

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME LUFİ* (LUDO SELF-CONFIDENCE)  
SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK  
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA**



**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

**Oleh:**

**Muhammad Fauzi Al Fariza**

**NIM 21102020021**

**Pembimbing:**

**Anggi Jatmiko, M.A.**

**NIP 19920820 201903 1 007**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
2025**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-863/Un.02/DD/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN BOARD GAME LUFU (LUKO SELF-CONFIDENCE) SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD FAUZI AL FARIZA  
Nomor Induk Mahasiswa : 21102020021  
Telah diujikan pada : Kamis, 05 Juni 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Anggi Jatmiko, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 6867838234c12



Pengudi I

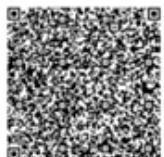
A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.  
SIGNED



Pengudi II

Sudharmono Dwi Yuwono, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 685120683ec05



Yogyakarta, 05 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.I.S.  
SIGNED

Valid ID: 686b7690d1201

## HALAMAN PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

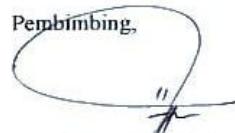
*Assalamualaikum wr.wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Muhammad Fauzi Al Fariza  
NIM : 21102020021  
Judul Skripsi : Pengembangan *Board Game* LUFI (Ludo Self-Confidence) sebagai Media Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Bimbingan Konseling Islam (BKI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan.  
Atas perhatiannya saya ucapan terima kasih.

Pembimbing,  


Anggi Jatmiko, M. A  
NIP 19920820 201903 1 007

Yogyakarta, 02 Juni 2025

Mengetahui:  
Ketua Prodi,



Zaen Musyirifin, M. Pd. I.  
NIP 19900428 202321 1 029

## HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fauzi Al Fariza  
NIM : 21102020021  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: *Pengembangan Board Game LUFI (Ludo Self-Confidence) sebagai Media Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa* adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 02 Juni 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Fauzi Al Fariza

NIM 21102020021

## HALAMAN PERSEMPAHAN

*Alhamdulillah*, dalam lembar persembahan yang sederhana ini terukir rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua tercinta yang tak pernah lelah mendukung dan menguatkan, kepada keluarga dan kerabat yang siap sedia menjadi rumah, serta setiap jiwa yang telah mengulurkan tangannya dalam setiap proses tumbuh kembang dan belajar.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## MOTTO

“Kamu sungguh sial jika kamu tidak pernah tertimpa musibah. Karena artinya kamu menjalani hidup tanpa pernah menghadapi ‘lawan’. Tidak ada yang tahu kemampuanmu sesungguhnya-bahkan dirimu sendiri tidak. – Seneca (*On*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Henry Manampiring, *Filosofi Teras*, 9 ed. (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2019). hlm. 213.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

*Alhamdulillahirabbil 'aalamiin, segala puji dan syukur hanya milik Allah SWT* atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang tak terhingga, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan *Board Game* LUFI (Ludo *Self-Confidence*) sebagai Media Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, teladan mulia umat manusia, yang telah membimbing umat dari zaman kegelapan menuju cahaya ilmu pengetahuan yang gemilang.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan syarat untuk meraih gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Dalam proses penulisannya tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa tulus dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi berarti sepanjang perjalanan ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Zaen Musyrifin, S. Sos. I., M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Bapak Anggi Jatmiko, M.A., selaku Sekretaris Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sekaligus bertindak sebagai Dosen Pembimbing Skripsi. Beliau telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini dengan kesabaran dan ketulusan, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Sudharno Dwi Yuwono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan, bantuan, motivasi serta menjadi sosok yang menyertai diskusi bagi peneliti dalam proses perkuliahan dan mengembangkan media bimbingan dan konseling.
6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengajarkan keilmuan yang sangat berharga dan bermanfaat, serta mendidik peneliti hingga saat ini.
7. Bapak Heri Nugroho, S. Sos. I selaku koordinator BK MAN 2 Sleman yang telah sangat membantu, menyemangati, dan bersedia menjadi validator praktisi dan narasumber dalam proses penulisan skripsi ini.
8. Ibu Nur Fitriyani Hardi, M. Psi dan Bapak Muhammad Lutfi Habibi, M. A. yang telah sudi memberikan waktu dan tenaganya untuk menjadi validator ahli dan memberikan masukan dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga angkatan 2021 yang telah bersama-sama saling mendukung dan membantu sepanjang perjalanan perkuliahan sejak awal hingga akhirnya berhasil menyelesaikan studi bersama.

10. Unit Kegiatan Mahasiswa Studi dan Pengembangan Bahasa Asing (UKM SPBA) serta seluruh keluarga yang tergabung di dalamnya yang telah memberikan peneliti banyak ruang untuk bertumbuh dan berkembang dan memberi banyak sekali memori berharga selama proses perkuliahan.
11. Unit Kegiatan Mahasiswa Jam'iyyatul Qurra' wal Huffazh (JQH) Al-Mizan (UKM JQH Al-Mizan), terkhusus Divisi Kaligrafi dan teman-teman di dalamnya yang telah memberikan peneliti kepercayaan dan kesempatan yang sangat berharga untuk dapat menuangkan dan mengembangkan karya selama proses perkuliahan.
12. Klinik Konseling Islam (KKI), Laboratorium BKI, dan Himpunan Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan konseling Islam (HMPS BKI) atas berbagai pengalaman kepanitiaan dan pembelajaran yang sangat berharga dan memberikan warna tersendiri dalam perjalanan akademik selama ini.
13. Rekan-rekan Kuliah Kerja Nyata (KKN) 114 dan warga Desa Mantren, Kabupaten Magetan yang telah memberikan banyak pengalaman unik dan berharga serta mengajari banyak hal baru bagi peneliti selama selama proses pengabdian.
14. Seluruh guru, staf, dan siswa MAN 2 Sleman yang telah membantu dan memberi dukungan selama proses Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).
15. Kepada seluruh pihak yang telah turut hadir dalam perjalanan ini—yang tak dapat peneliti sebutkan satu per satu—terima kasih atas setiap doa yang terpanjat, motivasi yang menguatkan, dan kasih sayang yang tulus. Kehadiran dan dukungan

kalian menjadi bagian berarti dalam setiap langkah menuju titik ini. Semoga segala kebaikan dibalas dengan berlipat keberkahan.

Dengan penuh kerendahan hati, peneliti membuka diri atas segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari para pembaca, demi perbaikan dan penyempurnaan karya di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti serta membawa manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi siapa pun yang membacanya.

Yogyakarta, 02 Juni 2025

Peneliti



**Muhammad Fauzi Al Fariza**  
NIM. 21102020021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Muhammad Fauzi Al Fariza (21102020021)**, “Pengembangan *Board Game* LUFI (Ludo *Self-Confidence*) Sebagai Media Bimbingan Dan Konseling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa” Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan terkait kepercayaan diri siswa yang kurang optimal dan kurangnya penggunaan serta pengembangan media bimbingan dan konseling oleh guru BK yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan rancangan produk berupa *board game* yang dapat digunakan untuk membantu guru BK dalam memberikan pelayanan terkait kepercayaan diri siswa dan membuat layanan BK menjadi lebih menarik bagi siswa dengan adanya alternatif baru dalam menyampaikan pesan bimbingan dan konseling. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan prosedur penelitian dan pengembangan level 1 menurut Sugiyono, yaitu menghasilkan rancangan produk dan rancangan tersebut divalidasi secara internal tetapi tidak diproduksi atau tidak diuji secara eksternal). Adapun nilai yang diperoleh dari uji ahli dengan menggunakan kuesioner yaitu sebesar 95,59% dari uji praktisi, 89,47% dari uji ahli media, dan 92,65% dari uji ahli materi sehingga dapat disimpulkan bahwa disimpulkan bahwa *board game* LUFI termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

**Kata kunci:** Kepercayaan Diri, Media Bimbingan dan Konseling, LUFI

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRACT

**Muhammad Fauzi Al Fariza (21102020021)**, “*Development of LUFI (Ludo Self-Confidence) Board Game as Guidance and Counseling Media to Increase Student Self-Confidence*” Thesis. Yogyakarta: Faculty of Da’wah and Communication, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2025.

*This research and development was motivated by problems relating to students' low self-confidence, and the underuse and underdevelopment of guidance and counselling media by counselling teachers to help overcome these problems. This research and development project aimed to produce a board game product design to assist counselling teachers in providing services related to student self-confidence, and to make counselling services more attractive to students by offering new ways to deliver guidance and counselling messages. This research and development was carried out using level 1 procedures according to Sugiyono (i.e. producing a product design which was internally validated, but not produced or tested externally). The expert test values obtained using a questionnaire were 95.59% from the practitioner test, 89.47% from the media expert test and 92.65% from the material expert test. It can therefore be concluded that the LUFI board game is very feasible as a guidance and counselling medium for increasing student confidence.*

**Keyword:** Self-Confidence, Guidance and Counseling Media, LUFI.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT.....</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.    Latar Belakang.....	1
B.    Rumusan Masalah.....	5
C.    Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D.    Manfaat Penelitian .....	6
E.    Kajian Pustaka .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A.    Kajian Teori.....	13
B.    Kerangka Konsep Pengembangan .....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	41
A.    Jenis Penelitian .....	41
B.    Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	41
C.    Uji Kelayakan Produk .....	43
D.    Instrumen Pengumpulan Data .....	45
E.    Teknik Pengumpulan Data .....	49
F.    Teknik Analisis Data .....	50
G.    Tempat dan Waktu Penelitian.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	56
A.    Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	56
B.    Pembahasan .....	78
BAB V PENUTUP .....	81
A.    Kesimpulan.....	81
B.    Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Deskripsi Aspek-Aspek Kepercayaan Diri .....	26
Tabel 3. 1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
Tabel 3. 2. Kisi-kisi Lembar Validasi Praktisi.....	47
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	48
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 3. 5. Kategori Persentase Kelayakan .....	54



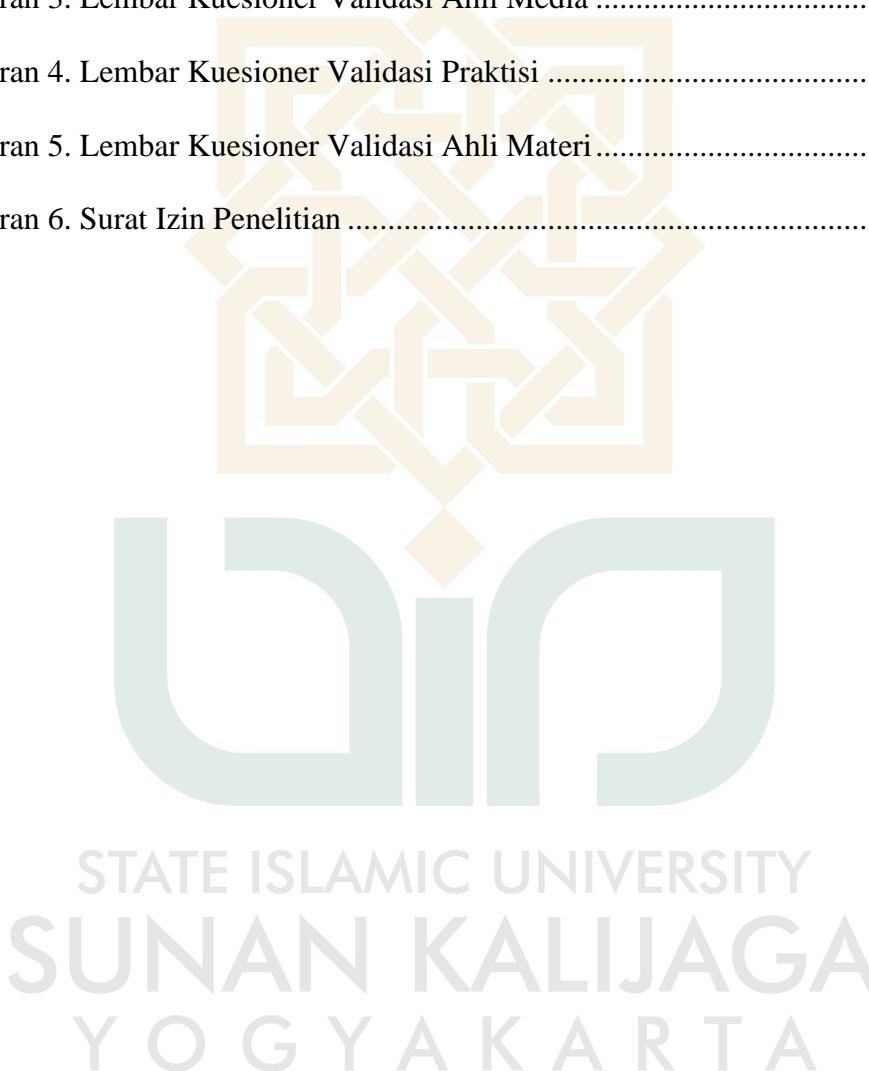
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Level Penelitian dan Pengembangan .....	38
Gambar 2. 2. Langkah Penelitian dan Pengembangan Level 1 .....	39
Gambar 3. 1. Teknik Analisis Data Kualitatif .....	53
Gambar 4. 1. Desain Papan Permainan.....	68
Gambar 4. 2. Desain Bagian Belakang Kartu .....	69
Gambar 4. 3. Desain Bagian Depan Kartu Pengalaman (Sampel) .....	69
Gambar 4. 4. Desain Bagian Depan Kartu Diskusi (Sampel).....	70
Gambar 4. 5. Desain Bagian Depan Kartu Refleksi (Sampel).....	70
Gambar 4. 6. Desain Bagian Depan Kartu Afirmasi (Sampel).....	70
Gambar 4. 7. Desain Panduan Permainan.....	72
Gambar 4. 8. Hasil Penilaian Uji Validasi Praktisi.....	74
Gambar 4. 9. Hasil Penilaian Uji Ahli Media.....	76
Gambar 4. 10. Hasil Penilaian Uji Ahli Materi .....	78

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Guru BK .....	87
Lampiran 2. Hasil Analisis Data Wawancara Guru BK .....	91
Lampiran 3. Lembar Kuesioner Validasi Ahli Media .....	93
Lampiran 4. Lembar Kuesioner Validasi Praktisi .....	97
Lampiran 5. Lembar Kuesioner Validasi Ahli Materi .....	100
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian .....	104



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam tatanan kepribadian individu, kepercayaan diri memegang peranan yang penting. Kepercayaan diri menjadi fondasi utama bagi seseorang dalam upaya memenuhi beragam kebutuhan hidupnya. Percaya diri ini menjadi bagian penting dari perkembangan kepribadian seseorang karena berperan sebagai penentu atau penggerak bagaimana seseorang bersikap dan bertingkah laku.<sup>2</sup> Percaya diri (*self-confidence*) dapat dijelaskan sebagai kecakapan dalam meyakinkan diri sendiri terhadap kemampuan yang dimiliki atau kemampuan untuk mengembangkan penilaian positif pada kemampuan dalam diri sendiri dan lingkungan sekitar.<sup>3</sup> Rasa percaya diri juga merupakan pikiran positif seseorang dan kepercayaan bahwa kemampuan yang dimilikinya mempunyai kualitas dan dapat berguna baik untuk diri sendiri maupun orang lain dan lingkungan.<sup>4</sup> Pentingnya kepercayaan diri tentu berlaku bagi tiap manusia tanpa terkecuali, termasuk di antaranya adalah siswa.

Kepercayaan diri merupakan kunci utama yang diperlukan oleh seorang pelajar dalam proses belajar maupun dalam menjalani kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

<sup>2</sup> Saida Lutfia, “Hubungan Konsep Diri Dan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kepercayaan Diri Siswa SMP Negeri 2 Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun 2012” (Undergraduate Thesis, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013).

<sup>3</sup> Nuraini, Widya Fitiriani Bakir, dan Sri Watini, “Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa Namlea,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 17–28, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1700>.

<sup>4</sup> Daniel Lombu dan Famahato Lase, “Membangun Rasa Percaya Diri Individu Dalam Komunikasi Interpersonal,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 241–51.

<sup>5</sup> Bagas Setiawan Dwi Saputra dan Abdurrohim, “Konsep Diri dan Kepercayaan Diri pada Siswa SMK Negeri 1 Jepara,” *PSISULA : Prosiding Berkala Psikologi* 6 (2024).

Bagi seorang pelajar atau peserta didik, kepercayaan diri memiliki arti penting dalam kehidupannya, yang turut memengaruhi interaksi sosial dan efektivitas belajar. Akan tetapi, tidak semua peserta didik memiliki tingkat kepercayaan diri yang sama. Beberapa siswa mungkin merasa kurang memiliki keyakinan diri, yang mengakibatkan mereka ragu untuk bertanya atau mengemukakan pandangan mengenai materi pelajaran di kelas. Perasaan rendah diri, kekhawatiran akan kesalahan, dan ketakutan untuk tidak dihargai seringkali dialami oleh peserta didik dengan kepercayaan diri yang kurang. Isu-isu semacam ini kerap muncul pada siswa yang tidak memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik.<sup>6</sup> Dengan demikian, penumbuhan kepercayaan diri diperlukan untuk mendorong siswa agar termotivasi dan mencapai prestasi yang lebih tinggi.

Terdapat beberapa penelitian yang menjadi bukti mengenai banyaknya siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Azzahra, dkk. pada siswa SMA Negeri 5 Semarang melalui hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) di bidang pribadi, ditunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa di SMA Negeri 5 Semarang memiliki tingkat percaya diri yang rendah.<sup>7</sup> Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hendra, dkk. di SMA Negeri 5 Padang kepada seluruh siswa kelas X berjumlah 432 siswa dengan sampel yang berjumlah 79 siswa menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden memiliki kepercayaan diri rendah (54,4%). Dari informasi tersebut

---

<sup>6</sup> Muhammad Riswan Rais, “Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 12, no. 1 (2022): 40–47, <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v12i1>.

<sup>7</sup> Icha Azzahra, Suhendri, dan Leni Iffah, “Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Semarang,” *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8, no. 1 (2024): 107–11, <https://doi.org/10.26539/teraputik.812747>.

terbukti bahwa ternyata masih terdapat siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri sedang hingga rendah sehingga rasa percaya diri yang baik tentu perlu lebih dipupuk dengan lebih baik dalam diri siswa demi tumbuh kembang optimal mereka.

Salah satu upaya dalam memupuk kepercayaan diri yang baik dalam diri siswa dapat dilakukan dengan membangun lingkungan dan suasana secara optimal dan positif, termasuk di antaranya adalah lingkungan sekolah, tempat siswa menghabiskan waktunya untuk belajar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan edukasi dan pemahaman mengenai kepercayaan diri, dan memberikan edukasi mengenai strategi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa mengatasi masalah pribadi dan sosial termasuk dalam hal kepercayaan diri. Melalui pendekatan yang tepat, konselor/guru BK dapat membantu siswa memahami diri mereka sendiri dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru BK dalam memberikan edukasi adalah melalui layanan pemberian informasi, layanan klasikal, maupun layanan bimbingan kelompok. Lalu, agar proses pemberian edukasi dapat diterima dengan baik, diperlukan media yang informatif dan menarik.<sup>8</sup> Terdapat banyak jenis media bimbingan dan konseling yang bisa digunakan dalam

---

<sup>8</sup> Muhammad Naufal Luthfi, Deasy Yunika Khairun, dan Arga Satrio Prabowo, “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja,” *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1, no. 3 (2023): 40–54.

penyampaian informasi dan proses terapi seperti di antaranya, permainan, media seni, poster, film, modul, cerita bergambar dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah media permainan papan atau *board game*.<sup>9</sup>

*Board game* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan cara yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. *Board game* adalah jenis permainan alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan tersebut mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang. Penelitian menunjukkan bahwa *board game* dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, pengambilan keputusan, serta meningkatkan kesadaran diri.<sup>1011</sup>

Penggunaan *board game* dalam layanan bimbingan dan konseling diharapkan dapat menjadikan siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar dan lebih mudah menerima materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis *board game* dapat menjadi solusi yang

---

<sup>9</sup> E. Afiati, A. W. Handoyo, dan I. Al Hakim, “Terapi Bermain Bagi Siswa Korban Tsunami Di Kecamatan Sumur Banten,” *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling (JPBK)* 5, no. 1 (2020): 33–40.

<sup>10</sup> Nova Dwi Erlitasari dan Utari Dewi, “Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2016): 1–12.

<sup>11</sup> Luthfi, Khairun, dan Prabowo, “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja.”

relevan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Media *board game* dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar dan berlatih meningkatkan kepercayaan diri mereka melalui simulasi situasi nyata dan pertanyaan reflektif yang dikemas dalam bentuk permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media bimbingan dan konseling berbasis *board game* bernama LUFI (Ludo *Self-Confidence*) yang dapat digunakan oleh guru BK untuk membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri. Lebih spesifik, penelitian ini akan menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga dapat menjaga profesionalitas layanan bimbingan dan konseling yang diberikan. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam layanan bimbingan dan konseling serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara holistik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah bagaimana tingkat kelayakan *board game* LUFI sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan *board game*

LUFI sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Sehubungan dengan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media untuk layanan bimbingan dan konseling di sekolah menjadi lebih inovatif dan komunikatif. Selain itu penelitian juga diharapkan dapat berkontribusi mengembangkan pengetahuan dalam keilmuan BKI khususnya yang berkaitan dengan tema media permainan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru BK**

- 1) Menjadi alternatif baru dalam memberikan layanan bimbingan dan sekolah yang lebih menarik khususnya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.
- 2) Menjadi referensi untuk mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling bagi para siswa.
- 3) Meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

#### **b. Bagi Peneliti**

- 1) Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling.

- 2) Sebagai sarana untuk mengaplikasikan keilmuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan.

## **E. Kajian Pustaka**

Penelitian ini merujuk pada sejumlah referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat argumentasi yang disajikan. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian oleh Nindya Pujiati Yasinta pada tahun 2020 berupa skripsi yang berjudul Pengembangan Media Konseling Aku Bisa Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. Penelitian ini menggunakan metode *research & development* (R&D) dengan penyajian data kuantitatif yang didapatkan melalui pengumpulan data berupa observasi, kuesioner dan wawancara kepada remaja berusia 15-18 tahun.<sup>12</sup>

Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian R&D dan fokus pengembangan media konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini hanya menggunakan media kartu *truth or dare* berisi tantangan yang berisi beberapa aspek kepercayaan diri, *manual book* yang berisi penjelasan dan aturan permainan, dan koin yang berfungsi seperti dadu dan tidak menggunakan papan permainan sebagaimana yang peneliti kembangkan. Dengan adanya penelitian ini, peneliti terinspirasi pada bagian *manual book*

---

<sup>12</sup> Nindya Pujiati Yasinta, “Pengembangan Media Konseling Aku Bisa Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja” (Undergraduate Thesis, Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022).

yang nantinya dapat digunakan untuk mengemas penjelasan mengenai *board game* LUFI dan peraturan permainan menjadi lebih menarik.

2. Hasil penelitian oleh Muhammad Naufal Luthfi, Deasy Yunika Khairun, Arga Satrio Prabowo pada tahun 2023 berupa jurnal yang berjudul Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. Penelitian ini menggunakan metode *research & development* (R&D) dengan populasi penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu tahun ajaran 2023/2024.<sup>13</sup>

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan, yaitu pengembangan media berupa *board game* yang dilengkapi dengan beberapa kartu berisi tantangan dan populasi siswa berusia remaja (SMA). Akan tetapi, pada penelitian ini tidak dijabarkan secara lengkap desain dari *board game* maupun kartu yang dikembangkan sehingga peneliti tidak mengetahui apakah terdapat persamaan desain. Adapun untuk perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan populasi siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu dan mamakai model penelitian dan pengembangan 4D oleh Thiagajaran. Penelitian ini mendukung peneliti dalam menjabarkan penggunaan *board game* sebagai media bimbingan dan konseling, khususnya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

3. Hasil penelitian oleh Putri Dian Dia Conia, Yuniar Hilmi, Annisa Kusumawati, Zaneta Amanda, Zulfa Nazwa Widadiyah pada tahun 2023

---

<sup>13</sup> Luthfi, Khairun, dan Prabowo, “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja.”

berupa jurnal dengan judul Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Permainan *Truth or Dare* di SMA Negeri 3 Kota Serang. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan kartu *truth or dare* (TOD) tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan tersebut dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memilih karir masa depannya, dalam menghadapi *bullying*, dan mengendalikan emosi.<sup>14</sup>

Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan, yaitu melakukan penelitian dan pengembangan media konseling dengan tujuan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Adapun perbedaannya, penelitian hanya menggunakan kartu *truth or dare* sebagai media konseling. Selain itu, penelitian menggunakan populasi siswa SMAN 3 Kota Serang. Melalui penelitian ini, peneliti terinspirasi dalam menggunakan kartu sebagai isi dari materi kepercayaan diri.

4. Hasil penelitian oleh Agum Ginanjar, Ecep Supriatna, dan Dona Fitri Annisa pada tahun 2023 berupa jurnal dengan judul Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMP/MTs. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dari Brogg and Gall (1983) dengan subjek penelitian yaitu siswa MTs Ar-Rosyid kelas VIII yang berjumlah 22 orang.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Putri Dian Dia Conia dkk., "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Permainan Truth or Dare di SMA Negeri 3 Kota Serang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 31473–78.

<sup>15</sup> Agum Ginanjar, Ecep Supriatna, dan Dona Fitri Annisa, "Pengembangan Permainan Kartu Truth Or Dare Untuk Menigkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP/MTs," *FOKUS (Kajian Bimbingan*

Penelitian ini memiliki persamaan, yaitu mengembangkan media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Adapun perbedaannya, pada penelitian ini hanya menggunakan kartu *truth or dare* tanpa *board game* sebagai media dan menggunakan populasi siswa MTs Ar-Rosyid kelas VIII. Melalui penelitian ini, peneliti terinspirasi dalam menggunakan kartu sebagai isi dari materi kepercayaan diri.

5. Hasil penelitian oleh Silvia Septyan, Zainal Fauzi, dan Rudi Haryadi pada tahun 2023 berupa jurnal yang berjudul Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode *research & development* (R&D) menurut model PPE (*planning, production, and evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein.<sup>16</sup>

Persamaan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media bimbingan dan konseling untuk siswa tingkat SMA berupa permainan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Adapun perbedaannya, penelitian ini mengembangkan permainan berupa kartu UNO dan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Penelitian ini menjadi acuan dalam pembuatan isi konten berupa pertanyaan yang dapat menggali kemampuan *problem solving* dan menggali pengalaman dan perasaan pribadi.

---

& Konseling dalam Pendidikan) 6, no. 5 (14 September 2023): 402–9, <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.12927>.

<sup>16</sup> Silvia Septyan, Zainal Fauzi, dan Rudi Haryadi, “Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Kecerdasan emosional Siswa SMA,” *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 7, no. 1 (12 April 2021): 6, <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3316>.

6. Hasil penelitian oleh Resti Okta Sari dan Santi Damayanti pada tahun 2023 berupa jurnal dengan judul Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. Jenis penelitian ini adalah R&D (*research and development*) menggunakan model Borg & Gall dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP Negeri 1 Batujajar.<sup>17</sup>

Persamaan pada penelitian ini yaitu mengembangkan media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan media berupa permainan papan yang dilengkapi dengan kartu. Adapun beberapa perbedaannya yaitu penelitian ini mengembangkan media permainan berupa ular tangga dan kartu yang digunakan pun hanya berisi kalimat pertanyaan tanpa tantangan. Selain itu, populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Batujajar. Penelitian ini menjadi acuan dalam menganalisis kelayakan produk dengan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif.

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan serta pemahaman mengenai isi dari penelitian dan pengembangan ini, maka berikut dijelaskan mengenai sistematika pembahasan penelitian dan pengembangan ini:

---

<sup>17</sup> Resti Okta Sari dan Santi Damayanti, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa,” *Quanta Journal (Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan)* 7, no. 1 (2023): 15–21, <https://doi.org/10.22460/q.v7i1p%25p.3474>.

- a. Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan beserta manfaatnya, dan sistematika pembahasan.
- b. Bab II Landasan Teori membahas tentang kajian teori mengenai kepercayaan diri, media bimbingan dan konseling, dan deskripsi umum mengenai media konseling yang dikembangkan. Selain itu bab ini juga membahas mengenai kerangka konsep pengembangan yang dilakukan.
- c. Bab III Metodologi Penelitian membahas tentang jenis penelitian dan prosedur pengembangan yang telah dilakukan, uji kelayakan produk yang dikembangkan secara internal, teknik pengumpulan data yang digunakan, dan teknik analisis data yang digunakan.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan membahas tentang hasil dari pengembangan produk berupa deskripsi pengembangan yang telah dilakukan dan hasil uji kelayakan produk secara internal serta pembahasan.
- e. Bab V Penutup membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan beserta saran dari peneliti.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Studi penelitian dan pengembangan media konseling berbentuk *board game* yang diberi nama LUFİ ini dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan level 1 sebagaimana dikemukakan oleh Prof. Dr. Sugiyono. Tahapan ini berfokus pada pembuatan rancangan produk yang kemudian divalidasi secara internal melalui evaluasi dari para ahli dan praktisi, tanpa dilanjutkan dengan proses produksi maupun pengujian eksternal di lapangan. Inisiasi penelitian ini didasari oleh identifikasi adanya potensi dan permasalahan, yaitu kurangnya tingkat kepercayaan diri pada siswa serta terbatasnya pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah, terutama yang secara spesifik ditujukan untuk mengatasi masalah kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan pengembangan rancangan dan desain produk dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan mengaplikasikan teori-teori yang valid mengenai kepercayaan diri. Hasil dari rancangan dan desain produk ini selanjutnya dievaluasi secara internal oleh para praktisi, dalam hal ini guru BK, serta ahli di bidang media dan materi, guna menentukan tingkat kelayakannya. Dari serangkaian tahapan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan temuan bahwa media bimbingan dan konseling berbentuk *board game* LUFİ menunjukkan hasil penilaian yang sangat layak untuk digunakan, berdasarkan evaluasi dari para praktisi (guru BK), ahli media, dan ahli materi.

## B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan, beberapa rekomendasi diajukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media bimbingan dan konseling berbentuk *board game* LUFI. Saran-saran tersebut meliputi peningkatan perhatian terhadap konsistensi ilustrasi pada papan permainan, sebagaimana yang telah disampaikan oleh ahli media. Selain itu, apabila pada tahap berikutnya diperlukan, disarankan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan pada aspek-aspek seperti isi materi, mekanisme permainan, dan elemen lainnya pada tahapan penelitian berikutnya, dengan tetap mempertimbangkan karakteristik siswa serta kebutuhan layanan bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang berguna bagi para profesional yang menjalankan layanan bimbingan dan konseling dalam upaya mengembangkan dan memanfaatkan media bimbingan dan konseling guna menciptakan layanan yang lebih menarik dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, E., A. W. Handoyo, dan I. Al Hakim. “Terapi Bermain Bagi Siswa Korban Tsunami Di Kecamatan Sumur Banten.” *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling (JPBK)* 5, no. 1 (2020): 33–40.
- Akbar, Sa’dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. 2 ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2013.
- Angelis, Barbara De. *Percaya Diri: Sumber Sukses dan Kemandirian*. Cet. 6. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 2 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Ed. rev., Cet. 19. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Azzahra, Icha, Suhendri, dan Leni Iffah. “Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Semarang.” *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8, no. 1 (2024): 107–11. <https://doi.org/10.26539/teraputik.812747>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa). “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).” Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2024 2012. <https://kbbi.web.id/>.
- Bayeck, Rebecca Yvonne. “Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research.” *Simulation & Gaming* 51, no. 4 (Agustus 2020): 411–31. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>.
- Conia, Putri Dian Dia, Yuniar Hilmi, Annisa Kusumawati, Zaneta Amanda, dan Nazwa Widadiyah. “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Permainan Truth or Dare di SMA Negeri 3 Kota Serang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 31473–78.
- Dewi, Danti Marta, dan Supriyo Suharso. “Kepercayaan Diri Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Pada Siswa Kelas VII (Studi Kasus).” *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 2, no. 4 (2013): 9–16.
- Erlitasari, Nova Dwi, dan Utari Dewi. “Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2016): 1–12.

- Fadhila, Amalia Putri. "Perancangan Ulang Identitas Visual dan Aplikasinya pada Media Promosi Vertico Studio Yogyakarta." *Arty: Jurnal Seni Rupa* 6, no. 1 (2017): 1–20.
- Ghufron, M. Nur, dan Rini Risnawita. *Teori-Teori Psikologi*. Cet. 1. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Ginanjar, Agum, Ecep Supriatna, dan Dona Fitri Annisa. "Pengembangan Permainan Kartu Truth or Dare Untuk Menigkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP/MTs." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 6, no. 5 (14 September 2023): 402–9. <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.12927>.
- Hamdanah, dan Surawan. *Remaja dan Dinamika; Tinjauan Psikologi dan Pendidikan*. Cet. 1. Penerbit K-Media, 2022.
- Herdiansyah, Haris. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Lombu, Daniel, dan Famahato Lase. "Membangun Rasa Percaya Diri Individu Dalam Komunikasi Interpersonal." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 241–51.
- Lutfia, Saida. "Hubungan Konsep Diri Dan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kepercayaan Diri Siswa SMP Negeri 2 Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun 2012." Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.
- Luthfi, Muhammad Naufal, Deasy Yunika Khairun, dan Arga Satrio Prabowo. "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja." *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1, no. 3 (2023): 40–54.
- Manampiring, Henry. *Filosofi Teras*. 9 ed. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2019.
- Miles, M.B., dan M. Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 1992.
- Muskita, S. M. "Pengembangan Layanan Informasi Karir Berbantuan Media Film Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa." *Widya Warta: Jurnal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun* 38, no. 01 (2014): 142–48.
- Netaniel, Meriza. "Games board development as a media in guidance and counseling services." *Southeast Asian Journal of technology and Science* 3, no. 1 (2022): 8–15. <https://doi.org/10.29210/810149900>.
- Nugroho, Heri. Wawancara Guru BK, Mei 2025.
- Nuraini, Widya Fitiriani Bakir, dan Sri Watini. "Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa

- Namlea.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 17–28. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1700>.
- Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata, 2013.
- Nursalim, Mochamad, dan Mustaji. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: UNESA Universitas Press, 2010.
- Putri, Dinda. “Hubungan Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dengan Quarter Life Crisis Pada Mahasiswa Pekanbaru Yang Tergabung Dalam HMI.” Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru, 2021.
- Rais, Muhammad Riswan. “Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 12, no. 1 (2022): 40–47. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v12i1>.
- Ratih, Fathlutfika Trahenar, dan Nuri Ati Ningsih. “Using a Board Game ‘Snake and Lader’ to Teach Speaking Descriptive Text at the Eight Grade Students of SMPN 2 Wungu.” *English Teaching Journal: A Journal of English Literature, Language and Education* 5, no. 1 (14 Juni 2017): 37. <https://doi.org/10.25273/etj.v5i1.4726>.
- Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Ed. 1. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Saputra, Bagas Setiawan Dwi, dan Abdurrohim. “Konsep Diri dan Kepercayaan Diri pada Siswa SMK Negeri 1 Jepara.” *PSISULA: Prosiding Berkala Psikologi* 6 (2024).
- Sari, Resti Okta, dan Santi Damayanti. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa.” *Quanta Journal (Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan)* 7, no. 1 (2023): 15–21. <https://doi.org/10.22460/q.v7i1p%25p.3474>.
- Septyan, Silvia, Zainal Fauzi, dan Rudi Haryadi. “Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Kecerdasan emosional Siswa SMA.” *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia* 7, no. 1 (12 April 2021): 6. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3316>.
- Sharour, Loai Abu. “Improving oncology nurses’ knowledge, self-confidence, and self-efficacy in nutritional assessment and counseling for patients with cancer: A quasi-experimental design.” *Nutrition* 62 (2019): 131–34. <https://doi.org/10.1016/j.nut.2018.12.004>.

Sofah, Rahmi, Rani Mega Putri, Risma Anita Puriani, Sigit Dwi Sucipto, dan Muhammad Anwar. "Pelatihan Pembuatan Media BK Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Menggunakan Microsoft Power Point Bagi Guru BK SMP/SMA Di Kabupaten Ogan Ilir." *Konseling Komprehensif* 4, no. 1 (2017): 8–13.

Sudaryono. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. 2 ed. Depok: Rajawali Pers, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Cet. ke-5. Bandung: Alfabeta, 2022.

———. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya, 2009.

Tangidy, Allez Martin, dan T. Arie SetiawanProgram. "Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa." *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan* 11, no. 2 (2016): 16–25. <https://doi.org/10.14710/sabda.11.2.16-25>.

Yasinta, Nindya Pujiati. "Pengembangan Media Konseling Aku Bisa Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja." Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022.