Kognisi: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Konseling
Volume 3 (1) 2026, 18-28
E-ISSN 3810-2167

Pengembangan Media Permainan Edukatif Yut Nori Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Melatih Sikap Empati Siswa

Arthyka Susila Yudhayani[1], Ira Suryani[2], Irwan Syahputra[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Corresponding author e-mail: arthyka303223132@uinsu.ac.id

Article History: Received on 09 September 2026, Revisedon 20 Oktober 2026, Published on 01 Desember 2026

Abstract: Sikap empati merupakan salah satu aspek sosial-emosional yang penting dikembangkan pada peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan memahami perasaan, kondisi, dan perspektif orang lain. Namun, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah masih membutuhkan media yang menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan edukatif Yut Nori dalam layanan bimbingan kelompok untuk melatih sikap empati siswa kelas VII A MTs Nurul Hikmah AFD III Tinjowan I. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas Define, Design, Develop, dan Disseminate. Produk yang dikembangkan berupa papan permainan Yut Nori yang dimodifikasi, pion, bidak bersimbol bintang, kartu empati, dan buku panduan. Pengembangan media mengintegrasikan teori belajar sosial Albert Bandura melalui tahapan attention, retention, reproduction, dan motivation. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi sebesar 82,00% dan ahli media sebesar 81,00%, keduanya berkategori sangat layak. Respons guru memperoleh 87,69%, sedangkan respons siswa memperoleh 81,67%, keduanya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, media permainan edukatif Yut Nori layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk melatih sikap empati siswa.

Keywords: Yut Nori, Permainan Edukatif, Bimbingan Kelompok, Empati.

A. Introduction

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya diarahkan pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan aspek sosial dan emosional peserta didik. Salah satu kemampuan sosial yang penting dikembangkan adalah empati. Empati merupakan kemampuan individu untuk memahami kondisi, perasaan, pikiran, dan perspektif orang lain serta memberikan respons yang sesuai terhadap kondisi tersebut. Dalam konteks pendidikan, empati berperan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat, meningkatkan kepedulian sosial, dan mendorong

munculnya perilaku prososial. Peserta didik yang memiliki kemampuan empati lebih baik diharapkan mampu menghargai perbedaan, memahami kondisi teman, serta mengurangi perilaku yang dapat menimbulkan konflik sosial (Afifah et al., 2024; Mustakim & Pratiwi, 2021).

Pengembangan empati menjadi semakin penting pada masa remaja karena peserta didik berada pada tahap perkembangan sosial yang ditandai dengan meningkatnya interaksi dengan teman sebaya. Dalam lingkungan sekolah, rendahnya empati dapat terlihat melalui kurangnya kepedulian terhadap teman, ketidakmampuan memahami perasaan orang lain, perilaku mengejek, maupun respons yang kurang tepat terhadap masalah sosial. Layanan bimbingan dan konseling memiliki posisi strategis dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu layanan yang relevan adalah bimbingan kelompok karena memungkinkan siswa belajar melalui dinamika kelompok, komunikasi, pertukaran pengalaman, dan interaksi sosial (Rismi et al., 2022).

Hasil observasi dan wawancara di MTs Nurul Hikmah AFD III Tinjowan I menunjukkan bahwa sebagian siswa telah menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan, tetapi masih ditemukan siswa yang kurang memberikan respons terhadap kondisi temannya. Perilaku saling mengejek dan bercanda secara berlebihan juga masih ditemukan tanpa mempertimbangkan perasaan teman. Selain itu, beberapa siswa belum terbiasa melihat suatu permasalahan dari sudut pandang orang lain. Layanan bimbingan kelompok sebelumnya lebih banyak menggunakan pemberian materi, diskusi, PowerPoint, dan video edukasi sehingga media yang melibatkan siswa secara langsung melalui permainan masih terbatas.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media dalam layanan bimbingan kelompok. Media permainan edukatif dapat menciptakan suasana layanan yang lebih aktif dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Yut Nori merupakan permainan papan tradisional Korea yang dimainkan secara berkelompok dan memiliki unsur strategi, kerja sama, komunikasi, serta interaksi antarpemain. Karakteristik tersebut memiliki kesesuaian dengan prinsip layanan bimbingan kelompok karena memberikan ruang bagi siswa untuk berkomunikasi, menyampaikan pendapat, mendengarkan teman, dan bekerja sama. Penelitian Garzia et al. (2019) menunjukkan bahwa permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok dapat dikembangkan untuk mendukung kepedulian sosial siswa. Penggunaan permainan kolaboratif juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan perilaku empati melalui interaksi dan pengalaman sosial (Utamy et al., 2021).

Secara teoretis, pengembangan Yut Nori dalam penelitian ini didasarkan pada teori belajar sosial Bandura. Teori tersebut menjelaskan bahwa individu belajar melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain, proses peniruan, pengalaman sosial, dan konsekuensi yang diterima dari perilaku tersebut (Bandura, 1977). Dalam permainan Yut Nori, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati respons teman, memahami situasi sosial, memberikan jawaban terhadap kartu empati, serta

mempraktikkan perilaku yang sesuai. Tarsono (2018) menjelaskan bahwa teori belajar sosial memiliki relevansi dalam bimbingan dan konseling karena proses belajar perilaku sosial berlangsung melalui interaksi individu dengan lingkungan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada modifikasi permainan Yut Nori menjadi media layanan bimbingan kelompok yang dilengkapi kartu empati dan aktivitas berbasis teori belajar sosial Bandura. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Yut Nori yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk melatih sikap empati siswa.

B. Methods

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media permainan edukatif Yut Nori sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok dalam melatih sikap empati siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D yang terdiri atas *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate* (Thiagarajan et al., 1974). Penelitian dilaksanakan di MTs Nurul Hikmah AFD III Tinjowan I, Kecamatan Ujung Padang, Kabupaten Simalungun, pada Agustus 2026 dengan subjek siswa kelas VII A dan guru bimbingan dan konseling. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respons guru dan siswa. Pendekatan R&D digunakan karena penelitian diarahkan untuk menghasilkan produk sekaligus mengetahui kelayakan dan kepraktisannya (Sugiyono, 2019).

Pengembangan dilakukan melalui empat tahap. Tahap *Define* digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan kondisi layanan bimbingan kelompok. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang papan Yut Nori, pion, bidak, kartu empati, dan buku panduan. Tahap *Develop* meliputi pembuatan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Tahap *Disseminate* dilakukan melalui penggunaan produk sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok. Kartu empati dikembangkan berdasarkan teori belajar sosial Bandura melalui proses *attention, retention, reproduction,* dan *motivation* (Bandura, 1977). Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:
P = persentase penilaian;
ΣX = skor yang diperoleh;
ΣXi = skor maksimal.

Kriteria kelayakan dan kepraktisan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan

Persentase	Kelayakan	Kepraktisan
81–100%	Sangat layak	Sangat praktis

61–80%	Layak	Praktis
41–60%	Cukup layak	Cukup praktis
21–40%	Kurang layak	Kurang praktis
≤20%	Tidak layak	Tidak praktis

Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan saran validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Produk dinyatakan layak apabila hasil validasi memenuhi kategori yang telah ditentukan, sedangkan kepraktisan dilihat berdasarkan respons guru dan siswa setelah penggunaan media.

C. Results and Discussion

Result

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan edukatif Yut Nori dilatarbelakangi oleh kondisi sikap empati siswa yang belum berkembang secara optimal serta keterbatasan penggunaan media interaktif dalam layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa telah mampu menunjukkan kepedulian kepada teman yang mengalami kesulitan maupun kesedihan. Namun, pada kondisi tertentu masih ditemukan siswa yang cenderung pasif ketika melihat temannya menghadapi masalah. Selain itu, perilaku mengejek dan bercanda secara berlebihan masih ditemukan tanpa mempertimbangkan perasaan teman. Beberapa siswa juga belum terbiasa memahami bahwa setiap individu dapat memiliki perasaan, kondisi, dan sudut pandang yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan empati masih membutuhkan stimulasi yang dilakukan secara langsung melalui pengalaman interaksi sosial.

Temuan lapangan juga memperlihatkan bahwa layanan bimbingan kelompok sebelumnya lebih banyak dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, penggunaan PowerPoint, dan video edukasi. Meskipun metode tersebut dapat membantu penyampaian informasi, penggunaan media yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui permainan masih terbatas. Di sisi lain, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas yang mengandung unsur bermain, bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman. Perbedaan antara kebutuhan siswa dan bentuk media yang tersedia tersebut menjadi dasar penting dalam pengembangan Yut Nori sebagai media permainan edukatif dalam layanan bimbingan kelompok. Media dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi tentang empati, tetapi memperoleh kesempatan untuk menghadapi situasi sosial, memberikan respons, mendengarkan teman, dan melakukan interaksi secara langsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, permainan Yut Nori dikembangkan dengan melakukan modifikasi terhadap bentuk permainan agar sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok. Produk yang dikembangkan terdiri atas papan permainan Yut Nori, pion permainan, bidak bersimbol bintang, kartu empati, dan buku panduan. Setiap komponen memiliki fungsi dalam mendukung pelaksanaan permainan. Papan permainan menjadi media utama berlangsungnya aktivitas, pion digunakan sebagai

penanda posisi pemain, bidak bersimbol bintang menjadi bagian dari mekanisme permainan, sedangkan kartu empati berfungsi sebagai stimulus bagi siswa untuk merespons berbagai situasi sosial. Buku panduan digunakan untuk membantu guru atau konselor memahami tata cara penggunaan media sehingga permainan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pengembangan kartu empati menjadi salah satu bagian penting dalam produk karena kartu tersebut menghubungkan aktivitas permainan dengan tujuan pelatihan empati. Isi kartu dirancang dengan mengintegrasikan empat tahapan teori belajar sosial Albert Bandura, yaitu *attention, retention, reproduction,* dan *motivation*. Pada tahap *attention*, siswa diarahkan untuk memperhatikan situasi atau perilaku sosial yang diberikan. Selanjutnya, tahap *retention* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat informasi atau respons yang telah dipelajari. Tahap *reproduction* diwujudkan melalui kesempatan siswa memberikan jawaban atau mempraktikkan respons yang sesuai dengan situasi yang dihadapi. Sementara itu, *motivation* dibangun melalui suasana permainan yang menyenangkan, interaksi antarteman, dan penguatan sosial selama kegiatan berlangsung.

Dalam proses pengembangan, produk awal tidak langsung digunakan sebagai produk akhir, tetapi melalui proses validasi dan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator untuk meningkatkan kualitas isi maupun tampilan produk. Beberapa bagian yang mengalami penyempurnaan meliputi buku panduan, ilustrasi sikap empati pada papan permainan, ukuran dan tampilan bidak, serta pertanyaan yang terdapat dalam kartu empati. Perbaikan pertanyaan dilakukan agar isi kartu lebih sesuai dengan teori belajar sosial Bandura dan tujuan pengembangan sikap empati. Proses tersebut menunjukkan bahwa produk dikembangkan melalui tahapan evaluasi sehingga media yang dihasilkan tidak hanya mempertimbangkan aspek permainan, tetapi juga kesesuaian materi, karakteristik siswa, dan tujuan layanan bimbingan kelompok.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian positif dari ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan skor 82 dari skor maksimal 100 atau sebesar 82,00%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat layak. Penilaian ahli materi mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah dianggap sesuai dengan tujuan pengembangan, khususnya sebagai media pendukung dalam melatih sikap empati melalui layanan bimbingan kelompok.

Penilaian dari ahli media juga menunjukkan hasil yang positif. Ahli media memberikan skor 81 dari skor maksimal 100 atau sebesar 81,00%, sehingga termasuk kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi desain tampilan, kualitas grafis, kemudahan penggunaan, fungsi teknis, dan kualitas media pendukung. Persentase tersebut menunjukkan bahwa secara visual dan teknis media telah memenuhi kriteria kelayakan. Dengan demikian, produk yang dikembangkan tidak hanya dinilai dari aspek isi, tetapi juga dari kemampuan media untuk digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan bimbingan kelompok.

Tabel 2. Hasil Validasi dan Respons Pengguna terhadap Media Permainan Edukatif Yut Nori

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli materi	82	100	82,00%	Sangat layak
Ahli media	81	100	81,00%	Sangat layak
Respons guru	57	65	87,69%	Sangat praktis
Respons siswa	784	960	81,67%	Sangat praktis

Sumber: Data hasil penelitian.

Hasil validasi tersebut memperlihatkan bahwa kedua aspek utama produk, yaitu materi dan media, telah mencapai kategori sangat layak. Nilai validasi ahli materi sebesar 82,00% menunjukkan bahwa substansi yang dimasukkan ke dalam media telah sesuai dengan tujuan pengembangan dan karakteristik pengguna. Sementara itu, nilai validasi ahli media sebesar 81,00% menunjukkan bahwa tampilan, desain, serta aspek teknis media telah memenuhi kriteria kelayakan. Dengan demikian, produk yang telah melalui proses revisi dapat dilanjutkan pada tahap penggunaan dan pengumpulan respons pengguna.

Setelah melalui proses validasi, produk kemudian memperoleh respons dari guru sebagai salah satu pengguna media dalam layanan bimbingan kelompok. Hasil respons guru memperoleh skor 57 dari skor maksimal 65 atau sebesar 87,69%. Persentase tersebut termasuk kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa dari perspektif guru, media dapat digunakan dalam kegiatan layanan dan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Kepraktisan juga berkaitan dengan kejelasan petunjuk, kesesuaian media dengan kebutuhan siswa, serta kemudahan penerapannya dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Respons siswa juga menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil pengumpulan data, respons siswa memperoleh skor 784 dari skor maksimal 960 atau sebesar 81,67%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menerima media dari aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, manfaat, kenyamanan, dan motivasi dalam mengikuti kegiatan. Nilai tersebut juga memperlihatkan bahwa karakteristik permainan yang melibatkan aktivitas langsung dan interaksi kelompok dapat diterima oleh siswa sebagai bagian dari kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Selama penggunaan media, karakter permainan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas kelompok. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi menjadi bagian dari proses permainan yang mengharuskan adanya interaksi dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan perilaku teman, menunggu giliran, mendengarkan respons anggota kelompok, menyampaikan jawaban, dan memberikan respons terhadap situasi yang terdapat dalam kartu empati. Dengan karakteristik tersebut, media memberikan pengalaman sosial yang lebih langsung dibandingkan penyampaian materi secara satu arah.

Penggunaan kartu empati juga memberikan stimulus agar siswa menghubungkan situasi permainan dengan pengalaman sosial. Ketika memperoleh kartu, siswa diarahkan untuk memberikan respons terhadap situasi yang berkaitan dengan kondisi atau perasaan orang lain. Proses tersebut menjadi bagian dari pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengenali suatu masalah sosial, mempertimbangkan perasaan orang lain, dan memikirkan respons yang tepat. Dengan demikian, media tidak berhenti pada aktivitas bermain, tetapi mengintegrasikan permainan dengan aktivitas reflektif dan pembelajaran sosial.

Tabel 3. Rekapitulasi Tingkat Kelayakan dan Kepraktisan Media

Komponen	Persentase	Kategori
Kelayakan materi	82,00%	Sangat layak
Kelayakan media	81,00%	Sangat layak
Kepraktisan menurut guru	87,69%	Sangat praktis
Kepraktisan menurut siswa	81,67%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 2, seluruh komponen penilaian berada pada kategori tinggi. Nilai kelayakan materi dan media sama-sama berada pada kategori sangat layak, sedangkan respons guru dan siswa sama-sama berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut memperlihatkan konsistensi penilaian antara validator dan pengguna. Produk tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara teoritis dan teknis, tetapi juga memperoleh penerimaan yang baik ketika digunakan dalam konteks layanan bimbingan kelompok.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif Yut Nori telah berhasil dikembangkan menjadi media pendukung layanan bimbingan kelompok yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Produk memiliki komponen yang saling mendukung, yaitu papan permainan sebagai media utama, pion dan bidak sebagai bagian dari mekanisme permainan, kartu empati sebagai stimulus pembelajaran sosial, serta buku panduan sebagai pedoman penggunaan. Integrasi komponen tersebut membuat media dapat digunakan dalam kegiatan yang bersifat aktif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman sosial siswa.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa pengembangan media memiliki keterkaitan dengan kebutuhan nyata siswa. Permasalahan empati yang ditemukan pada tahap awal tidak hanya direspons melalui penambahan materi, tetapi melalui penciptaan media yang memberikan pengalaman interaksi secara langsung. Hal ini menjadi penting karena tujuan pengembangan bukan sekadar memberikan pengetahuan mengenai pengertian empati, melainkan menyediakan ruang bagi siswa untuk mengamati situasi sosial, mempertimbangkan respons, berinteraksi dengan teman, dan mempraktikkan respons yang sesuai. Dengan demikian, Yut Nori berfungsi sebagai media yang menjembatani materi empati dengan pengalaman sosial siswa.

Integrasi teori belajar sosial Albert Bandura semakin memperkuat rancangan media. Tahap *attention* tercermin dalam aktivitas siswa memperhatikan situasi atau perilaku yang muncul dalam permainan. Tahap *retention* terjadi ketika siswa mengingat

informasi dan respons yang telah diperoleh. Tahap *reproduction* tampak ketika siswa memberikan jawaban atau mempraktikkan respons terhadap situasi sosial, sedangkan tahap *motivation* didukung oleh suasana permainan, interaksi kelompok, dan penguatan sosial. Dengan demikian, mekanisme permainan dirancang agar proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian informasi, tetapi juga melalui pengamatan, pengalaman, dan interaksi sosial.

Meskipun hasil validasi dan respons pengguna menunjukkan kategori sangat layak dan sangat praktis, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa media Yut Nori secara empiris telah meningkatkan sikap empati siswa. Data yang tersedia dalam penelitian ini terutama menunjukkan kelayakan produk dan kepraktisan penggunaan. Oleh karena itu, kesimpulan hasil penelitian dibatasi pada kualitas produk sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok. Untuk membuktikan perubahan atau peningkatan sikap empati secara kuantitatif, penelitian selanjutnya perlu melakukan uji efektivitas dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen dan pengukuran empati sebelum serta sesudah penggunaan media.

Dengan demikian, hasil pengembangan menunjukkan bahwa Yut Nori memiliki potensi sebagai inovasi media dalam layanan bimbingan kelompok. Produk memperoleh 82,00% dari ahli materi, 81,00% dari ahli media, 87,69% dari respons guru, dan 81,67% dari respons siswa. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori sangat layak atau sangat praktis. Temuan ini memberikan dasar bahwa media Yut Nori dapat digunakan sebagai alternatif media yang lebih aktif dan interaktif dalam layanan bimbingan kelompok, khususnya untuk memberikan pengalaman belajar sosial yang berkaitan dengan sikap empati siswa.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan edukatif Yut Nori berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa masih terdapat siswa yang belum konsisten memberikan respons empatik kepada teman, sementara kegiatan layanan bimbingan kelompok belum sepenuhnya menggunakan media yang bersifat aktif dan interaktif. Kondisi tersebut memperkuat pentingnya inovasi media dalam layanan bimbingan dan konseling. Media permainan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan penyampaian materi secara verbal karena siswa terlibat langsung dalam proses interaksi, pengambilan keputusan, komunikasi, dan refleksi (Rachmadiyanti, 2024).

Dari perspektif bimbingan kelompok, Yut Nori memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip dinamika kelompok. Siswa tidak bermain secara individual, tetapi berinteraksi dengan anggota kelompok, mengikuti aturan bersama, menunggu giliran, mendengarkan teman, dan memberikan respons terhadap situasi yang terdapat dalam kartu empati. Proses tersebut menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar memahami orang lain secara langsung. Penelitian Rismi et al. (2022) menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dapat digunakan dalam pengembangan pemahaman nilai empati untuk mendorong sikap prososial siswa.

Kelayakan materi sebesar 82,00% menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pengembangan sikap empati. Materi tidak hanya memberikan definisi mengenai empati, tetapi diarahkan pada situasi sosial yang memungkinkan siswa mempertimbangkan perasaan dan perspektif orang lain. Kemampuan mengambil perspektif orang lain merupakan bagian penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat (Mustakim & Pratiwi, 2021).

Kelayakan media sebesar 81,00% menunjukkan bahwa secara visual dan teknis Yut Nori telah memenuhi kriteria untuk digunakan. Proses validasi menghasilkan sejumlah revisi berupa penyempurnaan buku panduan, penambahan ilustrasi empati, penyesuaian ukuran bidak, dan perbaikan pertanyaan pada kartu. Proses tersebut menunjukkan bahwa produk dikembangkan secara bertahap berdasarkan masukan ahli.

Kepraktisan media terlihat dari respons guru sebesar 87,69%. Guru memberikan penilaian sangat praktis terhadap media dari aspek kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, kesesuaian dengan kebutuhan siswa, efisiensi waktu, dan penerapannya dalam layanan. Respons siswa sebesar 81,67% juga menunjukkan bahwa produk dapat diterima dengan baik oleh sasaran pengguna. Temuan ini sejalan dengan Garzia et al. (2019) mengenai pengembangan permainan simulasi untuk kepedulian sosial dalam layanan bimbingan kelompok serta Utamy et al. (2021) mengenai permainan kolaboratif untuk mengembangkan perilaku empati.

Secara teoretis, hasil pengembangan dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial Bandura. Tahapan attention terjadi ketika siswa memperhatikan perilaku dan situasi yang ditampilkan dalam permainan. Retention berlangsung ketika siswa mengingat informasi atau respons yang diperoleh selama permainan. Reproduction terlihat ketika siswa memberikan jawaban atau mempraktikkan respons terhadap situasi sosial. Motivation muncul melalui suasana permainan yang menyenangkan, interaksi teman sebaya, dan penguatan sosial (Bandura, 1977; Tarsono, 2018).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki batasan. Penelitian berfokus pada pengembangan produk, kelayakan, dan kepraktisan, bukan pengujian efektivitas secara eksperimen. Oleh sebab itu, persentase validasi dan respons pengguna tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa Yut Nori telah terbukti meningkatkan empati secara kuantitatif. Penelitian lanjutan perlu menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih luas untuk menguji perubahan sikap empati sebelum dan sesudah penggunaan media.

D. Conclusions

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media permainan edukatif Yut Nori yang dirancang sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk melatih sikap empati siswa kelas VII A MTs Nurul Hikmah AFD III Tinjowan I. Pengembangan menggunakan model 4D yang meliputi Define, Design, Develop, dan Disseminate. Produk terdiri atas papan permainan Yut Nori yang dimodifikasi, pion, bidak bersimbol bintang, kartu empati, dan buku panduan yang dikembangkan

berdasarkan prinsip teori belajar sosial Albert Bandura. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian 82,00% dari ahli materi dan 81,00% dari ahli media, sehingga keduanya termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, respons guru sebesar 87,69% dan respons siswa sebesar 81,67%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media permainan edukatif Yut Nori dapat digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok untuk melatih sikap empati siswa. Penelitian berikutnya disarankan melakukan uji efektivitas dengan subjek yang lebih luas dan desain penelitian yang memungkinkan pengukuran perubahan sikap empati secara kuantitatif.

E. Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MTs Nurul Hikmah AFD III Tinjowan I, para validator, guru bimbingan dan konseling, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan serta masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

References

Afifah, E. N., Astutik, D., Masitoh, S., & Khoidah, I. A. (2024). Pembentukan empati siswa melalui pengembangan metode pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Social Science Academic, 2(2), 163–180. https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5795

Azfin, T. A., & Caraka Putra Bhakti. (2025). Efektivitas layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan dalam meningkatkan social awareness siswa MTs. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 9(3), 2124–2139. https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.7518

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall.

Garzia, M., Adillah, G., Wiranata, A., & Noor, K. W. (2019). Development of simulation game on social care for middle school students in group guidance services. Proceedings, 42–48. https://doi.org/10.26499/iceap.v0i0.201

Haru, E. (2023). Mengenal teori kognitif sosial Albert Bandura dan implikasinya dalam dunia pendidikan. Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural, 1(1). https://doi.org/10.60130/ja.v1i1.102

Miswar, M. (2021). Konsep pendidikan akhlak menurut Ibnu Miskawaih. Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, 14(1), 13–21. https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.32

Mustakim, M., & Pratiwi, N. I. (2021). Hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan sikap empati pada siswa. Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5(2). https://doi.org/10.33394/realita.v5i2.3419

Nelly, M., & Yusdiana. (2023). Application of Albert Bandura's social-cognitive

theories in teaching and learning. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 12(2), 2131–2146. https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.4585

Rachmadiyanti, K. (2024). Peran layanan bimbingan konseling dalam pengembangan karakter siswa. Shine: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 4(2), 1–7. https://doi.org/10.36379/shine.v4i2.448

Ramdhani, N. (2016). Emosi moral dan empati pada pelaku perundungan-siber. Jurnal Psikologi, 43(1), 66. https://doi.org/10.22146/jpsi.12955

Ramli, M., & Zamzami, D. N. (2022). Konsep pendidikan akhlak Ibnu Miskawaih. Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 5(2), 208–220. https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2669

Rismi, R., Suhaili, N., Marjohan, M., Afdal, A., & Ifdil, I. (2022). Bimbingan kelompok dalam pemahaman nilai empati untuk meningkatkan sikap prososial siswa. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 8(1), 14. https://doi.org/10.29210/1202221496

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Tarsono, T. (2018). Implikasi teori belajar sosial (social learning theory) dari Albert Bandura dalam bimbingan dan konseling. Psympathic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 3(1), 29–36. https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174

Utamy, D., Afiati, E., & Dian Dia Conia, P. (2021). Pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan perilaku empati anak usia dini. Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik, 3(2), 67–85. https://doi.org/10.59261/jequi.v3i2.44

Yanuardianto, E. (2019). Teori kognitif sosial Albert Bandura: Studi kritis dalam menjawab problem pembelajaran di MI. Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2), 94–111. https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235