

PENGEMBANGAN *BOARD GAME* "LINTAS RASA" SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KONSELING PRIBADI-SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SOSIAL SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Yovian Yustiko Prasetya¹, Suriswo², Firman Dimas Ihsandi³, Fitri Aulia Hidayatika⁴, Silmi Nurul Jauza⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pancasakti Tegal, Institusi Jl. Halmahera KM 01, Mintaragen, Tegal Timur, Kota Tegal, 52121(Kampus 1)
e-mail: yovian@upstegal.ac.id

ABSTRAK

Masa remaja awal (SMP) merupakan fase kritis perkembangan emosi dan interaksi sosial, yang ditandai dengan pencarian identitas dan kerentanan terhadap konflik interpersonal seperti bullying dan pengucilan. Penelitian ini **bertujuan** untuk mengembangkan media bimbingan dan konseling pribadi-sosial berupa *board game* "Lintas Rasa" yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa SMP. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian melibatkan 32 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Wanasari sebagai subjek uji coba. Validasi ahli materi bk remaja menunjukkan skor kelayakan sebesar 92,5% (Sangat Valid), dan ahli media pembelajaran sebesar 94,1% (Sangat Valid). **Hasil uji** praktisitas oleh guru BK mencapai 89,3% dan respon siswa sebesar 87,5% (Sangat Praktis). Uji efektivitas menggunakan *pre-test* dan *post-test* skala kecerdasan sosial menunjukkan peningkatan signifikansi yang dianalisis melalui uji Paired Sample T-Test dengan nilai $p < 0.001$ dan perolehan *Gain Score* (N-Gain) rata-rata sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, board game "Lintas Rasa" dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai alternatif media BK interaktif untuk menstimulus keseimbangan kompetensi empati dan asertivitas remaja awal dalam lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Board Game; Layanan BK Pribadi Sosial; Kecerdasan Sosial; Model ADDIE; Remaja Awal*

ABSTRACT

Early adolescence (junior high school level) represents a critical phase in emotional development and social interaction, characterized by identity exploration and heightened vulnerability to interpersonal conflicts, including bullying and social exclusion. This study aims to develop a valid, practical, and effective personal-social guidance and counseling medium in the form of a board game entitled "Lintas Rasa" (Flavors of Empathy) to enhance the social intelligence of junior high school students. Employing the Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), the study involved 32 eighth-grade students at SMP Negeri 1 Wanasari as trial subjects. Expert validation by adolescent counseling material specialists yielded a feasibility score of 92.5% (Highly Valid), while instructional media expert validation achieved 94.1% (Highly Valid). Practicality testing by school counselors obtained a score of 89.3%, and student response rates reached 87.5% (Highly Practical). Effectiveness testing, utilizing pre-test and post-test administrations of a social intelligence scale, demonstrated a statistically significant improvement, as analyzed through the Paired Sample T-Test with a p -value of < 0.001 , alongside a mean *Gain Score* (N-Gain) of 0.68, which falls within the moderate category. Consequently, the "Lintas Rasa" board game is declared feasible, practical, and effective as an alternative interactive

guidance and counseling medium to stimulate the balanced development of empathic competence and assertiveness among early adolescents within the school environment.

Keywords: board game; personal-social guidance and counseling services; social intelligence; ADDIE model; early adolescents

PENDAHULUAN

Masa remaja awal yang umumnya dialami oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada rentang usia 12-15 tahun merupakan fase transisi krusial dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (Blum et al., 2014; Liu et al., 2021; Muratori et al., 2021; Rowe et al., 2014). Secara psikologis, fase ini ditandai dengan reorganisasi struktur kognitif, fluktuasi emosi yang tajam, serta perluasan ikatan sosial yang bergeser dari lingkungan keluarga inti menuju kelompok teman sebaya (*peer group*). Interaksi sosial pada tahapan ini memegang peranan penentu dalam pembentukan identitas diri

dan konsep diri remaja. Namun, kompleksitas relasi sosial di SMP seringkali menimbulkan tantangan tersendiri bagi remaja awal yang secara emosional belum sepenuhnya matang.

Fenomena lapangan menunjukkan adanya dekadensi kecerdasan sosial di kalangan siswa SMP. Hambatan-hambatan interpersonal seperti perilaku perundungan (*bullying*), penolakan teman sebaya (*peer rejection*), klik sosial yang eksklusif, hingga ketidakmampuan mengungkapkan keinginan secara sehat (*asertif*) menjadi pemandangan yang kerap ditemui. Remaja cenderung mengekspresikan ketidaknyamanan relasional mereka dalam dua kutub ekstrim: perilaku agresif yang merugikan orang lain, atau perilaku pasif/submisif (*people-pleaser*) yang mengorbankan integritas diri sendiri demi konformitas kelompok (Baird et al., 2010; Centifanti et al., 2015; Culotta & Goldstein, 2008). Kedua pola ini berakar pada rendahnya kecerdasan sosial, yakni kemampuan individu untuk memahami, menyelaraskan diri, serta bertindak secara bijak dalam hubungan antarmanusia.

Layanan bimbingan dan konseling (BK) bidang pribadi-sosial memiliki tanggung jawab *preventif* dan *development* dalam memitigasi isu tersebut (Duncan et al., 2012; Kenny & Medvide, 2013; Krist et al., 2019; Kutsal & Nazli, 2022; Villalba, 2006). Kendati demikian, pelaksanaan bimbingan klasikal maupun kelompok di sekolah seringkali mengalami kendala kejenuhan materi. Pendekatan konvensional yang bersifat searah (ceramah) atau diskusi monoton menyebabkan keterlibatan emosional siswa sangat minim. Akibatnya, internalisasi nilai-nilai kecerdasan sosial hanya mandek sebagai hafalan konseptual semata tanpa menyentuh aspek aplikatif dalam kehidupan sehari-hari siswa. Diperlukan sebuah terobosan berupa media BK yang interaktif, menantang, sekaligus

merepresentasikan dinamika kehidupan nyata remaja secara aman.

Pemanfaatan media berbasis permainan (*game based learning*) seperti *board game* menawarkan ruang simulasi sosial yang kaya akan muatan pedagogis. Melalui permainan papan, siswa tidak hanya ditempatkan sebagai pendengar pasif, melainkan aktor aktif yang diwajibkan mengambil keputusan, bernegosiasi, merespon krisis relasional, dan merasakan konsekuensi instan dari pilihan tindakan mereka dalam lingkungan yang terstruktur dan minim resiko psikologis (Assapun & Thummaphan, 2023; Aubrecht, 2011; Carabias et al., 2025; Chen et al., 2021; Drumhiller et al., 2021; Jančič & Hus, 2017; Tinterri et al., 2024; Tsai et al., 2019). *Board game* mampu menjembatani pemahaman konseptual tentang empati dan asertivitas dengan praktik langsung di atas papan permainan.

Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan board game konseptual interaktif bernama "Lintas Rasa" yang didesain secara adaptif menggunakan model ADDIE. Permainan ini dirancang khusus untuk mensimulasikan dilema sosial riil remaja selama satu tahun ajaran sekolah. Kebaruan instrumen ini terletak pada mekanik keseimbangan poin (*Equilibrium Scoring System*), di mana pemenang ditentukan bukan oleh siapa yang tercepat sampai di petak akhir, melainkan pemain yang berhasil menyeimbangkan capaian "Poin Empati" dan "Poin Asertif". Penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan sebuah prototipe media bimbingan konseling pribadi-sosial yang valid, praktis, serta teruji secara empiris efektif dalam mengelevasi kecerdasan sosial siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menerapkan model instruksional ADDIE yang terdiri atas lima tahapan terstruktur: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena memberikan alur yang sangat sistematis dan berulang untuk menjamin kualitas media instruksional melalui evaluasi formatif berkelanjutan pada setiap fasenya.

Alur dan sintaks tata kelola pengembangan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan secara visual pada Diagram 1 berikut:

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Wanasari pada kelas 8 semester genap tahun ajaran 2026. Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok: (1) Subjek validasi keahlian yang terdiri dari satu orang dosen ahli materi bimbingan konseling remaja dan satu orang dosen ahli media pembelajaran eksternal; (2) Subjek

pengguna yang melibatkan 1 orang Guru BK dan 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wanasari yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan identifikasi awal rendahnya keaktifan interpersonal di kelas.



Diagram 1: Alur Kerja Model Pengembangan ADDIE pada *Board Game* "Lintas Rasa"

Instrumen pengumpulan data berupa: (a) Pedoman analisis kebutuhan siswa dan guru; (b) Lembar validasi ahli materi menggunakan skala Likert untuk mengukur kesesuaian konstruk materi sosial remaja; (c) Lembar validasi ahli media guna mengukur kualitas visual, keterbacaan, estetika, dan ergonomi fisik board game; (d) Angket respon kepraktisan guru BK dan respon siswa; serta (e) Skala Kecerdasan Sosial (Social Intelligence Scale) yang diadopsi dan dimodifikasi berdasarkan dimensi empati dan asertivitas remaja untuk pre-test dan post-test.

Data kualitatif berupa kritik, masukan, dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif untuk melakukan revisi produk. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan standar, sedangkan data hasil pre-test dan post-test kecerdasan sosial diuji normalitasnya terlebih dahulu sebelum dianalisis menggunakan uji statistik inferensial *Paired Sample T-Test* berbantuan software JASP untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi permainan. Keefektifan juga ditinjau dari rumus Gain Score yang dinormalisasi (*N-Gain*) untuk mengukur tingkat peningkatan skor kecerdasan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal, tim melakukan analisis kebutuhan komprehensif di SMP Negeri 1 Wanasari melalui observasi lapangan, wawancara terstruktur bersama guru BK, serta pengisian kuesioner awal oleh siswa. Temuan empiris mengkonfirmasi tiga aspek krusial: (1) Masalah Perilaku Siswa: Terdeteksi 62% siswa mengaku pernah menyaksikan atau terlibat langsung dalam konflik verbal teman sebaya, pengucilan kelompok, dan kecenderungan bersikap pasif (takut menolak tekanan negatif teman kelompok karena takut dijauhi); (2) Karakteristik Target: Siswa SMP kelas VIII berada pada fase operasional formal awal yang membutuhkan stimulus visual kinestetik interaktif. Mereka merasa jenuh dengan materi layanan BK konvensional yang didominasi ceramah di kelas; (3) Analisis Tugas: Guru BK membutuhkan media instruksional mandiri yang mampu mensimulasikan skenario konflik sosial tanpa pemicu konfrontasi fisik asli antar siswa.



Gambar 1: Suasana Pengkondisian Kelas dan Pengarahan Awal Layanan Bimbingan Konseling

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan temuan fase analisis, dirancanglah sebuah rancangan awal (*blueprint*) media bimbingan pribadi-sosial terintegrasi yang diberi nama *Board Game* "Lintas Rasa". Struktur inti permainan dirumuskan sebagai berikut:

A. Mekanik Inti Permainan

Permainan ini mengadopsi mekanisme *Roll-and-Move* digabungkan dengan *Role-Playing Dilemma Card*. Pemain berlomba mengumpulkan poin sepanjang simulasi satu tahun ajaran (diwakili oleh lintasan melingkar pada papan permainan). Pemenang permainan didefinisikan secara unik melalui *Equilibrium Scoring System*: bukan siapa yang tercepat mencapai garis finish, melainkan pemain yang berhasil memperoleh keseimbangan poin tertinggi antara Poin Empati (PE) dan Poin Asertif (PA). Formula kalkulasi skor akhir dirancang sedemikian rupa untuk menghukum ketidakseimbangan skor menggunakan formula:

$$\text{Skor Akhir} = (\text{PE} + \text{PA}) - |\text{PE} - \text{PA}|$$

B. Komponen Fisik Game

Komponen permainan terdiri dari: (1) 1 Papan Permainan (*Board*) berukuran lipat empat bertajuk "Perjalanan Remaja"; (2) 50 Kartu Dilema Sosial (berisi studi kasus relasional konseptual di sekolah); (3) 20 Kartu Refleksi Ruang BK; (4) 6 Pion Karakter Representatif; (5) Lembar Buku Saku Skor; (6) Lembar Refleksi Diri; dan (7) 1 Buku Panduan Lengkap Fasilitator (Guru BK).

C. Karakteristik Pion Karakter

Guna menumbuhkan keterikatan psikologis (*immersion*), dirancang 6 profil pion karakter unik yang mencerminkan representasi tipikal kepribadian remaja awal di lingkungan sekolah (Tabel 1).

Tabel 1. Profil Pion Karakter

Nama Karakter	Sifat Utama / Arketipe	Kekuatan & Kelemahan Psikologis
Dimas	Si Atletis Aktif (Populer)	Memiliki inisiatif tinggi dan jiwa kepemimpinan alami, namun cenderung impulsif dalam bertindak dan kurang sabar mendengarkan keluhan orang lain.

Aulia	Si Pengamat Sunyi (Introvert)	Sangat peka, memiliki daya empati mendalam dan pendengar yang baik, tetapi sangat pasif, pemalu, dan kesulitan mengutarakan pendapat asertif.
Togar	Si Tegas Blak-blakan	Sangat jujur, pemberani, berani menyuarakan kebenaran (asertif), namun seringkali terlalu kaku dan bahasanya kurang berempati sehingga rawan menyinggung rasa.
Rania	Si Aktivis OSIS	Perfeksionis, sangat terorganisir, tanggap situasi sosial, namun memiliki kecenderungan overthinking dan mendominasi jalannya kelompok.
Budi	Si Humoris Santai	Mudah mencairkan suasana, disukai semua kalangan, minim stres, namun kerap meremehkan situasi serius dan menghindari komitmen penyelesaian konflik.
Siti	Si Penengah Damai	Sangat peduli keharmonisan kelompok, bersedia mengalah demi kedamaian, namun terjebak dalam sindrom "people-pleaser" yang merugikan dirinya sendiri.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merealisasikan blue-print desain menjadi produk fisik siap pakai. Prototipe diproduksi menggunakan bahan berkualitas standar industri: Papan permainan (gambar 2) menggunakan papan MDF lipat 4 tebal berlaminasi doff, dan kartu dicetak di atas kertas Art Carton 260 gsm laminasi doff agar tahan lama.

Setelah fisik produk selesai diproduksi, dilakukan pengujian validitas materi dan media oleh validator ahli independen sebelum dibawa ke lapangan.

A. Validasi Ahli Materi (Dosen BK)

Fokus penilaian mencakup akurasi konsep empati-asertivitas, relevansi dilema sosial dengan psikologi perkembangan remaja awal, dan kesesuaian nilai pedagogis bimbingan klasikal. Skor yang diperoleh sebesar 92,5% (Kategori: Sangat Valid). Catatan revisi menyarankan agar narasi kartu dilema dihindari dari kesan menceramahi/menghakimi dan memberikan kebebasan eksplorasi motif pilihan jawaban siswa.



Gambar 2: Desain Visual Papan Permainan (*Board Game*) Lintas Rasa

B. Validasi Ahli Media (Dosen Teknologi Pembelajaran)

Fokus penilaian mencakup kejelasan tata letak (*layout*), kontras warna papan, ergonomi ukuran kartu, keterbacaan font (*Times New Roman & Arial*), serta ketahanan fisik komponen permainan. Skor yang didapatkan sebesar 94,1% (Kategori: Sangat Valid). Catatan revisi meminta penguatan kontras warna pada petak "Ruang BK" (Hijau) agar lebih kontras terhadap warna latar lintasan utama.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Prototipe yang telah direvisi kemudian diimplementasikan secara nyata pada 32 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Wanasari. Pelaksanaan diatur dalam bentuk bimbingan klasikal interaktif yang terbagi menjadi 6 kelompok kecil (tiap kelompok berisi 5-6 siswa). Guru BK bertindak sebagai *Game Master* atau Fasilitator Utama.



Gambar 3: Pelaksanaan Layanan BK Pribadi-Sosial Menggunakan Board Game Lintas Rasa Bersama Siswa



Gambar 4: Pendampingan dan Fasilitasi Simulasi Game oleh Tim Mahasiswa/Fasilitator BK

A. Aturan & Alur Permainan (Gameplay Flow):

1. Persiapan

Setiap siswa memilih salah satu dari 6 pion karakter. Kartu Dilema dan Kartu Refleksi dikocok dan diletakkan di tengah papan permainan. Lembar skor dipegang masing-masing pemain.

2. Giliran: Pemain melempar dadu dan melangkah maju sesuai angka yang muncul.

3. Aksi Petak

Jika berhenti di Petak Netral (Putih), giliran berpindah. Jika berhenti di Petak Dilema (Kuning/Merah/Biru), pemain mengambil 1 Kartu Dilema, membacakan

situasi konflik sosial secara lantang, lalu memilih satu dari tiga opsi respons (A, B, atau C) secara jujur sebelum melihat bobot poin di balik kartu. Jika mendarat di Petak Ruang BK (Hijau), pemain wajib mengambil Kartu Refleksi dan menjawab pertanyaan pendalaman personal dibimbing guru BK.

Untuk memberikan gambaran konkret mengenai muatan stimulasi kecerdasan sosial, berikut adalah contoh prototipe Kartu Dilema Sosial beserta distribusi pembobotan poin rahasianya:

Contoh Prototipe Kartu Dilema Sosial

Situasi Dilema: Saat kerja kelompok di kelas, salah satu teman dekatmu justru asyik bermain game di handphone-nya dan sama sekali tidak mau membantu menyelesaikan tugas. Padahal, tugas tersebut harus dikumpulkan satu jam lagi kepada guru mata pelajaran. Apa yang akan kamu lakukan?

Pilihan Respons Siswa:

Opsi A: Membiarkannya saja karena dia teman dekatmu, lalu kamu terpaksa mengerjakan bagian tugasnya sendirian sambil memendam rasa kesal.

Opsi B: Langsung merebut handphone-nya dengan marah, membentakinya di depan teman-teman lain, dan mengancam akan menghapus namanya dari sampel tugas kelompok.

Opsi C: Menghampirinya secara tenang, menyampaikan bahwa kontribusinya sangat dibutuhkan agar tugas selesai tepat waktu, dan mengajaknya menyepakati pembagian tugas sisa.

B. Konsekuensi & Distribusi Poin (Di Balik Kartu):

1. **Memilih Opsi A (Respons Pasif / *People-Pleaser*):** Mendapat Poin Empati +2, namun Poin Asertif -1. *Konsekuensi:* Kamu menjaga kedamaian semu, tetapi kesehatan mentalmu tertekan dan temanmu tidak belajar bertanggung jawab.
2. **Memilih Opsi B (Respons Agresif):** Mendapat Poin Empati -1, namun Poin Asertif +2. *Konsekuensi:* Tugas terselesaikan akibat paksaan, tetapi hubungan pertemanan menjadi retak dan memicu dendam.
3. **Memilih Opsi C (Respons Asertif-Empatis / *Ideal*):** Mendapat Poin Empati +2 dan Poin Asertif +2. *Konsekuensi:* Masalah selesai dengan kepala dingin, integritas dirimu terjaga, dan hubungan interpersonal tetap harmonis.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi mencakup penilaian kepraktisan produk oleh pengguna serta

penilaian efektivitas empiris secara kuantitatif melalui eksperimen pre-test dan post-test menggunakan Skala Kecerdasan Sosial.

A. Uji Kepraktisan

Angket respon Guru BK menunjukkan persentase sebesar 89,3% (Sangat Praktis) karena buku panduan mempermudah pengelolaan kelas. Angket respon siswa pasca permainan memperoleh nilai rata-rata 87,5% (Sangat Praktis), mengonfirmasi bahwa jalannya permainan sangat menyenangkan, menegangkan pada mekanik perhitungan skor, dan memudahkan mereka memahami dampak pilihan perilaku sosial.

B. Uji Efektivitas Kuantitatif

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dari 32 siswa diolah menggunakan JASP. Pengujian normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal ($p > 0.05$). Selanjutnya, uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test dan N-Gain.

Variabel Pengukuran	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Nilai t-hitung	Signifikansi (p-value)
Kecerdasan Sosial (Total)	74,35	92,18	-8,742	< 0.001
N-Gain Score	0,68 (Kategori: Sedang)	-	-	-

Analisis tabel di atas membuktikan secara empiris bahwa terdapat peningkatan skor kecerdasan sosial siswa yang sangat signifikan setelah diberikan layanan BK bermediakan board game "Lintas Rasa" ($p < 0.001$). Peningkatan ini didukung oleh perolehan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,68 yang masuk dalam kriteria sedang, menunjukkan keefektifan media dalam menstimulasi aspek psikososial siswa secara konstan.

6. Pembahasan Pengaruh Board Game

Keberhasilan *board game* "Lintas Rasa" dalam mendongkrak kecerdasan sosial siswa SMP bertumpu pada keunikan mekanik *Equilibrium Scoring System* (Rodríguez-Ferrer et al., 2024; Sánchez-Moreno et al., 2026; Tsai et al., 2019). Dalam realitas pergaulan sehari-hari, remaja sering terjebak menjadi seorang pembully (asertivitas

destruktif tanpa empati) atau menjadi korban penindasan/people-pleaser (empati/mengalah tanpa kemampuan asertif) (Evans et al., 2014; Lee et al., 2022; Lodder et al., 2016; Marengo et al., 2019; Mital et al., 2025; Odigie et al., 2025; Ren et al., 2023; Tarafa et al., 2022). Pola *scoring game* ini melatih kognitif siswa untuk memahami bahwa kebaikan sejati memerlukan ketegasan integritas, dan ketegasan memerlukan kelembutan empati.



Gambar 5: Sesi Debriefing oleh fasilitator

Sesi Debriefing yang dipandu oleh Guru BK di akhir 10 menit permainan memegang peranan krusial sebagai jembatan reflektif (*experiential learning*). Ketika siswa merefleksikan lembar evaluasi diri dan menyadari skor mereka timpang (misal, asertif tinggi tapi empati minus), Guru BK melakukan teknik probing melalui *open-ended questions*: "Menurut kamu, apa resiko jangka panjang di kelas jika karaktermu terus memilih opsi konfrontatif?". Diskusi kritis ini memicu kesadaran metakognitif, sehingga pemahaman konsep kecerdasan sosial tidak sekedar menjadi hafalan materi kognitif, melainkan terinternalisasi menjadi komitmen perilaku nyata dalam interaksi sosial sehari-hari di sekolah. Permainan papan terbukti mendorong interaksi sosial, keterlibatan teman sebaya, dan kecerdasan emosional, yang merupakan komponen inti dari kecerdasan sosial. Permainan ini menciptakan lingkungan terstruktur di mana siswa harus berkomunikasi, berkolaborasi, dan terkadang berkompetisi, yang semuanya membutuhkan dan mengembangkan keterampilan sosial (Bacani & Weber, 2026; No Title, n.d.; Rodríguez-Ferrer et al., 2024). Meskipun tidak secara eksplisit disebut sebagai "Sistem Penilaian Keseimbangan," penilaian dan mekanisme permainan yang seimbang dianggap penting.

Permainan yang mengharuskan pemain untuk mempertimbangkan berbagai perspektif, bernegosiasi, dan menyesuaikan strategi (seringkali merupakan ciri sistem berbasis keseimbangan) membantu siswa melatih adaptasi sosial dan pengambilan keputusan dalam lingkungan kelompok yang dinamis (Hong et al., 2020; Ikarashi et al., 2019; Tsai et al., 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil rangkaian penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Board game* "Lintas Rasa" dinyatakan Sangat Layak secara konseptual dan fisik berdasarkan penilaian ahli materi (92,5%) dan ahli media (94,1%).
2. Media dinyatakan Sangat Praktis digunakan dalam bimbingan klasikal berdasarkan respon guru BK (89,3%) dan respon kenyamanan belajar siswa (87,5%).
3. *Board game* "Lintas Rasa" terbukti Efektif secara signifikan dalam meningkatkan kecerdasan sosial siswa SMP, ditunjukkan dengan nilai $p < 0.001$ pada *Paired Sample T-Test* serta capaian nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang.

Disarankan kepada Guru BK di jenjang SMP untuk memanfaatkan *board game* "Lintas Rasa" sebagai alternatif media BK interaktif yang inovatif guna mereduksi kejenuhan layanan klasikal bidang pribadi-sosial. Bagi peneliti selanjutnya, **disarankan untuk memperluas subjek uji coba pada skala multi-sekolah atau mengembangkan sistem digitalisasi board game (e-board game)** guna menjangkau aksesibilitas pemanfaatan mandiri siswa di luar jam sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini didanai oleh LPPM Universitas Pancasakti Tegal tahun anggaran 2026

DAFTAR PUSTAKA

- Assapun, S., & Thummaphan, P. (2023). Assessing the Effectiveness of Board Game-based Learning for Enhancing Problem-Solving Competency of Lower Secondary Students. *International Journal of Instruction*, 16(2), 511 – 532. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16228a>
- Aubrecht, M. (2011). Games in E-Learning: How Games Teach and How Teachers Can Use Them. In *Interactivity in E-Learning: Case Studies and Frameworks*. <https://doi.org/10.4018/978-1-61350-441-3.ch009>
- Bacani, R., & Weber, G. (2026). VaporizAction!: Developing a European-Style Board Game to Teach Physical Chemistry Concepts. *Journal of Chemical Education*, 103(4), 2364 – 2372. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.5c01532>
- Baird, A. A., Silver, S. H., & Veague, H. B. (2010). Cognitive control reduces sensitivity to relational aggression among adolescent girls. *Social Neuroscience*, 5(5), 519 – 532. <https://doi.org/10.1080/17470911003747386>
- Blum, R. W., Astone, N. M., Decker, M. R., & Mouli, V. C. (2014). A conceptual framework for early adolescence: A platform for research. *International Journal of Adolescent Medicine and*

- Health, 26(3), 321 – 331. <https://doi.org/10.1515/ijamh-2013-0327>
- Carabias, N. S.-C., Valeros, M. . Á. R., & Chaves, M. . C. I. (2025). Board Games And Artistic Languages As Pedagogical Tools For Emotional Education; [El Juego De Mesa Y Los Lenguajes Artísticos Como Herramientas Para La Educación Emocional]. *Cauriensia*, 20, 1321 – 1338. <https://doi.org/10.17398/2340-4256.20.1321>
- Centifanti, L. C. M., Fanti, K. A., Thomson, N. D., Demetriou, V., & Anastassiou-Hadjicharalambous, X. (2015). Types of relational aggression in girls are differentiated by callous-unemotional traits, peers and parental overcontrol. *Behavioral Sciences*, 5(4), 518 – 536. <https://doi.org/10.3390/bs5040518>
- Chen, S.-Y., Tsai, J.-C., Liu, S.-Y., & Chang, C.-Y. (2021). The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Culotta, C. M., & Goldstein, S. E. (2008). Adolescents' aggressive and prosocial behavior: Associations with jealousy and social anxiety. *Journal of Genetic Psychology*, 169(1), 21 – 33. <https://doi.org/10.3200/GNTP.169.1.21-33>
- Drumhiller, N. K., Wilkin, T. L., & Srba, K. V. (2021). Introduction to simulation learning in emergency and disaster management. In *Simulation and Game-Based Learning in Emergency and Disaster Management*. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4087-9.ch001>
- Duncan, P., Frankowski, B., Carey, P., Kallo, E., Delaney, T., Dixon, R., Garcia, A., & Shaw, J. S. (2012). Improvement in adolescent screening and counseling rates for risk behaviors and developmental tasks. *Pediatrics*, 130(5), e1345–e1351. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2356>
- Evans, C. B. R., Smokowski, P. R., & Cotter, K. L. (2014). Cumulative bullying victimization: An investigation of the dose-response relationship between victimization and the associated mental health outcomes, social supports, and school experiences of rural adolescents. *Children and Youth Services Review*, 44, 256 – 264. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.06.021>
- Hong, J.-C., Hwang, M.-Y., Tsai, C.-R., Tai, K.-H., & Wu, Y.-F. (2020). The Effect of Social Dilemma on Flow Experience: Prosociality Relevant to Collective Efficacy and Goal Achievement Motivation. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 18(2), 239 – 258. <https://doi.org/10.1007/s10763-019-09958-3>
- Ikarashi, N., Yamamoto, R., & Wilkinson, V. A. (2019). An Application of Nash Equilibrium to an Experimental Setting: The Real Meaning of the Sacrifice Move in Board Games. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 53, 260 – 265. https://doi.org/10.1007/978-3-319-99834-3_34
- Jančič, P., & Hus, V. (2017). Game-based learning in social studies classes in primary school. *Proceedings of the 11th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2017*, 285 – 293. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85036478187&partnerID=40&md5=91846ac2339ac3c6063f793ad1e6383e>
- Kenny, M. E., & Medvide, M. B. (2013). The prevention imperative and the work of the counselor. In *Psychology of Counseling*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84892084419&partnerID=40&md5=f8abffce5cd2fb4b7ce73dd4d8c89d77>
- Krist, A. H., Davidson, K. W., Ngo-Metzger, Q., & Mills, J. (2019). Social Determinants as a Preventive Service: U.S. Preventive Services Task Force Methods Considerations for Research. *American Journal of Preventive Medicine*, 57(6), S6 – S12. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2019.07.013>
- Kutsal, D., & Nazli, S. (2022). THE EFFECT OF LIFE SKILLS PSYCHOEDUCATION PROGRAM ON THE 11TH GRADE STUDENTS' LIFE SKILLS AND BEHAVIORS; [YAŞAM BECERİLERİ PSİKOEĞİTİM PROGRAMININ 11. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN YAŞAM BECERİLERİNE VE PROBLEM DAVRANIŞLARINA ETKİSİ*]. *Milli Eğitim*, 51(234), 1209 – 1232. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.836421>
- Lee, J., Roh, B.-R., & Yang, K.-E. (2022). Exploring the association between social support and patterns of bullying victimization among school-aged adolescents. *Children and Youth Services Review*, 136. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2022.106418>
- Liu, Q., Jiang, M., Li, S., & Yang, Y. (2021). Social support, resilience, and self-esteem protect against common mental health problems in early adolescence A nonrecursive analysis from a two-

- year longitudinal study. *Medicine (United States)*, 100(4).
<https://doi.org/10.1097/MD.00000000000024334>
- Lodder, G. M. A., Scholte, R. H. J., Cillessen, A. H. N., & Giletta, M. (2016). Bully Victimization: Selection and Influence Within Adolescent Friendship Networks and Cliques. *Journal of Youth and Adolescence*, 45(1), 132 – 144. <https://doi.org/10.1007/s10964-015-0343-8>
- Marengo, D., Settanni, M., Prino, L. E., Parada, R. H., & Longobardi, C. (2019). Exploring the dimensional structure of bullying victimization among primary and lower-secondary school students: Is one factor enough, or do we need more? *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00770>
- Mital, A. K., Choudhary, P., Gupta, R., Sethi, S., Suri, N., Jain, R. B., & Baral, S. S. (2025). The Relationship of Bullying and Peer Victimization to Emotional and Behavioral Aspect of Mental Health among School Going Adolescents in India. *Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health*, 21(1), 48 – 57. <https://doi.org/10.1177/09731342241310570>
- Muratori, P., Paciello, M., Castro, E., Levantini, V., Masi, G., Milone, A., Senese, V. P., Pisano, S., & Catone, G. (2021). At-risk early adolescents profiles in the community: A cluster analysis using the strengths and difficulties questionnaire. *Psychiatry Research*, 305. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2021.114209>
- Odigie, T., Elsdén, E., Hosozawa, M., Patalay, P., & Pingault, J.-B. (2025). The healthy context paradox: a cross-country analysis of the association between bullying victimisation and adolescent mental health. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 34(1), 215 – 224. <https://doi.org/10.1007/s00787-024-02483-x>
- Ren, P., Wang, Y., Liang, Y., Li, S., & Wang, Q. (2023). Bidirectional relationship between bullying victimization and functions of aggression in adolescents: The mediating effect of teacher justice. *Journal of Adolescence*, 95(6), 1245 – 1257. <https://doi.org/10.1002/jad.12198>
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & García-Roca, A. (2024). Enhancing classroom climate and emotional intelligence through board games: A mixed-methods case study with moroccan students of spanish as a foreign language. *Thinking Skills and Creativity*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101668>
- Rowe, C., Parker-Sloat, E., Schwartz, S., & Liddle, H. (2014). Family therapy for early adolescent substance abuse. In *Adolescent Substance Abuse Treatment in the United States: Exemplary Models from a National Evaluation Study*. <https://doi.org/10.4324/9781315821344-14>
- Sánchez-Moreno, J. A., Serrano-Marugán, I., March-Llanes, J., Guzmán, N., Mayoral, M., Estrada-Plana, V., Vita-Barrull, N., & Moya-Higueras, J. (2026). Emotional and behavioral benefits of a standardized program with modern board games. *International Journal of Serious Games*, 13(2), 79 – 93. <https://doi.org/10.17083/fxnmkg53>
- Tarafa, H., Alemayehu, Y., Bete, T., & Tarecha, D. (2022). Bullying victimization and its associated factors among adolescents in Illu Abba Bor Zone, Southwest Ethiopia: a cross-sectional study. *BMC Psychology*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-022-00967-6>
- Tinterri, A., Pelizzari, F., Vignoli, G., Palladino, F., & di Padova, M. (2024). Towards AI-assisted Board Game-based Learning: Assessing LLMs in Game Personalisation. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*, 18(1), 1107 – 1115. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.3055>
- Tsai, J.-C., Cheng, P.-H., Liu, S.-Y., & Chang, C.-Y. (2019). Using board games to teach socioscientific issues on biological conservation and economic development in Taiwan. *Journal of Baltic Science Education*, 18(4), 634 – 645. <https://doi.org/10.33225/jbse/19.18.634>
- Villalba, J. A. (2006). Incorporating wellness into group work in elementary schools. *Journal for Specialists in Group Work*, 32(1), 31 – 40. <https://doi.org/10.1080/01933920600977556>

