

Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Permainan Ular tangga *Truth or Dare* untuk Memfasilitasi Kepercayaan Diri Siswa SMAN 7 Pekanbaru

Adinda Nabila Afrilian¹⁾, Khairiyah Khadijah²⁾, Isnaria Rizki Hayati³⁾

¹⁾ Universitas Riau, Indonesia

²⁾ Universitas Riau, Indonesia

³⁾ Universitas Riau, Indonesia

e-mail Correspondent: adinda.nabila067@student.unri.ac.id

Received: 11-07-2022

Revised: 30-10-2023

Accepted: 07-11-2023

Info Artikel

Abstract

Keywords : *Media, group guidance, Snakes and ladders, Truth or dare, Self-confidence*

Self-confidence is an essential aspect of students' personal development, influencing their ability to socialize, make decisions, and face challenges both in school and everyday life. However, many students still exhibit low self-confidence, such as fear of speaking in public and hesitation to express opinions. Therefore, engaging and enjoyable media are needed to help students become more open and motivated to develop their self-confidence through group guidance services. This study is a Research and Development (R&D) project aimed at producing a group guidance medium in the form of a Snakes and Ladders Truth or Dare game to enhance students' self-confidence. The trial results indicated that the media received positive responses; students became more active, enthusiastic, and confident in expressing their opinions and interacting with others. Thus, the Snakes and Ladders Truth or Dare game is considered an effective and innovative medium for facilitating the development of students' self-confidence in schools.

Kata kunci : *Media, bimbingan kelompok, ular tangga, truth or dare , Kepercayaan diri*

Abstrak.

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan pribadi siswa, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk bersosialisasi, mengambil keputusan, dan menghadapi tantangan, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak siswa yang menunjukkan rasa percaya diri yang rendah, seperti takut berbicara di depan umum dan ragu untuk menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan menyenangkan untuk membantu siswa menjadi lebih terbuka dan termotivasi dalam mengembangkan rasa percaya diri melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini merupakan proyek Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media bimbingan kelompok berupa permainan Ular Tangga *Truth or Dare* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media tersebut mendapat respons positif; siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, permainan Ular Tangga *Truth or Dare* dianggap sebagai media yang efektif dan inovatif untuk memfasilitasi pengembangan rasa percaya diri siswa di sekolah.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian siswa. Sikap percaya diri tidak hanya memengaruhi bagaimana siswa menilai kemampuan dirinya, tetapi juga berdampak pada cara mereka berinteraksi dengan orang lain, berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta membuat keputusan dalam berbagai situasi. Dengan memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik, siswa akan lebih mampu menghadapi berbagai tantangan, berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan inisiatif baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Marsela et al., 2023). Rendahnya kepercayaan diri dapat menjadi hambatan dalam komunikasi, partisipasi, dan pengembangan potensi diri siswa. Siswa yang kurang percaya diri cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif, merasa ragu untuk mengemukakan pendapat, serta enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas. (Aida et al., 2024). Pada masa remaja, khususnya siswa SMA, perubahan fisik, pengalaman yang kurang menyenangkan, dan rasa tidak aman dapat menurunkan harga diri. Selain itu, pengalaman negatif seperti penolakan dari teman sebaya, kegagalan akademik, maupun tekanan sosial dapat memperkuat perasaan tidak aman dalam diri remaja. Berbagai kondisi tersebut berpotensi menurunkan harga diri dan menghambat perkembangan kepribadian yang sehat pada diri siswa (Sriwana et al., 2024). Hasil angket terhadap 43 siswa SMA Negeri 7 Pekanbaru menunjukkan bahwa 45,2% siswa hanya berani berbicara setelah orang lain memulai, dan 58,1% merasa ragu menjawab pertanyaan guru di depan kelas. Data ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kecemasan sosial yang menghambat keaktifan dan kepercayaan diri mereka dalam belajar. Fenomena rendahnya kepercayaan diri yang banyak terjadi pada siswa sering kali menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran maupun interaksi sosial di lingkungan sekolah. (Nugrahaeni & Purwanti, 2021).

Dalam konteks pendidikan, bimbingan dan konseling (BK) memiliki peran penting dalam membantu siswa mengatasi hambatan perkembangan diri, termasuk kepercayaan diri yang rendah. Layanan bimbingan kelompok menjadi salah satu pendekatan efektif karena memungkinkan siswa saling berbagi pengalaman, memberi dukungan, dan belajar dalam suasana terbuka dan menyenangkan (Tambusai, 2021). Namun, pelaksanaan layanan BK di sekolah sering kali masih monoton dan kurang menarik akibat keterbatasan media. Minimnya variasi dan inovasi dalam penyampaian materi membuat siswa kurang antusias untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan layanan BK tidak tercapai secara optimal. (Novianti et al., 2022). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan edukatif dan inovatif agar proses layanan tidak monoton. Media merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk peralatan atau sumber fisik yang dirancang untuk menyampaikan informasi, memperjelas materi pelajaran, serta menciptakan interaksi yang lebih bermakna antara guru dan siswa (Asiah et al., 2021). Dengan penggunaan media yang efektif, proses belajar akan berlangsung dengan lebih menarik dan interaktif. Penerapan media yang tepat membantu siswa dalam memahami konsep yang disampaikan secara lebih mudah dan mendalam, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna serta memiliki relevansi dengan kehidupan mereka sehari-hari (Hafizah & Samosir, 2023).

Penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok, siswa

berpartisipasi secara bergiliran sesuai dengan langkah permainan pada papan ular tangga. Proses permainan yang interaktif dan menyenangkan ini menciptakan suasana belajar yang lebih rileks, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa (Fransisca et al., 2020). Permainan *truth or dare* merupakan jenis permainan yang menuntut peserta untuk menjawab pertanyaan secara jujur atau melaksanakan tantangan dengan penuh keberanian. Melalui mekanisme tersebut, permainan ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif karena dapat melatih keterbukaan, kejujuran, dan keberanian dalam berinteraksi dengan orang lain. Hasil penelitian pengembangan media permainan kartu *truth or dare* menunjukkan bahwa permainan ini efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, terutama dalam membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri, keberanian berbicara, serta kemampuan berkomunikasi secara positif dalam lingkungan kelompok (Hayatillah, 2021).

Permainan seperti ular tangga dan *truth or dare* dapat dikolaborasikan untuk menciptakan suasana bimbingan kelompok yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Permainan ini mendorong siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan pendapat, dan menghadapi tantangan sederhana yang melatih kepercayaan diri (Aji & Setyaputri, 2021). Melalui penggabungan kedua permainan tersebut, diharapkan menjadi media bimbingan kelompok yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan mampu memfasilitasi peningkatan kepercayaan diri siswa secara efektif di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*), terdapat berbagai model yang umum digunakan sebagai acuan dalam merancang dan menghasilkan produk pendidikan yang efektif. Beberapa di antaranya meliputi model Borg & Gall, ADDIE, 4-D, Kemp, Dick & Carey, serta Assure (Sugiyono, 2018). Masing-masing model tersebut memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam memandu peneliti untuk mengembangkan produk secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi, sehingga produk yang dihasilkan dapat teruji dan bermanfaat bagi pengguna. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April hingga September 2025 menggunakan model ADDIE.

Urgensi pemilihan model ADDIE oleh penulis dalam penelitian ini didasari oleh urgensi untuk menciptakan media layanan Bimbingan dan Konseling (BK) yang tidak hanya memikat, tetapi juga selaras dengan situasi aktual siswa serta lingkungan sekolah. Dengan menerapkan tahapan ADDIE secara bertahap, peneliti dapat menjamin bahwa media yang dihasilkan sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dirancang secara cermat, diuji keabsahannya, dan dievaluasi guna mencapai peningkatan kualitas yang lebih optimal. Selanjutnya, berikut adalah ringkasan dari kerangka kerja operasional dalam proses pengembangan.

1. *Analyze* (Analisis): Menelaah kondisi kepercayaan diri siswa, karakteristik peserta, dan kebutuhan layanan bimbingan kelompok.
2. *Design* (Perancangan): Mendesain papan permainan *ular tangga* dan kartu *truth or dare*, serta menyusun panduan pelaksanaan yang memuat alur dan aturan main.
3. *Development* (Pengembangan): Membuat produk awal dan melakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk menilai kelayakan media.
4. *Implementation* (Implementasi): Melaksanakan uji coba terbatas di kelas XI SMA Negeri 7 Pekanbaru untuk menilai aspek kepraktisan dan respon siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi): Mengevaluasi hasil uji coba dan melakukan revisi berdasarkan masukan validator dan pengguna agar media lebih layak digunakan.

Subjek penelitian terdiri dari 43 siswa kelas XI SMA Negeri 7 Pekanbaru, empat guru BK sebagai fasilitator, serta enam dosen ahli sebagai validator (ahli media, materi, dan bahasa). Data diperoleh melalui angket validasi dan praktikalitas menggunakan skala Likert 1–5. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata kevalidan di atas 85%, sedangkan uji praktikalitas memperoleh hasil sangat praktis, sehingga media *ular tangga truth or dare* dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk memfasilitasi peningkatan kepercayaan diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media inovatif berupa permainan ular tangga yang dipadukan dengan kartu *truth or dare* sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok untuk memfasilitasi kepercayaan diri siswa SMA Negeri 7 Pekanbaru. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut penjelasannya :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis awal mencakup tiga aspek, yaitu kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi. Berdasarkan SKKPD, layanan bimbingan dan konseling di tingkat SMA menekankan pada pengembangan pribadi agar siswa mampu mengenali, menerima, dan mengembangkan dirinya secara positif. Selanjutnya, hasil diskusi dengan guru BK dan penyebaran angket kepada 43 siswa kelas XI menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, ditandai dengan mereka yang setuju dengan pernyataan bahwa mereka masih memiliki rasa keraguan untuk berpendapat, rasa takut berbicara di depan kelas, dan kurangnya inisiatif berkomunikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa secara menyenangkan dan interaktif. Analisis materi didasarkan pada teori *self* Carl Rogers yang mana mengatakan bahwa kepercayaan diri seseorang dapat tumbuh ketika ia mendapatkan penerimaan tanpa syarat (*unconditional positive regard*) dari lingkungan sekitarnya. Dukungan yang diberikan secara tulus tersebut membantu individu untuk mengenali, menghargai, serta menerima dirinya secara utuh, baik dari sisi kelebihan maupun kekurangan. Melalui proses penerimaan diri yang positif, individu akan termotivasi untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal dan membentuk kepercayaan diri yang sehat (Hidayat, 2011). Selanjutnya materi yang dipakai sebagai isi dari kartu *truth or dare* menggunakan aspek kepercayaan diri oleh lauster yang meliputi keyakinan pada kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta sikap rasional dan realistis (Solihat et al., 2014).

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang media permainan ular tangga *truth or dare* yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi.

- Rancangan konsep: permainan dimodifikasi dari bentuk tradisional, dilengkapi papan permainan, kartu *truth* dan *dare*, pion, dadu, serta buku panduan.
- Rancangan isi: konten pertanyaan dan tantangan disusun berdasarkan aspek kepercayaan diri Lauster, yang meliputi keyakinan pada kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta sikap rasional dan realistis (Solihat et al., 2014), dengan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar siswa dapat berkembang secara sesuai. Kartu *truth* berisi pertanyaan reflektif seperti “*Apa hal positif yang kamu sukai dari dirimu sendiri?*”, sedangkan kartu *dare* berisi tantangan seperti “*Ceritakan satu kelebihan dan satu kekuranganmu di depan kelompok.*”



Gambar 1.1 Design ular tangga dan kartu *truth or dare*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli dan mendapat hasil sebagai berikut :

- Validasi media oleh tiga validator (dua dosen dan satu praktisi) memperoleh rata-rata kevalidan 90,26% dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa desain, ilustrasi, dan tampilan media dinilai menarik, komunikatif, dan mudah digunakan.
- Validasi materi oleh tiga ahli menghasilkan rata-rata kevalidan 92,22%, dengan penilaian bahwa konten sudah sesuai dengan tujuan layanan BK, relevan dengan kondisi siswa, dan mampu menumbuhkan keingintahuan.
- Validasi bahasa memperoleh rata-rata 98,75%, menandakan bahasa yang digunakan dalam media sangat jelas, komunikatif, dan sesuai kaidah.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi media dilaksanakan melalui layanan bimbingan kelompok. Hasil uji coba praktikalitas media Ular Tangga *Truth or Dare* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90,12%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, media ini dinilai layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok karena memiliki karakteristik yang praktis, menarik, dan bermanfaat. Beberapa masukan dari siswa, seperti usulan untuk menambahkan kartu *truth* and *dare* agar permainan lebih seru, menjadi acuan

dalam penyempurnaan media agar penggunaannya semakin optimal. Dalam pelaksanaan uji coba, peneliti menggunakan media Ular Tangga *Truth or Dare* melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan melibatkan sejumlah siswa sebagai subjek penelitian. Jumlah peserta dibatasi pada kelompok kecil beranggotakan 6 hingga 10 siswa, sesuai dengan prinsip bimbingan kelompok yang menekankan efektivitas interaksi, partisipasi aktif, serta kesempatan setiap anggota untuk terlibat secara optimal.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan menilai kelayakan, keefektifan, dan kebermanfaatan media Ular Tangga *Truth or Dare* setelah uji coba. Evaluasi pada media ini dilakukan secara formatif dan sumatif dengan mempertimbangkan masukan dari ahli serta tanggapan siswa selama kegiatan bimbingan kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan karena mampu menciptakan suasana interaktif, menarik, dan mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa.

Hasil dari keseluruhan tahap menunjukkan bahwa media permainan ular tangga *truth or dare* sangat layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Media ini tidak hanya meningkatkan interaksi antar siswa, tetapi juga membantu mereka menumbuhkan keberanian, mengelola emosi, dan mengembangkan rasa percaya diri melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

DISCUSSION (Pembahasan)

Hasil validasi dari para ahli media menunjukkan bahwa media permainan ular tangga *truth or dare* secara umum telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media bimbingan kelompok. Meskipun demikian, beberapa masukan disampaikan untuk penyempurnaan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validator pertama tidak memberikan saran perbaikan karena media dinilai sudah layak. Validator kedua menyarankan agar pion dalam permainan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMA agar lebih representatif dan menarik, sedangkan validator ketiga memberikan masukan terkait penulisan pada kartu *truth or dare* agar lebih rapi dan mudah dipahami. Seluruh saran tersebut telah ditindaklanjuti dengan melakukan revisi desain dan perbaikan redaksi. Hasil ini menegaskan bahwa aspek tampilan, desain visual, dan elemen grafis media telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi. Revisi yang dilakukan menjadikan media lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aprilia et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki daya tarik visual, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah relevan dengan tujuan layanan bimbingan kelompok, namun memerlukan beberapa penyesuaian untuk memperkuat kejelasan dan ketepatan teoretisnya. Validator pertama menyarankan agar kalimat pada kartu *truth or dare* dibuat lebih spesifik agar tidak menimbulkan ambiguitas. Validator kedua menekankan pentingnya penambahan teori konsep diri Carl Rogers sebagai landasan teoretis, sedangkan validator ketiga mengingatkan agar materi disesuaikan dengan teori yang lebih kuat

dan relevan. Seluruh saran tersebut telah diakomodasi melalui revisi isi dan penguatan teori. Perbaikan ini menjadikan media lebih akurat secara substansi dan kokoh secara teoretis. Dengan landasan teori yang kuat, media Ular *Tangga Truth or Dare* dapat menjadi sarana efektif dalam membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri melalui interaksi kelompok yang menyenangkan.

Dari hasil validasi bahasa, media dinilai telah menggunakan bahasa yang baik dan benar, namun tetap dilakukan revisi untuk meningkatkan keterbacaan dan kejelasan. Validator memberikan saran terkait penggunaan tanda baca, imbuhan, serta penyederhanaan kalimat agar mudah dipahami siswa. Setelah dilakukan revisi, bahasa pada media menjadi lebih komunikatif, lugas, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Penyempurnaan dari segi desain, isi, dan bahasa menjadikan media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kuat secara teoretis dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

Selanjutnya ujicoba media ular tangga truth or dare dilaksanakan dengan layanan bimbingan kelompok melalui empat tahap utama, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran (Hartanti, 2022). Berikut proses pelaksanaan ujicoba media ular tangga *truth or dare* di sekolah : Pada tahap pembentukan, guru bimbingan dan konseling memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan kegiatan, serta memperkenalkan komponen media seperti papan permainan, pion, dadu, dan kartu. Tahap ini bertujuan menciptakan suasana aman dan terbuka. Tahap peralihan difokuskan pada kesiapan siswa, di mana guru memberikan motivasi agar siswa berani berbicara dan aktif dalam permainan.

Selanjutnya tahap kegiatan menjadi inti dari proses pelaksanaan, di mana siswa bermain sesuai aturan yang telah disepakati. Ketika siswa mengambil kartu *truth* atau *dare*, mereka diminta menjawab atau melakukan tantangan yang berkaitan dengan aspek kepercayaan diri. Guru berperan aktif memberikan arahan dan dukungan agar dinamika kelompok tetap positif. Terakhir yaitu tahap pengakhiran, kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama dan pemberian apresiasi atas partisipasi siswa. Melalui pelaksanaan empat tahap tersebut, media ini terbukti membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri melalui kegiatan yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ular tangga *truth or dare* memperoleh rata-rata skor 90,12% dengan kategori sangat praktis. Dari aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, fleksibilitas, keterbacaan, efektivitas waktu, hingga manfaat terhadap peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan sosial, seluruhnya menunjukkan kategori sangat baik. Siswa merasa lebih termotivasi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih aktif dalam kegiatan kelompok. Secara umum, temuan ini memperkuat bahwa media berbasis permainan seperti ular tangga *truth or dare* tidak hanya praktis dan efisien, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan sosial siswa.

Penelitian pengembangan media ular tangga *truth or dare* ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Uji praktikalitas dilakukan dalam skala kecil karena keterbatasan jadwal layanan BK di sekolah. Penelitian juga belum mencakup uji efektivitas peningkatan kepercayaan diri siswa akibat keterbatasan waktu. Selain itu, penilaian efektivitas masih bersifat subjektif karena

bergantung pada persepsi siswa dan guru. Penelitian ini juga belum diperluas ke sekolah lain, sehingga hasilnya masih terbatas pada konteks SMA Negeri 7 Pekanbaru.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media layanan bimbingan kelompok berupa permainan ular tangga *truth or dare* dinilai sangat valid oleh para ahli materi, media, dan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, isi, penyajian, dan kebahasaan, sehingga layak digunakan untuk mendukung pengembangan kepercayaan diri siswa. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Penilaian dari siswa dan guru BK menunjukkan bahwa media mudah digunakan, efisien dalam waktu, serta memberikan manfaat nyata dalam proses layanan. Secara keseluruhan, media ular tangga *truth or dare* dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan layanan kelompok di sekolah. Desain yang menarik, bahasa yang komunikatif, dan materi yang relevan menjadikan media ini efektif untuk memfasilitasi pengembangan kepercayaan diri siswa di tingkat SMA.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Aida, N., Hidayati, N., & Fahriannor, M. (2024). Pelatihan Ceramah Agama untuk Meningkatkan Self-Confidence Siswa di SMAN 2 Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), Article 8. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i8.1507>
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (God): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 909–915. <https://doi.org/10.29407/xg66v818>
- Aprilia, S. T., Siswono, H., & Sugiarto, M. A. (2024). Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(02), 127–136. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>

- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i1.678>
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. UD Duta Sablon.
- Hayatillah, M. (2021). *Penerapan Media Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di Mtsn 4 Pidie*.
- Hidayat, R. D. (2011). *Psikologi Kepribadian Dalam Konseling*. Ghalia Indonesia.
- Marsela, F., Wahdani, N., Nurhasanah, Bahri, S., & Rosita, D. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM TERAPI BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA SISWA | Visipena*. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/2155>
- Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>
- Nugrahaeni, S. D., & Purwanti, R. S. (2021). Pengaruh Percaya Diri dan Kemampuan Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v1i1.66>
- Solihat, manap, Maulin, M., & Solihin, O. (2014). *Interpersonal skill*. Rekayasa Sains.
- Sriwana, R., Fakhry, N., & Akmal, N. (2024). Hubungan Antara Body Shaming Dengan Kepercayaan Diri Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.

PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora, 3(6), Article 6.

<https://doi.org/10.56799/peshum.v3i6.6010>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (27th edn). Alfabeta.

Tambusai, K. (2021). BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENUMBUHKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA. *AL-IRSYAD: JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i1.9500>