BASHIROH
Jurnal Studi Islam Multidisiplin
Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
E-ISSN XXXX-XXXX
Volume 1 Nomor 2/ Oktober 2026

Pengembangan Board Game "*Journey of Nakama"* sebagai Media Layanan Bimbingan Kelompok guna Membantu Mengembangkan Karakter Santri di Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung

Siti Alifatul Azizah
Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
[1)]Alifatul2111@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Board Game "*Journey of Nakama*" sebagai media layanan bimbingan kelompok guna membantu mengembangkan karakter santri di Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung. Penelitian ini didasari oleh pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang masih didominasi metode ceramah satu arah sehingga santri cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat aktif dalam mengembangkan karakter disiplin, tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, dan kepedulian sosial. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah santri kelas 1E Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung yang berjumlah 26 orang, dengan guru dan wali kelas sebagai informan pada tahap analisis kebutuhan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket uji ahli materi serta ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Board Game "Journey of Nakama" memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,25% dari ahli materi dan 90,38% dari ahli media, yang keduanya berada pada kategori layak digunakan dengan revisi. Board game ini dirancang dengan komponen papan permainan, kartu log pose, kartu haki, pion, dan dadu yang mengintegrasikan unsur kerja sama dan komunikasi antarsantri dalam proses permainannya. Dengan demikian, Board Game "*Journey of Nakama*" berpotensi menjadi media alternatif yang inovatif dan interaktif dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan karakter santri di lingkungan madrasah diniyah.

Kata kunci : Board Game, Bimbingan Kelompok, Karakter Santri

Abstract*. This study aims to develop the "Journey of Nakama" board game as a group guidance service medium to help develop the character of santri at Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung. This study is grounded in the fact that group guidance services are still dominated by one-way lecture methods, causing santri to be passive, easily bored, and less actively involved in developing discipline, responsibility, cooperation, communication, and social care. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 26 santri from class 1E of Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung, with teachers and homeroom teachers as informants during the needs-analysis stage. Data were collected through observation, interviews, and expert-validation questionnaires for material and media experts. The results showed that the "Journey of Nakama" board game obtained a feasibility percentage of 81.25% from material experts and 90.38% from media experts, both*

falling into the feasible-with-revision category. This board game was designed with components including a game board, log pose cards, haki cards, pawns, and dice that integrate elements of cooperation and communication among santri during gameplay. Thus, the "Journey of Nakama" board game has the potential to become an innovative and interactive alternative medium for implementing group guidance services to develop the character of santri in the madrasah diniyah environment.

Keywords: *Board Game, Group Guidance, Santri Character*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya ditujukan untuk prestasi akademik saja, tetapi juga ditujukan untuk membentuk karakter peserta didik atau dalam lembaga Madrasah Diniyah menyebutnya santri. Madrasah Diniyah merupakan salah satu lembaga pendidikan berbasis keagamaan yang memiliki peran penting dalam mendidik dan menanamkan nilai spiritual, moral, sosial, dan karakter kepada santri. Karakter seperti disiplin, *istiqomah*, tanggung jawab, kerja sama, empati dan kemampuan berkomunikasi menjadi bagian penting bagi santri yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun pada kenyataannya, proses pengembangan karakter santri mengalami berbagai hambatan. Tidak semua santri berani untuk menunjukkan diri mereka, seperti menyampaikan pendapat, pasif ketika diberi pertanyaan, atau tidak percaya diri. Selain itu, pola interaksi santri yang berbeda dan perkembangan teknologi juga ikut menjadi hambatan dalam proses pengembangan karakter. Dalam hal ini, layanan Bimbingan Kelompok menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk diterapkan.

Layanan bimbingan kelompok merupakan proses memberikan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok dimana dalam layanan tersebut terdapat aktivitas dan dinamika kelompok yang harus diwujudkan untuk membahas topik-topik umum yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (santri) yang menjadi peserta layanan tersebut.[1] Dalam pelaksanaannya layanan Bimbingan Kelompok memberikan kesempatan kepada santri untuk menyampaikan pendapat, menghargai pendapat orang lain, dan kerja

[1] Nur Azmi Wiantina, "IMPLEMENTASI BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SANTRI DI PONDOK PESANTREN MODERN DAN TAHFIZH DARUL UMMAH Muthi'ah Farhah Nabila, Nur Azmi Wiantina, Putri Rahayu S" 9, no. 1 (2026): 1–18, https://doi.org/10.22460/fokus.v9i1.

sama tim yang dapat membangun hubungan positif. Namun, pelaksanaan layanan ini dalam lingkungan Madrasah Diniyah cenderung hanya ceramah dan diskusi monoton saja. Hal ini mengakibatkan para santri merasa cepat bosan dan kurang efektif.

Ada banyak inovasi media yang dapat digunakan, salah satunya adalah board game (papan permainan). Board Game merupakan jenis permainan yang memiliki banyak unsur komponen, seperti papan persegi, karton tebal, dan kartu. Board game memiliki cerita, tema, dan teknik permainan yang bervariasi.[2] Kelebihan dari board game adalah menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kerja sama para santri dalam memecahkan setiap masalah yang ada dalam permainan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan board game *"Journey of Nakama"* sebagai media layanan Bimbingan Kelompok santri di Madrasah Sunan Kalijogo Jabung. Melalui konsep permainan yang mengedepankan kerjasama dan interaksi antar santri, permainan ini diharapkan dapat membantu mengembangkan karakter santri lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk menghasilkan media layanan Bimbingan Kelompok yang inovatif sekaligus menjadi sarana pendukung pengembangan karakter santri di Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas:

a. *Analyze* (mengidentifikasi masalah, menganalisis kebutuhan, menetapkan karakteristik subjek, dan menetapkan tujuan pengembangan).
b. *Design* (merancang konsep produk, menyusun strategi, dan menyiapkan istrumen penilaian).
c. *Development* (mewujudkan desain menjadi produk nyata, melakukan uji ahli).
d. *Implementation* (menerapkan produk yang sudah dikembangkan).
e. *Evaluation* (menilai evektifitas dan kelayakan produk).

[2] Fitriani Qurrotul Uyun, Sri Panca Setyawati, and Setya Adi Sancaya, "Pemanfaatan Media Berbasis Board Game," 2011, 255–58.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung yang berlokasi di Desa Sukolilo Jabung dimulai dari bulan Mei hingga bulan Juli. Subjek penelitian diambil dari santri Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung kelas 1 sampai 3 (kelas 7 sampai 9 SMP) yang terdiri dari 10 kelas dan berjumlah kurang lebih 100 santri. Sampel penelitian ini diambil menggunakan random sampling, yaitu kelas 1E yang berjumlah 26 santri. Selain santri, guru dan wali kelas juga dilibatkan sebagai informan pada tahap analisis kebutuhan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket untuk uji ahli materi, uji ahli media, dan uji pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Analisis Kebutuhan

Tabel 1

Hasil Wawancara dan Observasi

Sumber Data	Aspek yang dikaji	Hasil Analisis Kebutuhan	Implikasi Pengembangan Produk
Wawancara Guru	**Kondisi Karakter Santri**	Secara umum karakter santri sudah cukup baik, namun masih ditemukan beberapa permasalahan seperti kurang disiplin, kurang percaya diri, kurang aktif bekerja sama, kurang bertanggung jawab, datang terlambat, kurang memperhatikan penjelasan guru, saling mengejek, pasif saat pembelajaran, serta	Diperlukan media yang dapat membantu mengembangkan karakter disiplin, tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, dan kepedulian sosial.

Sumber Data	Aspek yang dikaji	Hasil Analisis Kebutuhan	Implikasi Pengembangan Produk
		kurang peduli terhadap teman.	
	Pelaksanaan Layanan	Layanan bimbingan kelompok masih didominasi metode ceramah sehingga berlangsung satu arah. Santri cenderung merasa bosan, kurang fokus, mengantuk, dan berbicara dengan teman selama kegiatan berlangsung. Guru menilai media permainan yang melibatkan kerja sama dan komunikasi dua arah lebih sesuai dengan karakteristik santri.	Board game *Journey of Nakama*" dipandang berpotensi menjadi media alternatif yang lebih interaktif untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.
Wawancara Santri	**Pengalaman mengikuti Layanan**	Santri menilai kegiatan bimbingan kelompok masih monoton karena hanya berupa penyampaian materi secara lisan.	Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan agar santri lebih terlibat dalam kegiatan layanan.
	Kebutuhan Pengembangan Karakter	Santri menganggap disiplin dan tanggung jawab sebagai karakter yang paling penting, tetapi masih mengalami kesulitan	Media yang dikembangkan perlu memberikan pengalaman belajar yang mampu melatih disiplin

Sumber Data	Aspek yang dikaji	Hasil Analisis Kebutuhan	Implikasi Pengembangan Produk
		menerapkannya, terutama karena mudah terpengaruh teman yang datang terlambat.	dan tanggung jawab melalui aktivitas langsung.
	Harapan terhadap Media Layanan	Santri lebih menyukai pembelajaran melalui permainan karena lebih aktif, tidak mudah mengantuk, dan lebih menyenangkan. Mereka berharap board game "*Journey of Nakama*" dapat meningkatkan semangat belajar sekaligus membantu mengembangkan karakter yang lebih baik.	Pengembangan board game disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik santri agar meningkatkan motivasi serta efektivitas layanan.
Observasi	**Kondisi Karaker Sebelum Penggunaan Media**	Beberapa aspek karakter masih berada pada kategori sedang hingga rendah, meliputi kedisiplinan hadir tepat waktu, kepatuhan terhadap tata tertib, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, penghargaan terhadap pendapat teman, tanggung jawab, kejujuran,	Hasil observasi memperkuat kebutuhan akan media layanan bimbingan kelompok yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mengembangkan berbagai aspek karakter santri secara terpadu.

Sumber Data	Aspek yang dikaji	Hasil Analisis Kebutuhan	Implikasi Pengembangan Produk
		kepedulian terhadap teman, keaktifan dalam kelompok, serta sopan santun kepada guru dan teman.	

Uji Ahli Materi

Instrumen untuk uji ahli materi menggunakan angket skala likert dengan nilai 1-4. Agket ini terdiri dari 12 pernyataan yang memuat aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan dari produk Board Game *"Journey of Nakama"*. Dari angket tersebut diperoleh:

- Skor 4 = 4 butir
- Skor 3 = 7 butir
- Skor 2 = 1 butir
- Skor 1 = 0 butir

Dengan perhitungan:

Skor diperoleh : (4x4) + (7×3) + (1×2) = 16+21+2 = 39

Skor maksimum : 12x4 = 48

Persentasi :

$$\frac{39}{48} \text{ X } 100\% \quad = 81{,}25\%$$

Hasil validasi ahli materi : 81,25% (Layak dengan revisi)

Uji Ahli Media

Instrumen untuk uji ahli materi menggunakan angket skala likert dengan nilai 1-4. Agket ini terdiri dari 13 pernyataan yang memuat aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan dari produk Board Game *"Journey of Nakama"*. Dari angket tersebut diperoleh:

- Skor 4 = 8 butir

- Skor 3 = 5 butir
- Skor 2 = 0 butir
- Skor 1 = 0 butir

Dengan perhitungan:

Skor diperoleh : (4x8) + (5×3) = 32 + 15 = 47

Skor maksimum : 13x4 = 52

Persentasi :

$$\frac{47}{52} \text{ X } 100\% \quad = 90{,}38\%$$

Hasil validasi ahli materi : 90,38% (Layak dengan revisi)

Keterangan intervensi nilai

- Layak tanpa revisi = 100 % - 95%
- Layak dengan revisi = 94% - 75%
- Kurang layak = 74% - 40%
- Tidak layak = 39% - 0%

Proses Pengembangan Board Game "*Journey of Nakama*"

Pengembangan media board game "*Journey of Nakama*" menggunakan model ADDIE, diantaranya:

1. *Analyze*

   Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan kondisi santri Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung terhadap layanan bimbingan dan konseling, khususnya layanan bimbingan kelompok. Data diperoleh melalui observasi partisipan, wawancara terhadap santri, guru, dan walikelas.

2. *Design*

   Pada tahap ini peneliti merancang konsep dari board game *"Journey of Nakama"* berdasarkan tujuan layanan bimbingan kelompok, yaitu kerjasama, komunikasi, dan rasa percaya antar santri. Peneliti mengambil nama "*Journey of Nakama"* bukan hanya

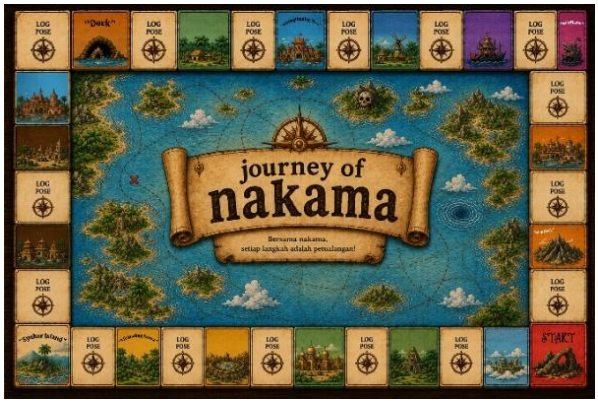
sekedar menjadi tema permainan, namun nama "*Journey of Nakama*" memiliki makna sebagai berikut:

a. *Journey*, secara bahasa memiliki arti perjalanan. Dalam konteks media ini kata *Journey* direpresentasikan sebagai proses belajar santri yang membutuhkan tahapan atau waktu yang panjang.
b. *Nakama,* secara bahasa berarti teman atau sahabat. *Nakama* dalam media ini memiliki makna semangat kerjasama atau kolaborasi antar teman atau antar anggota kelompok.

   Jika dua kata diatas di gabungkan menjadi satu akan memiliki arti "Perjalanan bersama teman atau sahabat seperjuangan" yang bermakna sebuah proses pembelajaran yang dipandang bukan sebagai perjalanan yang ditempuh sendirian, melainkan sebagai perjalanan yang dilalui bersama-sama dengan teman belajar, saling mendukung, saling membantu, dan saling menguatkan hingga mencapai tujuan pembelajaran.

Komponen permainan meliputi papan bermain berbentuk seperti peta, kartu *log pose* sebagai kartu tantangan, kartu *haki* sebagai kartu nilai atau poin, pion pemain, dan dadu. Pada papan permainan terdapat pulau sebagai petak dimana pemain akan menggerakkan pion sesuai angka yang keluar pada dadu.

Berikut komponen Board Game "*Journey of Nakama*"



Papan bermain/Board Game "Journey of Nakama"

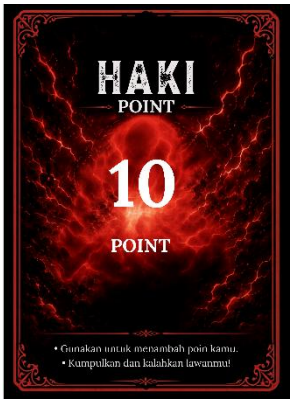
E-ISSN XXXX-XXXX
Volume 1 Nomor 2/ Oktober 2026



Keterangan Petak Khusus/Istimewa



Panduan Bermain



Kartu Haki (kartu poin)



Dadu Permainan



Pion atau Bidak Permainan





Kartu Log Pose (Tantangan)

3. *Development*

Tahap ini dilakukan dengan membuat produk media *board game* sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah produk tersebut sudah layak atau belum.

Proses pembuatan media Board Game "*Journey of Nakama*":

a. Penyusunan elemen papan permainan, kartu Log Pose, Karu Haki, pion, dadu, dan panduan bermain berdasarkan hasil rancangan pada tahap Design, meliputi alur perjalanan berupa rangkaian pulau yang harus dilalui pemain.
b. Penentuan ukuran dan tata letak papan agar mudah diakses oleh seluruh anggota kelompok kecil saat permainan berlangsung, mengingat layanan bimbingan kelompok umumnya diikuti oleh beberapa santri dalam satu meja permainan.
c. Pemilihan bahan produksi, yaitu bahan flexy (banner) untuk papan permainan. Peneliti menggunakan bahan agar media dapat bertahan lama. Kemudian untuk bahan kartu menggunakan kertas glossy dan untuk pion-dadu menggunakan bahan akrilik.
d. Pengemasan produk akhir ke dalam kotak kemasan yang praktis dan mudah dibawa, sehingga board game dapat digunakan secara fleksibel pada berbagai tempat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

4. *Implementation*

   Produk yang sudah divalidasi akan di uji coba pada santri Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung pada kelompok kecil.

5. *Evaluation*

   Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk dan respon santri terhadap produk tersebut. Evaluasi akan dilakukan dengan pengisian angket dan observasi saat kegiatan berlangsung.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung masih didominasi oleh metode ceramah yang berlangsung satu arah, sehingga santri cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat secara aktif. Temuan ini sejalan dengan hasil studi Pemanfaatan Media Bimbingan dan

Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pada berbagai jenis layanan bimbingan dan konseling pada umumnya masih berada pada kategori jarang digunakan. Padahal, media dalam layanan bimbingan dan konseling berfungsi menumbuhkan motivasi, memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalistis, memvariasikan metode penyampaian, serta melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mengamati, melakukan, dan memerankan, bukan sekadar mendengarkan.[3] Kondisi tersebut mendorong motivasi peneliti untuk melakukan pengembangan Board Game "*Journey of Nakama*" sebagai media alternatif yang mampu menghadirkan interaksi dua arah dan pengalaman belajar yang lebih aktif dalam layanan bimbingan kelompok di lingkungan madrasah diniyah.

Hasil validasi menunjukkan bahwa Board Game "*Journey of Nakama*" memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,25% dari ahli materi dan 90,38% dari ahli media, yang keduanya berada pada kategori layak digunakan dengan revisi. Perolehan persentase ini konsisten dengan kisaran hasil validasi pada penelitian pengembangan media berbasis model ADDIE lainnya, dan juga sejalan dengan prinsip bahwa media bimbingan dan konseling perlu memenuhi unsur kegunaan, kelayakan, ketepatan, serta kemenarikan sebelum diimplementasikan kepada konseli.[4] Dengan demikian, tingginya skor kelayakan pada aspek media mengindikasikan bahwa board game ini secara teknis siap digunakan sebagai sarana penyampaian pesan bimbingan yang lebih menarik perhatian dan mudah dipahami oleh santri.

Pemilihan board game sebagai media layanan bimbingan kelompok memperoleh dukungan yang kuat dari penelitian Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Board Game untuk Meningkatkan Akademik Hardiness Siswa yang membuktikan bahwa intervensi berbasis board game dalam bimbingan kelompok secara signifikan mampu meningkatkan ketahanan siswa dalam menghadapi tekanan. Peningkatan tersebut tampak nyata pada aspek komitmen (keterlibatan dan tanggung jawab menyelesaikan tantangan permainan hingga tuntas), control (kemampuan mengelola strategi dan emosi saat menghadapi kesulitan), serta tantangan (memandang kesulitan sebagai peluang untuk

[3] Hardi Prasetiawan and Said Alhadi, "Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta" 3, no. 2 (2024).

[4] Prasetiawan and Alhadi.

berkembang).[5] Ketiga aspek ini secara konseptual selaras dengan mekanisme permainan board game "Journey of Nakama", di mana pemain dituntut menyelesaikan tantangan melalui kartu log pose dan mengumpulkan poin melalui kartu haki secara bertahap dan kolaboratif. Kesamaan mekanisme ini memperkuat asumsi bahwa board game bukan sekadar media hiburan, melainkan sarana yang secara empiris teruji dapat menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama secara tidak langsung melalui aturan permainan.

Nama "*Journey of Nakama*" sendiri bermakna perjalanan bersama teman seperjuangan merepresentasikan proses pengembangan karakter yang berlangsung melalui dinamika kelompok, bukan proses individual. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Implementasi Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri di Pondok Pesantren Modern dan Tahfizh Darul Ummah yang mengungkap bahwa layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan kedisiplinan pribadi santri melalui tiga mekanisme utama, yaitu peningkatan kesadaran diri terhadap peraturan, pengembangan keterampilan manajemen waktu, dan dukungan sosial dari sesama anggota kelompok.[6] Dukungan sosial antarsantri dalam dinamika kelompok terbukti mendorong lahirnya motivasi individu. Prinsip dukungan sosial dan refleksi kolektif inilah yang secara sengaja diadopsi ke dalam mekanisme Board Game "*Journey of Nakama*", yaitu melalui unsur *nakama* (kerja sama dan kolaborasi antaranggota kelompok) yang menuntun santri untuk saling mendukung, saling membantu, dan saling menguatkan hingga mencapai tujuan bersama dalam permainan.

Selain aspek kedisiplinan dan kerja sama, pengembangan karakter santri di lembaga pendidikan berbasis pesantren juga tidak dapat dilepaskan dari dimensi spiritual dan nilai-nilai keislaman. Penelitian Peranan Bimbingan Konseling Islam dalam Mengaktifkan Kecerdasan Spiritual Santri Pondok Pesantren Darul Khair Babakan Lebaksiu Tegal menegaskan bahwa strategi bimbingan konseling Islam yang efektif dalam membina santri adalah pendekatan yang menganggap konseli sebagai orang terdekat, dilandasi keikhlasan, ketulusan, dan penuh kasih sayang, serta tidak menggunakan kekerasan melainkan

[5] Ilma Zaerotul Farida and Sigit Hariyadi, "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Board Game Untuk Meningkatkan Akademik Hardiness Siswa" 9, no. 1 (2026): 288–300.

[6] Wiantina, "IMPLEMENTASI BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SANTRI DI PONDOK PESANTREN MODERN DAN TAHFIZH DARUL UMMAH Muthi'ah Farhah Nabila, Nur Azmi Wiantina, Putri Rahayu S."

pengertian.[7] Pendekatan preventif dan penuh kasih sayang tersebut relevan dengan filosofi pengembangan Board Game "*Journey of Nakama*", yang menempatkan proses pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati dalam suasana bermain yang menyenangkan, bukan melalui ceramah satu arah maupun sanksi yang represif. Dengan kata lain, media ini berupaya menerjemahkan prinsip bimbingan konseling Islam yang santun dan penuh pengertian tersebut ke dalam bentuk pengalaman belajar yang konkret dan interaktif bagi santri, sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi secara alami melalui pengalaman bermain, bukan sekadar dipahami secara kognitif.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun Board Game "*Journey of Nakama*" telah melalui tahap uji ahli materi dan ahli media dengan hasil kategori layak dengan revisi, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan utama dari produk ini adalah belum dilakukannya uji ahli secara menyeluruh. Uji ahli yang telah dilaksanakan baru melibatkan satu orang validator untuk masing-masing bidang keahlian, yaitu ahli materi dan ahli media, sehingga penilaian kelayakan produk belum sepenuhnya merepresentasikan penilaian yang komprehensif dari berbagai sudut pandang keahlian. Selain itu, produk ini juga belum diujikan kepada ahli bimbingan dan konseling secara khusus untuk menilai kesesuaian board game sebagai media layanan bimbingan kelompok dari perspektif keilmuan bimbingan dan konseling. Tahap *Implementation* dan *Evaluation* dalam model ADDIE, berupa uji coba produk pada kelompok kecil santri serta evaluasi efektivitas produk terhadap perkembangan karakter santri, juga masih dalam tahap perencanaan sehingga belum menghasilkan data empiris mengenai dampak penggunaan produk secara langsung. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan uji ahli lanjutan yang melibatkan lebih dari satu validator pada setiap bidang serta uji coba lapangan pada penelitian selanjutnya, agar kelayakan dan efektivitas Board Game "*Journey of Nakama*" dapat diukur secara lebih menyeluruh dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

[7] Roikhatul Jannah, "Peranan Bimbingan Konseling Islam Dalam Mengaktifkan Kecerdasan Spiritual Santri Pondok Pesantren Darul Khair Babakan Lebaksiu Tegal," 2022, 1–17.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, pengembangan Board Game "*Journey of Nakama*" dilakukan melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai media alternatif layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan karakter santri. Pengembangan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok di Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung masih didominasi metode ceramah satu arah, sehingga kurang efektif dalam mengembangkan karakter disiplin, tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, dan kepedulian sosial santri.

Board game ini dirancang dengan konsep "*Journey of Nakama*" yang bermakna perjalanan bersama teman, dilengkapi komponen papan permainan berbentuk peta, kartu log pose sebagai tantangan, kartu haki sebagai poin, pion, dan dadu, yang dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya antarsantri melalui pengalaman bermain. Hasil uji ahli menunjukkan Board Game "Journey of Nakama" memperoleh persentase 81,25% dari ahli materi dan 90,38% dari ahli media, yang keduanya berada pada kategori layak digunakan dengan revisi, sehingga media ini secara teknis siap digunakan sebagai sarana penyampaian layanan bimbingan kelompok yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini masih terbatas pada tahap uji ahli materi dan media dengan satu validator pada masing-masing bidang, serta belum sampai pada tahap uji coba lapangan (implementasi dan evaluasi) secara menyeluruh, sehingga efektivitas produk terhadap perkembangan karakter santri secara empiris belum dapat diukur.

Saran

a. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan tahap *Implementation* dan *Evaluation* dalam model ADDIE melalui uji coba lapangan pada kelompok santri, agar efektivitas Board Game "*Journey of Nakama*" dalam mengembangkan karakter santri dapat diukur secara empiris.
b. Bagi pihak Madrasah Diniyah Sunan Kalijogo Jabung dan lembaga pendidikan berbasis pesantren lainnya, board game ini dapat dijadikan alternatif media dalam pelaksanaan

layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan karakter disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati santri secara menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi pengembang media selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan variasi tantangan pada kartu log pose dan kartu haki agar board game dapat digunakan secara berkelanjutan tanpa menimbulkan kebosanan, serta mempertimbangkan pengembangan versi digital agar media ini lebih fleksibel digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Farida, Ilma Zaerotul, and Sigit Hariyadi. "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Board Game Untuk Meningkatkan Akademik Hardiness Siswa" 9, no. 1 (2026): 288–300.

Jannah, Roikhatul. "Peranan Bimbingan Konseling Islam Dalam Mengaktifkan Kecerdasan Spiritual Santri Pondok Pesantren Darul Khair Babakan Lebaksiu Tegal," 2022, 1–17.

Prasetiawan, Hardi, and Said Alhadi. "Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta" 3, no. 2 (2024).

Uyun, Fitriani Qurrotul, Sri Panca Setyawati, and Setya Adi Sancaya. "Pemanfaatan Media Berbasis Board Game," 2011, 255–58.

Wiantina, Nur Azmi. "*Implementasi Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri Di Pondok Pesantren Modern Dan Tahfizh Darul Ummah* Muthi'ah Farhah Nabila, Nur Azmi Wiantina, Putri Rahayu S" 9, no. 1 (2026): 1–18. https://doi.org/10.22460/fokus.v9i1.