PROSIDING | SEMBIONA 2026
Seminar Nasional Bimbingan Konseling Undana
DOI: https://doi.org/10.24036/XXXXX
Kupang, 8 Oktober 2026

Pengembangan Media KARMILA (Kartu Domino Belajar) Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kecemasan Belajar Siswa

Putri Alvina[1], Nisa Ariantini[2], Siti Rahmi[3], Kusumawati[4],
[1] Universitas Borneo Tarakan, Kota Tarakan, (e-mail) vinalvina0803@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya tingkat kecemasan belajar siswa di SMA Negeri 5 Tarakan yang ditunjukkan melalui gejala seperti takut gagal, rendahnya kepercayaan diri, kesulitan berkonsentrasi, serta kecenderungan menghindari tugas akademik, sementara layanan bimbingan kelompok belum didukung media yang menarik sehingga partisipasi siswa kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KARMILA (Kartu Domino Belajar) sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu mengatasi kecemasan belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, dan revisi produk. Data diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KARMILA dikembangkan dalam bentuk kartu domino edukatif berisi pertanyaan reflektif dengan desain menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dari ahli media dengan kategori "layak" dan hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan 88% dengan kategori "sangat layak" dan dinyatakan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: KARMILA Media, Group Guidance, Learning Anxiety

How to Cite: Putri Alvina, Nisa Ariantini, Siti Rahmi, & Kusumawati. (2026).Pengembangan Media KARMILA (Kartu Domino Belajar) dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kecemasan Belajar Siswa. *Prosiding SEMBIONA* (pp. XX–XX). Kupang: Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana. DOI: https://doi.org/10.24036/XXXXX

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and BK FKIP, Universitas Nusa Cendana.

DOI: https://doi.org/10.24036/XXXXX

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter, kemampuan, dan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Rahman et al. (2022), pendidikan adalah upaya sadar untuk mempertahankan warisan budaya dari generasi ke generasi. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan peserta didik sehingga mampu bersaing secara global (Sanga, 2023). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada perkembangan psikologis siswa.

Dalam proses pembelajaran, kondisi psikologis siswa menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar. Salah satu permasalahan psikologis yang sering dialami siswa adalah kecemasan belajar. Ghufron dan Risnawati (2014) menjelaskan bahwa kecemasan merupakan perasaan khawatir, tegang, dan takut yang dapat mengganggu kondisi emosional siswa. Menurut Warsah et al. (2023) dalam hal belajar, kecemasan dapat mengganggu keseimbangan pribadi dan guru harus memperhatikan masalah kecemasan dalam belajar karena dapat berdampak negatif pada kemajuan belajar siswa. Menurut Chaplin (dalam Apriani et al. 2021) kecemasan belajar adalah jenis perasaan yang bersifat individual dan terdiri dari ketakutan tentang apa yang dipelajari serta kekhawatiran tentang masa depan. Kecemasan belajar dapat ditunjukkan melalui rasa tidak percaya diri, takut gagal, sulit berkonsentrasi, dan menghindari situasi belajar yang dianggap menekan. Jika terjadi secara berlebihan, kecemasan belajar dapat berdampak negatif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMA Negeri 5 Tarakan, ditemukan adanya gejala kecemasan belajar pada siswa kelas X. Hasil analisis menunjukkan sekitar 39% siswa mengalami gejala seperti takut gagal, sulit berkonsentrasi, gugup saat menghadapi ujian, dan menghindari tugas belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu mereka mengatasi kecemasan belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Salah satu layanan bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk membantu mengatasi kecemasan belajar adalah layanan bimbingan kelompok. Menurut Hartanti dan Nindi Riandika (2022), bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman, memperoleh dukungan sosial, dan belajar dari anggota kelompok lainnya. Namun, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah sering kali belum didukung media yang menarik sehingga siswa kurang aktif dan kurang terlibat selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif dan menyenangkan agar layanan menjadi lebih efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif berbasis kartu domino. KARMILA (Kartu Domino Belajar) dikembangkan sebagai media permainan yang mengadaptasi konsep domino dengan materi terkait kecemasan belajar. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar mengenali emosi, memahami sumber kecemasan, serta mengembangkan strategi koping positif dalam suasana yang santai dan menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial, komunikasi, dan kerja sama antar anggota kelompok. Penelitian Rahmadani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam bimbingan kelompok

mampu meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, pengembangan media KARMILA diharapkan dapat membantu mengurangi kecemasan belajar siswa di SMA Negeri 5 Tarakan.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini dipilih karena penelitian berorientasi pada pengembangan suatu produk yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media KARMILA (Kartu Domino Belajar) yang dirancang sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok dalam membantu siswa menghadapi kecemasan belajar.

Pengembangan media KARMILA mengacu pada model Borg & Gall. Model tersebut pada dasarnya terdiri atas sepuluh tahapan pengembangan, namun dalam penelitian ini tahapan pengembangan disederhanakan menjadi lima tahap dengan mempertimbangkan kebutuhan dan keterbatasan penelitian. Tahapan yang digunakan meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, serta revisi produk.

Tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan sebagai langkah awal untuk memperoleh gambaran mengenai permasalahan dan kebutuhan siswa berkaitan dengan kecemasan belajar. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, analisis hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), wawancara, serta studi literatur. Informasi yang diperoleh pada tahap ini menjadi dasar dalam menentukan arah dan kebutuhan pengembangan media.

Tahap selanjutnya adalah perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menetapkan tujuan pengembangan, menentukan indikator kecemasan belajar yang akan diangkat dalam media, serta menyusun rancangan awal KARMILA. Indikator yang digunakan meliputi takut gagal, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi, dan kecenderungan menghindari tugas. Selain merancang isi media, peneliti juga menyusun konsep penggunaan KARMILA dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Tahap pengembangan produk awal dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk berupa kartu domino edukatif. Setiap kartu memuat pertanyaan maupun situasi yang berkaitan dengan kecemasan belajar. Penyusunan isi kartu disesuaikan dengan indikator permasalahan serta karakteristik siswa sekolah menengah atas. Pada tahap ini juga disusun panduan penggunaan media sebagai pedoman dalam penerapan KARMILA pada layanan bimbingan kelompok.

Produk yang telah dikembangkan kemudian memasuki tahap validasi ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk. Penilaian ahli materi berfokus pada kesesuaian isi media dengan materi kecemasan belajar dan tujuan layanan, sedangkan ahli media menilai aspek desain, tampilan, kegrafikan, dan kebahasaan. Selain memberikan penilaian dalam bentuk skor, validator juga memberikan masukan yang digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk.

Tahap terakhir adalah revisi produk. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian, kritik, dan saran dari para validator. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan aspek isi maupun tampilan media sehingga produk akhir yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang sesuai untuk digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), wawancara, studi literatur, dan validasi ahli. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi siswa dan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMA Negeri 5 Tarakan. Melalui kegiatan ini, peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kecemasan belajar serta kondisi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah.

AKPD digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dialami peserta didik. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan fokus permasalahan yang akan diakomodasi dalam pengembangan media KARMILA. Gejala kecemasan belajar yang ditemukan selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penyusunan indikator dan isi kartu.

Wawancara dilakukan untuk melengkapi informasi mengenai kondisi siswa dan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Data yang diperoleh melalui wawancara digunakan untuk memperkuat hasil identifikasi kebutuhan serta memberikan gambaran mengenai kondisi nyata di lapangan.

Selain itu, studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber yang relevan dengan kecemasan belajar, layanan bimbingan kelompok, media pembelajaran, dan permainan edukatif. Kajian literatur tersebut digunakan sebagai landasan dalam merancang dan mengembangkan media KARMILA.

Selanjutnya, validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian, kontekstualitas, dan aspek pendukung, sedangkan ahli media memberikan penilaian terhadap aspek kegrafikan dan kebahasaan. Masukan yang diberikan oleh validator selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa kritik, saran, dan masukan dari ahli materi maupun ahli media. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai dasar dalam memperbaiki dan menyempurnakan media KARMILA.

Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor hasil penilaian dari validator. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Y$: Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan persentase selanjutnya digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media KARMILA. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dari ahli media dengan kategori layak dan 88% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KARMILA memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media layanan bimbingan dan konseling bernama KARMILA (Kartu Domino Belajar). Media tersebut dikembangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan fokus pada permasalahan kecemasan belajar siswa. Pengembangan media dilakukan berdasarkan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi lima tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, dan revisi produk.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap awal pengembangan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa. Identifikasi dilakukan melalui observasi, Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), wawancara, serta studi literatur. Berdasarkan hasil identifikasi di SMA Negeri 5 Tarakan, ditemukan adanya permasalahan yang berkaitan dengan kecemasan belajar pada siswa kelas X.

Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) menunjukkan bahwa sekitar 39% siswa mengalami gejala kecemasan belajar. Kondisi tersebut terlihat melalui beberapa perilaku, seperti rasa takut mengalami kegagalan, kurangnya kepercayaan diri, kesulitan berkonsentrasi, serta kecenderungan untuk menghindari tugas akademik. Selain itu, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa beberapa siswa masih menunjukkan keraguan dalam mengemukakan pendapat, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta merasa cemas ketika menghadapi tugas maupun evaluasi pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk memberikan layanan yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil identifikasi kebutuhan juga menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah belum didukung oleh penggunaan media yang dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat digunakan dalam suasana layanan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Temuan pada tahap awal tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dalam menentukan arah pengembangan media KARMILA. Permasalahan kecemasan belajar yang ditemukan selanjutnya dikelompokkan ke dalam empat indikator utama, yaitu takut gagal, tidak percaya diri, sulit berkonsentrasi, dan menghindari tugas.

2. Perencanaan Produk

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tahap selanjutnya adalah merancang konsep media KARMILA. Media dikembangkan dengan mengadaptasi permainan kartu domino ke dalam konteks layanan bimbingan kelompok. Konsep permainan dipilih

karena dapat menciptakan suasana layanan yang lebih aktif serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses kegiatan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan indikator kecemasan belajar yang akan menjadi dasar penyusunan isi media. Setiap indikator kemudian dikembangkan menjadi berbagai pertanyaan dan situasi yang dapat mendorong siswa untuk mengenali pengalaman serta permasalahan yang berkaitan dengan kecemasan belajar.

Media KARMILA dirancang dalam bentuk kartu domino edukatif. Penggunaan kartu tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi proses refleksi dan diskusi antaranggota kelompok. Melalui pertanyaan yang terdapat pada kartu, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi perasaan, memahami faktor yang memengaruhi kecemasan belajar, serta mendiskusikan cara menghadapi permasalahan tersebut bersama anggota kelompok.

Selain merancang isi kartu, pada tahap ini juga disusun aturan dan panduan penggunaan media. Panduan tersebut bertujuan untuk memberikan arahan kepada pengguna dalam melaksanakan permainan sehingga media dapat digunakan secara sistematis dalam kegiatan bimbingan kelompok.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi media KARMILA. Produk dikembangkan dalam bentuk kartu domino yang memuat pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan kecemasan belajar. Isi kartu disusun berdasarkan empat indikator kecemasan belajar yang telah ditentukan sebelumnya.

Media KARMILA terdiri atas dua kelompok kartu. Kelompok pertama memuat materi yang berkaitan dengan indikator takut gagal dan tidak percaya diri, sedangkan kelompok kedua memuat materi mengenai kesulitan berkonsentrasi dan kecenderungan menghindari tugas. Masing-masing kelompok terdiri atas 28 kartu yang dapat digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Media dirancang untuk dimainkan secara berkelompok. Dalam satu kelompok permainan terdapat empat pemain dan setiap pemain memperoleh tujuh kartu. Sebelum meletakkan kartu sesuai dengan aturan permainan domino, pemain diberikan kesempatan untuk menjawab atau menanggapi pertanyaan yang terdapat pada kartu. Mekanisme tersebut dirancang agar kegiatan permainan tidak hanya berorientasi pada penyelesaian permainan, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk berdiskusi dan merefleksikan pengalaman belajar yang mereka alami.

Dalam proses pengembangan, perhatian tidak hanya diberikan pada isi kartu, tetapi juga pada aspek visual dan penggunaan bahasa. Tampilan media dibuat menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas. Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan dirancang agar mudah dipahami sehingga siswa dapat memberikan respons secara lebih terbuka.

Selain produk kartu, pengembangan media juga dilengkapi dengan panduan penggunaan. Panduan tersebut memuat informasi mengenai tujuan media, sasaran penggunaan, alat dan bahan, aturan permainan, serta langkah-langkah pelaksanaan dalam layanan bimbingan kelompok.

4. Validasi Produk

Produk awal yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kelayakan produk sebelum dilakukan revisi.

Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian isi media dengan permasalahan kecemasan belajar, ketepatan penyajian materi, kesesuaian bahasa, serta relevansi media dengan tujuan layanan bimbingan kelompok. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan dan desain media, termasuk unsur kegrafikan dan kebahasaan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media KARMILA memperoleh penilaian positif dari kedua validator. Adapun hasil penilaian kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Media KARMILA

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	84%	Layak
Ahli Materi	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tersebut, media KARMILA memperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dari ahli media dengan kategori layak. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi maupun tampilan.

5. Revisi Produk

Tahap revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari validator. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sebelum digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok.

Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki bagian-bagian media yang masih perlu disempurnakan. Proses revisi mencakup penyesuaian terhadap isi, bahasa, tampilan, serta aspek penggunaan media. Dengan dilakukannya revisi, produk akhir KARMILA diharapkan memiliki kesesuaian yang lebih baik dengan tujuan pengembangan dan kebutuhan pengguna.

Hasil akhir dari proses pengembangan berupa media KARMILA dalam bentuk kartu domino edukatif yang dilengkapi dengan panduan penggunaan. Berdasarkan hasil validasi ahli, media tersebut dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok.

Pembahasan

Pengembangan media KARMILA didasarkan pada kebutuhan siswa terhadap media layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu mereka mengenali permasalahan kecemasan belajar dengan cara yang lebih interaktif. Berdasarkan hasil identifikasi awal, kecemasan belajar menjadi salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan karena ditemukan sejumlah siswa yang menunjukkan gejala takut gagal, kurang percaya diri, sulit berkonsentrasi, dan menghindari tugas akademik.

Pemilihan media permainan kartu domino dalam pengembangan KARMILA didasarkan pada pertimbangan bahwa media permainan dapat menciptakan suasana kegiatan yang lebih aktif dan tidak monoton. Penggunaan permainan dalam layanan bimbingan kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan terlibat dalam proses diskusi. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai

alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang dapat mendorong keterlibatan anggota kelompok.

KARMILA dikembangkan dengan mengintegrasikan pertanyaan reflektif ke dalam kartu domino. Penggunaan pertanyaan tersebut memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka alami dalam proses belajar. Ketika siswa memberikan tanggapan terhadap pertanyaan pada kartu, proses permainan dapat menjadi ruang untuk mengenali berbagai bentuk kecemasan belajar. Selain itu, kegiatan diskusi yang muncul selama permainan dapat memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk saling berbagi pandangan dan pengalaman.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media KARMILA memiliki tingkat kelayakan yang baik. Persentase sebesar 84% dari ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan dan desain media telah memenuhi kriteria untuk digunakan. Sementara itu, persentase sebesar 88% dari ahli materi menunjukkan bahwa isi media dinilai sangat layak dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai alternatif media dalam layanan bimbingan kelompok.

Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan siswa. Media yang menarik dapat membantu menciptakan suasana layanan yang lebih variatif dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Dalam konteks KARMILA, konsep permainan domino menjadi salah satu karakteristik yang membedakan media ini dari media layanan pada umumnya. Setiap pemain tidak hanya mengikuti aturan permainan, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memberikan respons terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan kecemasan belajar.

Media KARMILA juga dirancang untuk mendukung dinamika kelompok. Pelaksanaan permainan secara berkelompok memungkinkan terjadinya interaksi antaranggota. Siswa dapat mendengarkan pengalaman anggota lain, memberikan tanggapan, serta terlibat dalam diskusi mengenai permasalahan yang muncul. Kondisi tersebut sejalan dengan tujuan bimbingan kelompok yang memberikan kesempatan kepada anggota untuk memperoleh pemahaman melalui interaksi dan dinamika kelompok.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmadani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam layanan bimbingan kelompok dapat mendukung keterlibatan dan kepercayaan diri siswa. Temuan tersebut memberikan dukungan terhadap penggunaan konsep permainan kartu domino dalam pengembangan KARMILA. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena media KARMILA secara khusus dikembangkan berdasarkan permasalahan kecemasan belajar siswa.

Keunggulan utama media KARMILA terletak pada penggabungan unsur permainan dan materi layanan bimbingan dan konseling. Media tidak hanya dirancang sebagai sarana hiburan, tetapi memiliki isi yang disesuaikan dengan indikator kecemasan belajar. Dengan demikian, setiap aktivitas dalam permainan tetap memiliki keterkaitan dengan tujuan layanan yang ingin dicapai.

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan dan hasil validasi, media KARMILA dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Namun, hasil penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan dan validasi ahli. Penelitian belum sampai pada tahap pengujian efektivitas media terhadap perubahan tingkat kecemasan belajar siswa. Oleh sebab itu,

penelitian selanjutnya dapat melanjutkan pengembangan media melalui tahap uji coba pada kelompok sasaran untuk memperoleh gambaran mengenai kepraktisan dan efektivitas media dalam membantu mengatasi kecemasan belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Borneo Tarakan, khususnya Program Studi Bimbingan dan Konseling, atas dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMA Negeri 5 Tarakan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing, ibu Nisa Ariantini, M.Pd dan validator ahli materi dan ahli media, ibu Kusumawati, M.Pd serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan dukungan sehingga proses penelitian dan pengembangan media KARMILA (Kartu Domino Belajar) dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, Aryani, F., & Saman, A. (2021). Hubungan Antara Kecemasan Belajar, Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Selama *Study From Home* Di Kabupaten Bantaeng *The Relationship Between Learning Anxiety, Learning Motivation And Learning Outcomes Of Vocational High School Students During Study From Home In Bantaeng Regency*. *Pinisi Journal of Education*.

Apriliana, I. P. A., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2019). Mereduksi kecemasan siswa melalui konseling cognitive behavioral. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, *3*(1), 21-30.

Hartanti, J., & Nindi Riandika, L. M. (2022). *Bimbingan Kelompok* (Riandika L.N, Ed.). UD DUTA SABLON.

Muthoharoh, N. Z., & Marmoah, S. (2025). Studi Literatur : Analisis Model Borg and Gall dalam Pengembangandan Penelitian Pendidikan. *AT-TAKLIM :Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 226–237. https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim

Rahmadani, A., Syaimi, K. U., Husna, M. F., & Shalsa, A. M. (2025). *Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswa Kelas VIII UPT SMPN 10 Medan Melalui Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Media Kartu Domino* (Vol. 6, Number 2). https://ejurnals.com/ojs/index.php/jpi604

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. *2*.

Sanga, L. D. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL ILMU SOSIAL & TEKNOLOGI*.

Sugiyono. (2026). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.). ALFABETA

Warsah, I., Carles, E., Morganna, R., Anggraini, S., Silvana, S., & Maisaroh, S. (2023). Usaha Guru Mengurangi Kecemasan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI. *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 31–48. https://doi.org/10.47498/tadib.v15i1.1763