

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI ESTODOR
(EKSPLORASI *SELF-ESTEEM* LEWAT GOBAK SODOR) DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN *SELF-ESTEEM*
SISWA SMA NEGERI 1 GROGOL.**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

LATIFATUZ ZAHRO'

NPM : 22.1.4.010.030

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

LATIFATUZ ZAHRO'

NPM: 22.1.40.10.030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI ESTODOR
(EKSPLORASI *SELF-ESTEEM* LEWAT GOBAK SODOR) DENGAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN *SEL-ESTEEM*
SISWA SMA NEGERI 1 GROGOL.**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 . 6 . 2026

Dosen Pembimbing I



Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
NIDN.0708068904

Dosen Pembimbing II



Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
NIDN.0712076102

NIDN. 0024086901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

LATIFATUZ ZAHRO'

NPM: 22.1.40. 10. 030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI ESTODOR
(EKSPLORASI *SELF-ESTEEM* LEWAT GOBAK SODOR) DENGAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN *SEL-ESTEEM*
SISWA SMA NEGERI 1 GROGOI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri.

Pada tanggal : 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd
2. Penguji I : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.,Kons.
3. Penguji II : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN-0034086901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Latifatuz Zahro'
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 26 September 2003
NPM : 2214010030
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ SI Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan



LATIFATUZ ZAHRO'

NPM : 2214010030

LEMBAR MOTTO

Motto

"...dan penuhilah janji; sesungguhnya janji itu pasti diminta pertanggungjawabannya." (QS. Al-Isra': 34).

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga tercinta yang tiada henti melangitkan doa dan mencurahkan dukungan di setiap langkahku

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Permainan Simulasi Estodor (Eksplorasi *Self-Esteem* Lewat Gobak Sodor) Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa SMA Negeri 1 Grogol” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada pihak-pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi selaku Kaprodi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan arahan, motivasi, dan kebijakan yang mendukung kemajuan akademik mahasiswa.
4. Ibu Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah selalu sabar dalam membimbing penulis menyempurnakan penelitian ini.
5. Bapak Drs. Setya Adi Sancaya. M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar dan selalu memberikan arahan dalam menyempurnakan penelitian ini.
6. Kedua orang tua serta keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan mengusahakan segala hal yang penulis cita-citakan dari kecil hingga saat ini.
7. Sahabat saya Kholif, teman-teman seperjuangan (Rimma, Devika dan Binti) yang selalu kebersamai saya dalam setiap langkah perjuangan dalam fase

hidup saya. Setiap waktu bersama kalian adalah proses belajar yang sangat berharga. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri yang telah kuat sampai hari ini dalam menghadapi segala fase kehidupan. Banyak hal yang telah terjadi tapi diri ini tetap memilih untuk bertahan meskipun rasa lelah dan takut terkadang datang untuk menghadang. Selesaiannya penelitian bukan akhir dari segalanya melainkan pintu baru untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar dalam kehidupan didunia ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk penyempurnaan atau perbaikan selanjutnyakhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas

Kediri, 03 April 2026



LATIFATUZ ZAHRO'

NPM. 2214010030

RINGKASAN

Latifatuz Zahro' Pengembangan Media Simulasi ESTODOR (Eksplorasi *Self-Esteem* Lewat Gobak Sodor) Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa SMA Negeri 1 Grogol, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci : remaja, *self-esteem*, gobak sodor, bimbingan kelompok, Estodor.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa masih terdapat siswa di SMA Negeri 1 Grogol yang memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah. Hal tersebut terlihat dari beberapa perilaku siswa seperti tidak percaya diri, kesulitan menyebutkan kelebihan yang dimiliki, serta belum mampu menerima dan menghargai dirinya secara positif. Kondisi tersebut perlu mendapatkan perhatian lebih, karena dapat berpengaruh negatif pada perkembangan pribadi, sosial dan proses belajar mereka disekolah.. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan inovasi media yang kreatif melalui permainan simulasi Eksplorasi *Self-Esteem* Lewat Gobak Sodor (ESTODOR). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan simulasi ESTODOR dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-esteem* siswa di SMA Negeri 1 Grogol.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) disesuaikan dengan lima tahap model pengembangan Borg and Gall. Subjek pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna yaitu guru BK. Uji analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus *interrater agreement* menurut Gregory untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para validator.

Penelitian ini menghasilkan produk, yaitu permainan simulasi Eksplorasi *Self-esteem* Lewat Gobak sodor (ESTODOR) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-esteem* siswa di SMA Negeri 1 Grogol. Produk ini telah melalui tahap uji validitas dari ahli materi, ahli medi dan ahli pengguna yaitu guru BK. Hasil penilaian uji ahli materi memperoleh skor sebesar 1,00 dengan kategori layak. Hasil penilaian uji ahli media memperoleh skor 1,00 yang juga berada pada kategori layak. Sedangkan hasil penilaian uji ahli pengguna kepada guru BK memperoleh skor sebesar 0,95 yang berada pada kategori layak. Secara keseluruhan skor yang diperoleh dari uji valditas produk kepada para validator berada pada ketegori layak sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan simulasi ESTODOR layak dan dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-esteem* siswa di SMA Negeri 1 Grogol.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PRAKATA	ii
---------	----

DAFTAR ISI

viii

DAFTAR TABEL	xi
--------------	----

DAFTAR GAMBAR	xii
---------------	-----

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9

BAB II . KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Terdahulu	11
B. landasan Teori	13
1. Hakikat <i>Self-Esteem</i>	13
2. Bimbingan Kelompok	18
3. Media BK	22
4. Media Permainan Simulasi ESTODOR	32
C. Kerangka Berfikir	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur pengembangan	39

C. Desain Pengembangan	41
D. Tempat dan waktu perancangan.....	45
E. Instrumen penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	58
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk	58
I. Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....	60
J. Validasi Produk.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	62
B. Data Uji Coba.....	64
C. Analisis Data.....	69
D. Revisi Produk.....	73
E. Kajian Produk Akhir.....	80
BAB V PENUTUP	
A.Simpulam.....	92
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal penelitian	49
Tabel 3. 2 Kisi-kisi uji ahli media	50
Tabel 3. 3 Kisi-kisi uji ahli materi.....	50
Tabel 3. 4 Kisi-kisi uji ahli pengguna	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi skala <i>self-esteem</i>	51
Tabel 3. 6 Pedoman skoring	53
Tabel 3. 7 Hasil uji validitas instrumen.....	55
Tabel 3. 8 Hasil uji reliabilitas insatrumen.....	58
Tabel 3. 9 Tabulasi uji ahli	61
Tabel 3. 10 Kriteria kelayakan media	61
Tabel 4. 1 Komponen perlengkapan media permainan simulasi ESTODOR	64
Tabel 4. 2 Data Hasil Uji Ahli Materi	68
Tabel 4. 3 Data Hasil Uji Ahli Media.....	69
Tabel 4. 4 Data Hasi; Uji Ahli Pengguna	70
Tabel 4. 5 Tabulasi uji ahli Gregeory	71
Tabel 4. 6 Kriteria kelayakan	72
Tabel 4. 7 Hasil analisis skor uji ahli materi.....	72
Tabel 4. 8 Hasil alisis skor uji ahli media	73
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Uji Pengguna.....	74
Tabel 4. 10 Hasil Uji Ahli Dan Pengguna	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan pengembangan sugiyono.....	38
Gambar 3. 2 Alur Penelitian Pengembangan Model Borg and Gall	39
Gambar 3. 3 Arena media permainan simulasi ESTODOR.....	43
Gambar 3. 4 Bendera Zona Media Permainan Simulasi ESTODOR.....	45
Gambar 3. 5 Kartu Misi dan Amunisi Media.....	45
Gambar 3. 6 Kotak Kartu.....	46
Gambar 3. 7 Penanda Start dan Finish Arena Permainan	46
Gambar 3. 8 Buku Panduan Media Permainan Simulasi ESTODOR.....	47
Gambar 3. 9 Rumus <i>interrater agreemen</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala <i>Self-esteem</i>	101
Lampiran 3. Lembar Hasil Penilaian Ahli Materi	104
Lampiran 4. Lembar Hasil Penilaian Ahli Media	110
Lampiran 5. Lembar Hasil Penilaian Ahli Pengguna	116
Lampiran 6 .Surat Pengantar Izin Penelitian.....	122
Lampiran 7. Surat keterangan telah melakukan penelitian	123
Lampiran 8.Berita acara kemajuan bimbingan penulisan karya tulis ilmiah	124
Lampiran 9. Buku panduan media permainan simulasi ESTODOR.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada zaman saat ini, dimana teknologi sangat canggih telah memberikan kontribusi positif terhadap kehidupan manusia diberbagai aspek mulai dari ekonomi, akademik, politik, kesehatan hingga sosial. Meskipun memberikan banyak manfaat, teknologi juga menjadi tantangan besar bagi manusia, terutama pada aspek sosial. Salah satu bentuk nyata tantangan tersebut adalah kehadiran media sosial yang sudah menyatu dengan keseharian manusia terutama pada remaja.

Remaja merupakan masa tansisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, yang dapat dikenali melalui beberapa ciri seperti adanya pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan pada fisik ataupun mental (Diananda, 2019). Fase remaja sering disebut sebagai masa yang labil karena memiliki kontrol emosional yang belum matang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Anarta dkk (2022) yang menjelaskan bahwa fase remaja adalah fase individu mulai mencari jati dirinya dan masa itu manusia sedang mengalami ketidakstabilan emosi dan perasaan yang dapat mempengaruhi sikap serta moral yang dimiliki.

Sementara itu Drajat dalam (Suryana dkk., 2022) juga menggambarkan masa remaja sebagai masa yang penuh gejolak, dimana remaja berada di titik tengah antara ketergantungan masa kecil dan tuntutan kemandirian di usia dewasa, layaknya berjalan di atas jembatan yang belum kokoh. Dari beberapa pernyataan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fase remaja merupakan fase yang penting dan penuh dengan tantangan psikis atau emosional. Setiap individu pada fase ini memiliki rasa ingin tau yang sangat tinggi sehingga mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru dalam hidupnya sampai dan menemukan jati diri yang paling sesuai dengan kepribadian mereka. (Khumairoh dkk., 2024)

Media sosial menjadi salah satu hal yang banyak dijelajahi oleh para remaja karena kemudahannya akses yang dimiliki sehingga dapat dijangkau kapanpun dan dimanapun. Melalui berbagai aplikasi media sosial seperti tiktok, instagram, twitter dan lain sebagainya memungkinkan remaja untuk dapat mengakses berbagai macam informasi secara cepat dan praktis, mulai dari isu-isu terbaru hingga tren yang sedang berkembang di kalangan mereka. Selain itu, media sosial juga menjadi ruang bagi para remaja untuk dapat mengekspresikan diri dan membangun citra diri pada diri mereka, melalui unggahan video, foto atau tulisan yang mencerminkan kreativitas, perasaan dan kepribadian mereka.

Melalui konten yang mereka bagikan ini, remaja dapat menunjukkan siapa diri mereka, berkomunikasi dengan orang lain serta menemukan identitas diri mereka melalui keterlibatan dalam berbagai kelompok dan komunitas dunia digital. Dibalik kontribusi positif yang diberikan dalam membentuk identitas diri remaja, media sosial seringkali menciptakan standar hidup yang tidak realistis untuk diikuti sebagian orang seperti gaya hidup mewah, penampilan fisik yang ideal, serta pencapaian atau kesuksesan yang tampak mudah untuk diraih. Citra yang berkembang ini menjadikan media sosial sebagai ruang yang memicu adanya perbandingan diri pada remaja, ketika mereka tidak mampu untuk memenuhi standar hidup tersebut.

Kondisi tersebut menjadi perhatian karena pada masa remaja individu sedang berada pada tahap pembentukan identitas diri dan konsep diri. Pada tahap ini, cara remaja memandang serta menilai dirinya sangat dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan penilaian dari lingkungan sekitarnya (P. Handayani dkk., 2024). Paparan media sosial yang menampilkan berbagai standar kehidupan yang ideal dapat mendorong remaja melakukan perbandingan sosial secara terus-menerus. Akibatnya, remaja lebih mudah memusatkan perhatian pada kekurangan yang dimiliki dibandingkan potensi yang ada dalam dirinya. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, penilaian remaja terhadap dirinya dapat

berkembang menjadi negatif dan memengaruhi perkembangan psikologisnya (Harfiani, 2023).

Dampak tersebut dapat memicu munculnya rasa ketidakpuasan pada diri sehingga remaja cenderung tidak dapat bersyukur dan terus merasa bahwa dirinya kurang daripada orang lain. Perasaan ini akan memengaruhi perkembangan emosional mereka, seperti munculnya rasa cemas, rendah diri, hingga perasaan tidak berharga karena tidak mampu memenuhi standar yang ada di media sosial. Jika kondisi tersebut dibiarkan, remaja berisiko mengalami kebingungan dalam mengenali jati dirinya atau yang biasa dikenal sebagai krisis identitas (Wisanti dkk 2024). Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa remaja memerlukan kemampuan untuk menerima, menghargai, dan menilai dirinya secara positif agar mampu menghadapi berbagai tuntutan perkembangan yang dihadapi. Salah satu aspek psikologis yang berperan dalam membantu remaja menghadapi kondisi tersebut adalah *self-esteem*.

Menurut Siregar dalam (padilah 2020) Remaja yang tidak berhasil membentuk identitas pada dirinya cenderung memiliki kepercayaan diri dan penghargaan diri yang rendah.. Hal ini menegaskan bahwa *self-esteem* menjadi salah satu hal yang berperan penting dalam membentuk perkembangan emosional, sikap, dan perilaku remaja secara keseluruhan.

Menurut Rosenberg,(1965) *Self-esteem* merupakan proses evaluasi diri yang dilakukan individu, yang bersifat menguatkan (positif) atau justru merendahkan (negatif). Menurut Rosenberg (dalam Murk, 2006) *self-esteem* sebagai perasaan penerimaan diri seseorang (*Self-acceptance*), sikap hormat atau penghargaan diri (*self-worth*) yang disimpulkan menjadi bentuk evaluasi diri positif maupun negatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *self-esteem* merupakan bentuk evaluasi terhadap diri individu yang mencerminkan tingkat penerimaan terhadap diri, sikap penghormatan atau penghargaan terhadap diri terlepas dari kekurangan dan kelebihan yang dimiliki nya. Indikator dari *self-esteem* yaitu sikap penerimaan diri dan penghargaan diri.

Menurut Rosenberg (1965), *Self-esteem* dibentuk oleh dua faktor utama, yaitu penilaian yang di peroleh dari orang lain (*reflected appraisals*) dan perbandingan dengan orang lain (*social comparisons*). Menurut Rosenberg dalam Murk (1995), individu yang memiliki tingkat *self-esteem* tinggi cenderung memiliki pandangan yang positif terhadap dirinya, mampu menghargai serta menghormati diri serta mampu bersyukur dan merasa puas terhadap dirinya sendiri. Sebaliknya individu yang memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah selalu menilai dirinya sendiri secara negatif, selalu merasa ragu terhadap kemampuan yang dimiliki, merasa tidak bahagia akibat perasaan tertekan yang dialami, dan merasa bahwa dirinya tidak berguna.

Hasil observasi pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 1) di kelas X SMA Negeri 1 Grogol menunjukkan bahwa beberapa siswa mengindikasikan gejala *self-esteem* yang rendah. Hal ini terlihat dari perilaku dan respons mereka selama kegiatan layanan klasikal, seperti kurang percaya diri dan enggan saat diminta tampil di depan kelas. Ketidakpercayaan diri tersebut sejalan dengan temuan saat siswa diminta melakukan refleksi diri melalui identifikasi kelebihan dan kekurangan. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali potensi positifnya dan membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan saat menyebutkan kekurangan diri. Kondisi ini mencerminkan lemahnya *self-worth*, yaitu keyakinan individu terhadap nilai dan keberhargaan dirinya. Selain itu, beberapa siswa mengekspresikan ketidakpuasan terhadap kondisi fisik dan karakter personal, seperti merasa tidak menarik karena warna kulit gelap, merasa kurang menyenangkan, hingga menganggap karakternya mengganggu. Sikap tersebut menunjukkan rendahnya *self-acceptance* (penerimaan diri), di mana siswa belum mampu menerima kondisi dirinya secara utuh. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan adanya antara kondisi ideal *self-esteem* menurut teori Rosenberg dan realitas yang dialami siswa di lapangan. Kesenjangan ini menjadi ancaman serius bagi perkembangan emosional dan sosial siswa karena dapat menghambat

mereka dalam mencapai potensi optimalnya. Apabila tidak segera ditangani, rendahnya *self-esteem* dapat memicu berbagai dampak psikologis yang lebih berat, seperti kecemasan berlebihan, depresi, hingga munculnya ide bunuh diri (Salsabila dkk., 2022).

Selain itu hasil observasi pada kegiatan layanan klasikal di beberapa kelas X juga menunjukkan bahwa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan layanan klasikal. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang lebih memilih bermain ponsel daripada terlibat aktif dalam sesi bimbingan yang diberikan. Kurangnya perhatian tersebut mengindikasikan rendahnya minat dan keterlibatan siswa, yang diduga dipicu oleh penyampaian materi yang masih dilakukan secara konvensional dan monoton.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMA Negeri 1 Grogol. Guru BK mengakui bahwa mereka menghadapi kesulitan dalam memilih media yang tepat untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan bimbingan. Selain itu guru BK juga mengungkapkan bahwa mereka kesulitan mengendalikan perhatian siswa terutama dengan adanya penggunaan ponsel yang dapat mengalihkan fokus siswa selama bimbingan berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi guru BK tidak hanya berkaitan dengan rendahnya *self-esteem* siswa, tetapi juga terbatasnya media layanan yang mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses bimbingan. Karakteristik remaja saat ini yang cenderung lebih menyukai layanan yang melibatkan partisipasi aktif, interaksi antarpeserta, serta pengalaman langsung dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi yang bersifat satu arah menjadi kurang mampu menarik perhatian mereka (Amalia dkk., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media layanan bimbingan dan konseling yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat mengeksplorasi, menerima, dan menghargai dirinya secara lebih positif.

Dalam menghadapi kondisi ini, peran guru Bimbingan dan Konseling (BK) sangatlah penting. Guru BK memiliki tanggung jawab untuk dapat membantu siswa dalam mengatasi berbagai permasalahan, seperti membantu memahami dan mengembangkan potensi diri, termasuk menumbuhkan *self-esteem* yang sehat sebagai bekal menghadapi berbagai tantangan yang ada saat ini. Layanan yang diberikan guru BK hendaknya tidak hanya bersifat informatif, melainkan juga dapat menyentuh sisi emosional serta sosial siswa melalui pendekatan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa saat ini..

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan untuk meningkatkan *self-esteem*, beberapa pendekatan telah terbukti efektif, antara lain yaitu Bimbingan kelompok dengan pendekatan *Behavioral Teraphy* (Sasmita dkk., 2021). Bimbingan kelompok dengan Teknik *Assertive Training* (Hana Fatimah dkk., 2023) dan Konseling Gestalt dengan teknik Kursi kosong (Afifah dkk., 2021). Namun, dalam penelitian ini peneliti ingin menawarkan satu solusi yang berbeda dan belum pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya yakni dengan pengembangan permainan tradisional Gobak sodor sebagai media baru untuk meningkatkan *self-esteem* pada siswa yang dinamakan dengan Media Permainan Simulasi Eksplorasi *Self-Esteem* Lewat Gobak Sodor (ESTODOR).

Media permainan simulasi ESTODOR ini merupakan permainan dengan menggunakan pendekatan bimbingan kelompok yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan permainan dan memberikan pengalaman yang berbeda setelah melaksanakan kegiatan permainan. Menurut (Setyaputri dkk., 2018) media permainan merupakan sarana untuk menyampaikan pesan melalui kegiatan fleksibel dan bervariasi, yang memberikan pengalaman baru kepada siswa serta melibatkan interaksi permainan aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Selain itu Yuniar & Sukma, (2022) juga menjelaskan bahwa aktifitas bermain memiliki peran yang penting dalam membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan

sekitar, meningkatkan kepercayaan diri, menumbuhkan rasa penghargaan terhadap diri sendiri, memperkuat keyakinan akan kemampuan pribadi, serta mengembangkan karakter keadilan pada siswa, serta mengubah pola pikir untuk mencegah dan mengatasi masalah.

Indonesia memiliki berbagai permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling. Namun, tidak semua permainan tradisional memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pengembangan *self-esteem*. Oleh karena itu, pemilihan permainan dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik permainan dengan tujuan layanan yang akan dicapai. Gobak Sodor dipilih karena mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kerja sama, komunikasi, penyusunan strategi, keberanian mengambil keputusan, serta kemampuan menghadapi tantangan selama permainan berlangsung (Sholikin dkk., 2022). Keberanian dan konsistensi siswa dalam menghadapi rintangan permainan tersebut membantu melatih kepercayaan terhadap potensi diri, yang menjadi penguat penting dalam membentuk *self-esteem* (Oktafia dkk, 2024).

Secara khusus, tantangan menembus garis rintangan penjaga dalam Gobak Sodor menjadi metafora langsung bagi siswa dalam melampaui hambatan psikologis diri, seperti pikiran negatif dan standar tidak realistis dari lingkungan sosial. Untuk mengoptimalkan fungsi tersebut, struktur permainan Gobak Sodor dimodifikasi menjadi media permainan simulasi ESTODOR yang dilengkapi zona-zona kartu misi. Melalui aktivitas refleksi dan diskusi interaktif pada setiap zona, siswa tidak hanya terlibat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk mengenali, menerima (*self-acceptance*), dan menghargai (*self-worth*) dirinya secara utuh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa rendahnya *self-esteem* pada remaja, keterbatasan media layanan bimbingan dan konseling yang mampu melibatkan siswa secara aktif, serta belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai media layanan BK

menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, pengembangan Media Permainan Simulasi Eksplorasi *Self-Esteem* Lewat Gobak Sodor (ESTODOR) diharapkan dapat menjadi alternatif media layanan bimbingan kelompok yang tidak hanya menarik dan mudah diterapkan oleh guru BK, tetapi juga mampu membantu meningkatkan *self-esteem* siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna.

B. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah bertujuan untuk menghindari terjadinya penyimpangan ataupun pelebaran dari pokok permasalahan. Dengan demikian, proses pembahasan menjadi lebih mudah dan terstruktur dalam mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini merupakan para validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pengguna yaitu guru BK di SMA Negeri 1 Grogol.
2. Penelitian ini berfokus pada aspek *self-esteem* berdasarkan teori Rosenberg (1965), yang meliputi *self-acceptance* dan *self worth*.
3. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bimbingan kelompok.
4. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan gobak sodor yang di modifikasi menjadi media permainan simulasi ESTODOR sebagai media kreatif.
5. Penelitian ini tidak membahas pengaruh dari faktor eksternal lain, seperti pertemanan di luar sekolah, dan capaian akademik siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana media permainan simulasi Eksplorasi *Self-esteem* Lewat Gobak Sodor (ESTODOR) layak digunakan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-esteem* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Grogol ? ”

D. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media permainan simulasi Eksplorasi *Self-Esteem* Lewat Gobak Sodor (ESTODOR) dalam bimbingan kelompok sebagai upaya meningkatkan *self-esteem* siswa di SMA Negeri 1 Grogol.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperluas kajian ilmiah pada bidang Bimbingan dan Konseling, terutama yang terkait dengan pengembangan media kreatif sebagai intervensi untuk meningkatkan *self-esteem* siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media kreatif dan inovatif sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat kepada beberapa pihak yang pertama bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai konsep *self-esteem* dan strategi yang kreatif dalam meningkatkan *self-esteem* pada siswa, terutama melalui media permainan tradisional yang dirancang sebagai media edukatif.

Selanjutnya bagi siswa, penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu siswa dapat menerima diri secara utuh, meningkatkan kepercayaan diri serta penghargaan diri yang lebih baik. Melalui media permainan simulasi ESTODOR mereka diajak untuk dapat mengeksplorasi kelebihan yang dimiliki, melatih sikap menghargai diri yang baik serta membentuk pola pikir yang sehat terhadap diri dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu mereka menumbuhkan *self-esteem* yang lebih baik.

Terakhir bagi guru Bimbingan dan konseling (BK) penelitian ini dapat menjadi alternatif media layanan bimbingan kelompok yang menyenangkan namun tetap edukatif serta sesuai dengan karakter siswa

saat ini. Melalui media ESTODOR ini, penyampaian materi bimbingan kelompok akan lebih menarik sehingga dapat memicu keterlibat siswa secara aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, L. P., Hidayati, A., Maulana, M. A., Studi, P., Konseling, B., Keguruan, F., Ilmu, D., Veteran, U., Nusantara, B., Info, A., & Karir, P. (2020). PERAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM PERENCANAAN KARIR SISWA Abstrak diselesaikan . Peran pendidikan di era industri 4 . 0 dalam perencanaan karir siswa sangat mempersiapkan dirinya didunia pekerjaan yang dicita-citakan . Mengingat pada era. *Jurnal Advice*, 2(2), 165–177.
- Afifah, A. N. N., Rahardjo, S., & Mahardika, N. (2021). Konseling Gestalt Dengan Teknik Kursi Kosong Untuk Meningkatkan Self Esteem Pada Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i1.6475>
- Amalia, N. R., Setiyowati, A. J., & Nuswantari, M. (2023). *KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS X DI SMA BRAWIJAYA*. 3(11). <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i11.2023.4>
- Anarta, F., Fauzi, R. M., Rahmadhani, S., & Santoso, M. B. (2022). Kontrol Sosial Keluarga Dalam Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(3), 485. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i3.37834>
- Angelika, L., Robbani, M. A., & Purnama, M. (2024). *ANALISIS PERSEPSI EMOSI MANUSIA TERHADAP WARNA DALAM FILM*. 06(03), 472–481.
- Anissa Khumairoh, Nafisah Charisma, Azzahra Anggun, Annisa Siti Solikah Satradanie, Aqvina Rahma Diyanti, & Sidney Tsany Chavvah Abenza. (2024). Self Love Pada Remaja SMA. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 3(1), 215–221. <https://doi.org/10.55606/jurrish.v3i1.2476>
- Arikunto s. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astriani, D. (2022). Play therapy dengan permainan tradisional “Gobak sodor” untuk meningkatkan regulasi diri pada anak dengan tanggung jawab rendah. *Procedia : Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 10(3), 98–102. <https://doi.org/10.22219/procedia.v10i3.17460>
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Bate’e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>

- Drs. Mod Nursalim, M. S. (2018). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Permata Putri Media Jl.Topaz Raya C2 N0.16 Kembangan.
- Effendi, R., & Utami, W. (2023). *Upaya Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Fokus Grup Diskusi (Fgd) dengan*. 05(03), 9010–9018.
- Eka Wisanti, Vella Yovinna T, R. A. (2024). Gambaran Identitas Diri Dan Kecemasan Sosial Remaja Eka. *Jurnal Keperawatan Profesional JKP*, 12(2), 72–87. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/44934>
- Elisabeth Christiana¹, Adinda Mutiara Hati², Aulia Rakhmanita³, Gadis Putri Amelia Pratama⁴, E. M. A. (2024). *STRATEGI EVALUASI, PELAPORAN, DAN TINDAK LANJUT UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS LAYANAN BK DI SEKOLAH Strategies*. 5, 485–496.
- Erlyana, Y., Everlin, S., Yuwono, I. F., Desain, D., Visual, K., & Mulia, U. B. (2023). *ANALISIS COLOR PALETTE BERDASARKAN RASA WARNA*. 09(03), 396–411.
- Fitri, H., Hariyono, D. S., & Arpandy, G. A. (2024). Pengaruh Self-Esteem Terhadap Fear Of Missing Out (Fomo) pada Generasi Z Pengguna Media Sosial. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 21. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2823>
- Garha, O. (2020). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi I untuk SPG*. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23236>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (7th (ed.)). Pearson.
- Gustiani, S., & Sriwijaya, P. N. (2019). Machine Translated by Google metode penelitian dan pengembangan (R & D) sebagai model. *Holistika*, 11(1983), 12–22.
- Hana Fatimah, , Fadhila Malasari Ardini, & Devi Nurul Fikriyani. (2023). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Assertive Training untuk Meningkatkan Self Esteem siswa. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 28–36. <https://doi.org/10.24905/jcose.v6i1.151>
- Harfiani, V. A. (2023). Hubungan Social Comparison Dengan Self-Esteem Pada Remaja Pengguna Instagram Di Bandar Lampung. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan ...*, 3(2), 84–93. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/44934>
- Hartanti.M.Psi, D. J. (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru: Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162.
- Islami, A. C., & Fitriyani, H. (2022). Gambaran Self-Acceptance (Penerimaan Diri) Pada Remaja yang Tinggal Bersama Orang Tua Tunggal Ibu. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 11(2), 135–148.

<https://doi.org/10.21009/insight.112.02>

- Iswatun Hasanah, Ishlakhatu Sa'idah, Diana Vidya Fakhriyan, & Anna Aisa. (2017). Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik. In *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*.
- Kumara, A. R. (2017). *Buku Ajar Bimbingan Kelompok*. 72.
- Mahardika Fany, A., Citra Ayu Fadhilah, & Faiza Isya Az Zahra. (2025). Potensi Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X Edisi Revisi Tahun 2023. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 7(1), 176–184. <https://doi.org/10.23917/bppp.v7i1.14643>
- Mandiri, S., Hidayat., W., & Novianty, W. (2024). *Layanan bimbingan kelompok dengan teknik*. 7(3), 284–295. <https://doi.org/10.22460/fokusv7i3.20483>
- Martadireja, S., & Hafizah, E. (2025). *Penerapan Teori Warna pada Media Pembelajaran bagi Guru MTS Panca Mukti Bengkulu Tengah MTs Panca Mukti terletak di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa*. 5(April), 1–12.
- Moris Rosenberg. (1965). *Society and the adolescent self-image*. NJ: Princeton University Press.
- Murk, P. J. (2006). *Self-Esteem: Understanding, Enhancing, and Empowering Yourself*. Kendall Hunt Publishing.
- Nabilla, S., Fitri, N. H., Psikologi, P. S., & Batam, U. (2024). TINGKAT SELF-ESTEEM PADA REMAJA SMA / SMK. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 7(1), 124–132.
- Nur Fadila, S. (2022). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 39–46. <https://doi.org/10.31943/counselia.v3i1.35>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursalim, M. (2018). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. PT indeks.
- Nurul Asyiqin. (2023). *PENGEMBANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA*.
- Octaviani, N., Nurasiah, I., & Nurmeta, I. K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Gobak Sodor Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1).
- Oktafia, I., & Maria Nugraheni Mardi Rahayu. (2024a). Hubungan Antara Harga Diri (Self Esteem) Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah

- Kejuruan (SMK). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1644–1652. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.6086>
- Oktafia, I., & Maria Nugraheni Mardi Rahayu. (2024b). Pengaruh Olahraga Tradisional Terhadap Self-Esteem Mahasiswa Universitas Suryakancana. *Maenpo*, 8(2), 1644-. <https://doi.org/10.35194/jm.v9i2.909>
- P. Handayani, A., Fariday, C., & Acai, T. (2024). Pengaruh teman sebaya terhadap konsep diri remaja: Studi kasus pada sebuah SMP di Kecamatan Langke Rembong, Manggarai. *Jurnal Wawasan Kesehatan. JURNAL WAWASAN KESEHATAN*, 9(2). https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4928424?utm_source=
- Permatasari, D. (2025). *Jelajah Asyik Permainan Tradisional*. Mirra Buana Media.
- Prayitno., Amti, E. (2009). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling (edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Rani Chantika, Pebi Mina Husania, Tengku Syahvina Rival Dini, Silfia Rahmadani Sitorus, Puji Sri Alhirani, & M. Khalil Gibran. (2025). Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 4(2), 102–110. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v4i2.4073>
- Rosani, W., Fatimah, S., & Supriatna, E. (2021). Studi Deskriptif Self Esteem Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Margaasih. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(5), 330. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i5.8074>
- Salsabila, D. F., Saffanah Qalbi, A. F., Aziz, A. M., Etniko, A., & Tahir Rauf, K. N. (2022). Perbedaan Self-Esteem antara Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri dengan Perguruan Tinggi Swasta. *Journal of Psychology Students*, 1(1), 45–56. <https://doi.org/10.15575/jops.v1i1.17458>
- Sancaya, S. A., Krisphianti, Y. D., Hanggara, G. S., & Muzaki, M. F. (2019). *Keberterimaan instrumen penilai kompetensi komunikasi dan interaksi positif konselor terhadap masyarakat sekolah*. 105–114.
- Santoso, A. M., & Widiana, H. S. (2022). Jurnal Konseling Andi Matappa Penyusunan Skala Learning Agility Dengan Aiken ' s V Dan Uji Reliabilitas. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 6, 14–22.
- Sasmita, H., Neviyani, Karneli, Y., & Netrawati. (2021). Meningkatkan Self Esteem Remaja Melalui Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Therapy. *Journal Ability : : Journal of Education and Social Analysis*, 2(1), 32–43.
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2018). Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 108–118. <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p108>

- Sholehatur, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan GobakSodor. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 180–186.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sit, M. (2021). *Optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan permainan tradisional*. Kencana.
- Sopian, A. amat. (2022). Systematic Literature Review (Slr) Pemanfaatan Media Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.22460/q.v6i1p1-7.2960>
- Srisayekti, W., & Setiady, D. A. (2015). Harga-diri (Self-esteem) Terancam dan Perilaku Menghindar. *Jurnal Psikologi*, 42(2), 141. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7169>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitia Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. CV.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wigati, W. W., Isna, M., Wibisana, N., & Koshendarti, B. (2024). 1 , 2 , 3 , 4. 21(2), 75–85.
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>
- Yulastini, N. K. S., Dharma Tari, I. D. A. E. P., Putra Giri, P. A. S., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 117–124. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25055>
- Yuniar, N., & Sukma, G. (2022). *Permainan - Permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling*. 46–48. <https://www.shutterstock.com/>
- Yurisma, D. Y. (2021). *ASET BUDAYA SEBAGAI KONSEP DESTINATION BRANDING DESA NGADAS*. 05(01), 1–9.