori sedang. Sebelumnya, pada pra siklus rata-rata hanya mencapai 68 dengan kategori rendah. Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, peningkatan skor kepercayaan diri untuk masing-masing peserta didik setelah mengikuti layanan pada Siklus I adalah sebagai berikut:

1. FS mengalami peningkatan sebanyak 4 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 68 kategori rendah, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 64 dengan kategori rendah.
2. YW mengalami peningkatan sebesar 1 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 69 kategori rendah, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 68 dengan kategori rendah.
3. AD mengalami peningkatan sebesar 10 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 72

kategori sedang, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 62 dengan kategori rendah.
4. FN mengalami peningkatan sebesar 10 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 71 kategori sedang, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 61 dengan kategori rendah.
5. VL mengalami peningkatan sebesar 6 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 77 kategori sedang, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 71 dengan kategori sedang.
6. HD mengalami peningkatan sebesar 5 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 75 kategori sedang, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 70 dengan kategori sedang.
7. NT mengalami peningkatan sebesar 5 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 81 kategori sedang, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 76 dengan kategori sedang.
8. NF mengalami peningkatan sebesar 6 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus I, dengan skor akhir 80 kategori sedang, yang sebelumnya pada pra siklus memperoleh skor 74 dengan kategori sedang.

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa dari delapan peserta didik, sebagian besar sudah menunjukkan peningkatan ke arah kategori sedang, walaupun masih ada dua peserta didik (FS dan YW) yang berada pada kategori rendah. Berdasarkan pengamatan, peserta didik terlihat cukup aktif dan antusias selama mengikuti layanan, meskipun pelaksanaan dilakukan pada siang hari setelah pelajaran reguler. Melalui refleksi yang dilakukan, diketahui bahwa materi layanan sudah cukup tepat sasaran dengan permasalahan yang dialami peserta didik. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke Siklus II untuk mengoptimalkan hasil layanan karena masih ada beberapa peserta yang belum mencapai kategori sedang.

SIKLUS II

Pada siklus II, layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Maret 2025 dengan topik layanan bimbingan kelompok adalah "Menumbuhkan Sikap Bertanggung Jawab" menggunakan metode permainan dengan tahapan sebagai berikut : memilih game sesuai topik, penjelasan konsep, aturan, memainkan game, merangkum pengetahuan, melakukan refleksi (Samudera, 2020) kemudian menggunakan *board game* berjudul "*Monopoly Board game*". Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 10 April 2025 dengan topik layanan bimbingan kelompok adalah "Menumbuhkan Sikap Optimis dalam Diri" dengan metode permainan menggunakan tahapan yang sama dengan layanan bimbingan kelompok pada pertemuan pertama, media *boardgame* yang digunakan adalah "Ular Tangga *Boardgame*". Selanjutnya untuk pertemuan yang ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 14

April 2025 dengan topik layanan bimbingan kelompok adalah "Menilai Diri Secara Objektif" menggunakan metode permainan dengan tahapan yang sama dengan layanan bimbingan kelompok pada pertemuan pertama dan kedua, media boardgame yang digunakan adalah "*Realistic Challenge Boardgame*"

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik lagi. Berdasarkan data pada Tabel dan Grafik 1, rata-rata skor kepercayaan diri peserta didik meningkat menjadi 84 dengan kategori tinggi, dari sebelumnya 74 (kategori sedang) pada Siklus I. Adapun peningkatan skor kepercayaan diri masing-masing peserta didik setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok pada Siklus II adalah sebagai berikut:

1. FS mengalami peningkatan sebanyak 7 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 75 kategori sedang, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 68 dengan kategori rendah.
2. YW mengalami peningkatan sebanyak 9 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 78 kategori sedang, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 69 dengan kategori rendah.
3. AD mengalami peningkatan sebanyak 9 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 81 kategori sedang, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 72 dengan kategori sedang.
4. FN mengalami peningkatan sebanyak 9 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 80 kategori sedang, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 71 dengan kategori sedang.
5. VL mengalami peningkatan sebanyak 10 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 87 kategori tinggi, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 77 dengan kategori sedang.
6. HD mengalami peningkatan sebanyak 8 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 83 kategori sedang, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 75 dengan kategori sedang.
7. NT mengalami peningkatan sebanyak 5 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 86 kategori tinggi, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 81 dengan kategori sedang.
8. NF mengalami peningkatan sebanyak 7 skor kepercayaan diri secara keseluruhan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok Siklus II, dengan skor akhir 87 kategori tinggi, yang sebelumnya pada Siklus I memperoleh skor 80 dengan kategori sedang.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga peserta didik yaitu VL, NT, dan NF yang berhasil mencapai kategori tinggi dalam kepercayaan dirinya. Sedangkan peserta didik lainnya berhasil mempertahankan skor sedang atau meningkat dari kategori rendah ke sedang. Secara keseluruhan, aspek-aspek yang

diukur dalam kepercayaan diri menunjukkan rata-rata skor 84 dengan kategori tinggi. Ini berarti terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19% dari pra siklus hingga siklus II (pra siklus rata-rata 68, siklus I rata-rata 74 dan siklus II rata-rata 84). Dengan tercapainya target penelitian dan seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan, maka penelitian dihentikan pada Siklus II tanpa perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini yang digunakan untuk perbandingan dengan penelitian terdahulu. Penelitian oleh (Fitriani 2021) menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan metode role play untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi lisan pada siswa SMK. Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa, terutama dalam keberanian berbicara di depan umum. Selanjutnya (Setyaji 2021) meneliti peningkatan kepercayaan diri berbicara di depan umum melalui layanan yang sama yaitu bimbingan kelompok akan tetapi menggunakan media yang berbeda yaitu menggunakan media permainan ular tangga. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri siswa setelah mengikuti layanan tersebut. Penelitian lain oleh (Permata et al. 2023) menggunakan permainan simulasi monopoli dalam layanan bimbingan untuk siswa SMK dengan desain kuantitatif pretest-posttest, yang juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri. Sementara itu, Dalam penelitian ini ada perbedaan dan pembaruan dibandingkan penelitian sebelumnya, karena menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media board game edukatif serta pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus serta untuk untuk melihat apakah layanan bimbingan kelompok dengan media *board game* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. sehingga penelitian ini efektif dan relevan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok dengan media *board game* edukatif.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) pada peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 1 Kudus menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kepercayaan diri setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode board game edukatif. Pada tahap pra siklus, rata-rata skor kepercayaan diri peserta didik adalah 68, yang masuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan layanan pada Siklus I, skor rata-rata meningkat menjadi 74, yang masuk dalam kategori sedang. Pada Siklus II, skor rata-rata peserta didik kembali mengalami peningkatan menjadi 84, yang juga masuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode board game edukatif efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, dengan dua peserta didik mencapai kategori tinggi pada Siklus II (VL, NT, dan NF). Sementara itu, peserta didik lainnya yang sebelumnya berada dalam kategori rendah pada pra siklus, kini telah berada pada kategori sedang setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan metode board game edukatif pada Siklus I dan II.

Saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah dengan terus melaksanakan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode board game edukatif, karena terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Selain itu, waktu pelaksanaan layanan sebaiknya dipilih pada saat yang tepat, seperti pada pagi hari atau setelah istirahat pertama, agar peserta didik lebih segar dan siap mengikuti kegiatan. Dengan peningkatan kepercayaan diri ini, diharapkan peserta didik dapat lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sekelas, mengemukakan pendapat, dan menunjukkan potensi mereka di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Aisah, Nur Rizki; AR, Nuzulia Dian; Marleni. 2024. "Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia). Volume : 14 (2).

Aji, Novita Dewi, and Nora Yuniar Setyaputri. 2021. "Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK." *Semdikjar*, 909–15.

Amri, S. 2018. "Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu." *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 3 (2): 159.

Banyuwangi, M T S Negeri. 2019. "Bimbingan Kelompok, Percaya Diri ." 1 (2): 110–24.

Darmo, B, A Tashya, and A Wardhani. 2022. "Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan Dan Tanggung Jawab Untuk Anak." *Jurnal Visual* 18 (1): 16–27. https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576/13148.

Dian Dia Conia, Putri, Yuniar Hilmi, Annisa Kusumawati, Zaneta Amanda, Zulfa Nazwa Widadiyah, and Bimbingan dan Konseling. 2023. "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Permainan Truth or Dare Di SMA Negeri 3 Kota Serang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (3): 31473–78.

Ekasari, Dewi. 2020. "Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Monopede Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Brebes" 2 (2): 19–27.

Fitriani, Fitriani. 2021. "Meningkatkan Kepercayaan Diri Dalam Berkomunikasi Lisan Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Kelas XII ATP 1 SMK Negeri 1 Pasir Penyu Tahun 2019." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3 (1): 51–56. https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1351.

Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. 2020. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 630. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405.

Ghaffar, Jalaluddin, Nurul Hidayah, Fadilla Hasibuan, Rahmayanti Hasibuan, and Royhan Harahap. 2022. "Pengembangan Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MAN 2 Deli Serdang." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:531–43.

Ginanjar, Agum, Ecep Supriatna, and Dona Fitri Annisa. 2023. "Pengembangan Permainan Kartu Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP/MTs." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 6 (5): 402–9. https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.12927.

Korompis, Leonny. 2024. "Perancangan Board Game the Adventure Towards Confidence Bagi Anak 7-12 Tahun Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri." *Jurnal Vicidi* 14 (1): 61–78. https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i1.4603.

Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. 2021. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (5): 4212–26. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486.

Mufida, Ainul, Ro'is Abidin, and Muhamad. 2021. "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun." *Jurnal Barik* 2 (3): 44–59. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298.

Muliyah, Pipit. 2020. "済無No Title No Title No Title." *Journal GEEJ* 7 (2): 20–26.

Parengkungan, Joshua Vandy Ray, and Ariantje J.A Sundah. 2023. "' Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tondano ." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (25): 1035–43.

Permata, Della Genita, Febrianti Nurul Laily, Sela Febriana, and Devy Probowati. 2023. "Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Kuliner Smkn 3 Blitar." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajran)*, 1840–47.

Purwadi, Purwadi. 2021. "Menumbuh Kembangkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* 8 (2): 23–38.

Rahmah, Dewi, Rochani Rochani, and Alfiandy Warih Handoyo. 2020. "Profil Kepercayaan Diri Siswa Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Pribadi Sosial." *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7 (2): 1–16. https://doi.org/10.26877/empati.v7i2.6278.

Setyaji, Gilang Ditya. 2021. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Berbicara Di Depan Umum Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa SMP Negeri 1 Randudongkal." *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3 (1): 24. https://doi.org/10.32585/advice.v3i1.1431.

Suryani, Cicih Dewi. 2019. "Peningkatan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X PS2 SMK Negeri 1 Bandung." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 18 (3): 252–69. https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.14997.

Tiro, Yurita. n.d. "Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa," 96–100.

Uyun, Fitriani Qurrotul, Sri Panca Setyawati, and Setya Adi Sancaya. 2022. "Pemanfaatan Media Berbasis Board Game." *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 2:255–58. https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2943.

Widyastuti, Wahyu Sri, Indah Lestari, and Sucipto Sucipto. 2023. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Self Management Pada Siswa Kelas XII IPS 4 SMA Nu Al-Ma'Ruf Kudus." *Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC)* 2 (2): 127–32.

https://doi.org/10.24176/mrgc.v2i2.10619.

Zaelany, Dai Ahmad, Mutiah Nur Azizah, Nafisah Gadis Angkasadaiana, Rifqi Muhammad Nuriansyah, Ayung Candra Padmasari, and Rifda Falsa Salsabila. 2024. "Perancangan Board Game The Journey of Knowledge Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2 (1): 26–35. https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35.