

Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Ular Tangga Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Malang

Mutiara Fajar¹, Lathifah Rahajeng Nursabrina²,
Maria Sita Putri K.³, Elia Flurentin⁴

Univeritas Negeri Malang^{1,2,3,4}

mutiara.fajar.2001116@students.um.ac.id¹,

lathifah.rahajeng.2001116@students.um.ac.id²,

maria.sita.2001116@students.um.ac.id³, elia.flurentin.fip@um.ac.id⁴

ABSTRACT

Students are people who have character or personality. This personality is brought by students in socializing, one aspect of personality needed is self-confidence. This self-confidence will help students interact with other people, but not all students have high self-confidence. Because of this, self-confidence needs to be increased again. One of the innovations to increase self-confidence is the development of simulation game media. The simulation game developed is a snakes and ladders game.

Keywords: Guidance and Counseling Media, Confidence, Snakes and Ladders Game

ABSTRAK

Siswa merupakan seorang yang memiliki karakter atau kepribadian. Kepribadian ini dibawa siswa dalam bersosialisasi, salah satu aspek kepribadian yang dibutuhkan adalah rasa percaya diri. Rasa percaya diri ini akan membantu siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, namun tidak semua siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Karena inilah, rasa percaya diri perlu ditingkatkan lagi. Salah satu inovasi untuk meningkatkan rasa percaya diri adalah pengembangan media permainan simulasi. Permainan simulasi yang dikembangkan adalah permainan ular tangga.

Kata Kunci: Media Bimbingan dan Konseling, Percaya diri, Permainan Ular Tangga

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk individu dan social yang mengartikan manusia memiliki dirinya dan membutuhkan orang lain. Manusia sebagai seorang individu pastinya memiliki karakter dan kepribadian yang memiliki ciri khas. Kepribadian seorang manusia dengan manusia lainnya beragam, dan bisa dikelompokkan menjadi berbagai klasifikasi. Salah satunya menurut Carl Jung dalam (Mussardo, 2019), mengatakan kepribadian seseorang diklasifikasikan menjadi dua bagian besar yaitu Ekstrovert dan Introvert. Ekstrovert berarti manusia yang mudah bergaul dengan orang lain serta mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar. Berbeda dengan introvert yang bisa dikatakan menjadi kebalikan dari ekstrovert, namun bukan berarti mereka tidak mampu bersosialisasi dengan orang lain. Melainkan, tidak semudah manusia dengan kepribadian ekstrovert.

Rasa percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam kehidupannya (Hakim

dalam Rahmatia and Hilumalo 2022). Begitupula menurut Lina and Klara (2010) percaya diri adalah sikap positif seseorang individu yang memungkinkan dirinya untuk mengembangkan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapi. Dari berbagai pendapat itu, bisa disimpulkan bahwa rasa percaya diri adalah perasaan positif yang dimiliki seseorang atas keyakinannya terhadap kelebihan dirinya dan perasaan ini akan mampu membantunya mencapai apa tujuan dalam kehidupannya. Seseorang dikatakan percaya diri bila memiliki ciri-ciri, yaitu : 1) percaya kepada kemampuannya sendiri; 2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan; 3) memiliki penerimaan diri baik dari pandangan maupun tindakan sehingga menghasilkan rasa positif pada dirinya; dan 4) berani mengungkapkan pendapat tentang apa yang sedang dipikirkannya. Selain itu asa percaya diri juga merupakan sikap seseorang untuk berani menampilkan dirinya kepada lingkungan sekitar. Hal ini selaras dengan pendapat Lauster (Wahyuni, 2014) tentang indikator antara lain percaya pada kemampuan diri, memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, bertindak mandiri, dan berani mengungkapkan pendapat. Dari sini dapat dikatakan bahwa rasa percaya diri sangatlah luas pengertiannya dan mudahnya rasa percaya diri mampu dilihat hal-hal seperti penampilan, cara berbicara, cara berjalan, cara bersosialisasi, kemampuan menyesuaikan diri.

Bimbingan dan Konseling yang berada di sekolah berhadapan dengan peserta didik yang juga memiliki kepribadian atau karakter yang berbeda dan unik. Keberadaan bimbingan dan Konseling juga diarahkan untuk membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD). Dalam memenuhi SKKPD, guru BK mengembangkan banyak media salah satunya media permainan simulasi. Salah satu permainan simulasi adalah permainan ular tangga. Permainan ini adalah media yang dikembangkan bertujuan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Permainan ini menggunakan sebuah papan yang terdiri dari banyak kotak dimulai dari angka 1-100. Permainan ini dilakukan secara kelompok dengan menggunakan pion kecil yang berjalan berdasarkan angka dadu yang didapatkan pemain. Seperti namanya, ular dan tangga yang berarti dalam papan itu terdiri ular dan tangga dalam beberapa kotak. Namun, permainan ular tangga yang dikembangkan kali ini adalah setiap kotak berisi salah satu dari 3 hal yaitu Truth, Dare, dan Mission. Truth berarti kejujuran, yang mana pemain akan berkata jujur atas pertanyaan yang diajukan. Lalu, Dare berarti tantangan, yang mana pemain akan melakukan sebuah tantangan yang diminta. Sedangkan, Mission yang mana pemain harus dan wajib melakukan sebuah misi.

Dari permainan ular tangga yang merupakan permainan sederhana dan khalayak umum ini pastinya akan membantu siswa untuk mau dan berani unjuk diri serta menerima apapun yang didapat (truth/dare/mission). Hal ini akan menjadi tantangan bagi siswa dan harus mampu melakukannya sesuai dengan aturan yang berlaku dalam permainan ular tangga ini. Selain meningkatkan kepercayaan diri, siswa juga diajak untuk bertanggung jawab

atas apa yang dilakukannya. Siswa harus mampu mengatasi apa yang menjadi tantangannya secara mandiri. Dalam melakukan tantangan ini pula, siswa harus berani dan percaya diri bahwa dirinya mampu mengatasi tangannya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan mulai dari bulan Februari hingga Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X KTK 1.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran (Sarwaji Suwandi, 2010: 55). Subjek penelitian ini adalah beberapa siswa kelas X KTK 1 yang berjumlah 6 orang, diantaranya yaitu AI, ATP, MAM, BAL, FN, dan ASA.

Teknik Pengambilan Data

Teknik perolehan data dalam penelitian ini mengunakan teknik yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:225) yang terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono, (2016:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik wawancara di sini dilakukan dengan tanya jawab kepada siswa di kelas X KTK 1 wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi secara mendalam mengenai rasa percaya diri siswa melalui media ular tangga. Sedangkan menurut Sugiyono, (2016:145) Obsevasi merupakan teknik pengolahan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam hal ini observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses belajar dengan media ular tangga dengan topik rasa percaya diri

Kebutuhan Siswa

Adapun responden yang diambil sampel dalam penelitian ini adalah beberapa siswa kelas X KTK 1 yang berjumlah 4 orang responden, diantaranya yaitu AI, ATP, MAM, BAL, FN, dan ASA. Setelah dilakukan penelitian selama 3 kali pertemuan melalui bimbingan kelompok, maka dapat disimpulkan beberapa kebutuhan yang dimiliki yaitu, kurangnya rasa percaya

diri dalam menjawab pertanyaan guru, grogi jika disuruh guru maju di depan kelas, dan kurang percaya terhadap kemampuan diri.

Dengan demikian dibutuhkannya sebuah layanan bimbingan kelompok guna memberikan pemahaman-pemahaman seta bimbingan terhadap kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki siswa. Dalam proses bimbingan kelompok sendiri tidak meski dilakukan hanya dari unsur pendidik, akan tetapi juga dari teman sebaya guna meningkatkan komunikasi yang baik antar sesama sehingga memberikan efek positif terhadap responen terkait.

Proses Bimbingan Kelompok

Dalam proses bimbingan kelompok ini, peneliti memberikan 3 tahapan bimbingan kelompok, dimulai dari tahapan awal sampai tahapan akhir. Pada tahap awal, peneliti terlebih dahulu melakukan need asesmen pada siswa di kelas X KTK 1. Setelah mendapatkan hasil dari need asesmen tersebut, peneliti mengelompokkan siswa yang memiliki kebutuhan yang serupa atau sama. Sebelum dilakukannya bimbingan kelompok, peneliti terlebih dahulu memberikan orientasi kepada masing-masing responden guna menanyakan kesiapan mereka dalam melakukan bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk menemukan upaya pembelajaran yang lebih menarik bagi responden sehingga kebutuhan-kebutuhan yang mereka miliki terpenuhi. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ini digunakan media ular tangga sebagai permainan simulasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan media permainan ular tangga ini dilakukan dalam bentuk bimbingan kelompok. Isi materi dari permainan ular tangga ini berupa misi, pertanyaan, dan hukuman yang akan dilakukan oleh anggota kelompok yang mendapatkannya. Media permainan ular tangga ini dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan berupa dadu, gico, kartu misi, kartu pertanyaan, dan kartu hukuman



Gambar 1. Media Permainan Ular Tangga

Hasil wawancara pada siswa yang dilakukan oleh peneliti sebelum dilakukannya layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga diperoleh antara lain sebagai berikut :

1. Responden AI : *"Saya memiliki kepercayaan diri yang rendah. Ketika saya disuruh menjawab soal, saya tidak percaya diri dengan jawaban yang saya miliki karena saya merasa jawaban saya tersebut salah dan tidak benar"*. Berdasarkan hasil wawancara dengan AI, dirinya merasa kurang percaya diri saat diminta guru menjawab soal karena tidak yakin jawaban yang dimiliki benar.
2. Responden ATP : *"Saya mengalami kesulitan belajar. Menurut saya guru kebanyakan menjelaskan materi secara terus menerus tanpa memperhatikan siswa yang belum memahami materi. Sebenarnya salah saya juga karena malu bertanya ketika guru menjelaskan. Saya takut dicap bodoh nantinya"*. Menurut wawancara dengan ATP, dirinya malu bertanya kepada guru saat menjelaskan materi padahal ATP kesulitan memahami materi yang sedang dijelaskan guru.
3. Responden BAL : *"Beberapa guru sering menunjuk siswa untuk maju ke depan, saya paling tidak suka metode seperti itu. Saya selalu grogi jika disuruh berdiri di depan kelas dan dilihat anak-anak yang lain"*. Menurut BAL, dirinya merasa grogi jika seorang guru menyuruhnya untuk maju di depan kelas.
4. Responden FN : *"Karena lamanya jam pembelajaran, guru X sering masuk hanya beberapa menit, lalu ditinggal sampai jam pembelajaran habis. Disitu saya lebih banyak tidur daripada belajar"*. Menurut FN, terdapat guru yang sering meninggalkan kelas dan hanya memberikan tugas saja diawal, sehingga membuat dirinya lebih banyak tidur di kelas daripada belajar.
5. Responden MAM : *"Saya beberapa kali ditunjuk guru untuk berpendapat, tetapi saya banyak menjawab salah. Dari sana saya kurang mendapatkan pujian sehingga jadi tidak percaya diri untuk berpendapat lagi"*. Menurut MAM, sebelumnya dirinya sering ditunjuk guru untuk menyampaikan pendapat, namun karena jawaban yang dikemukakan salah, dia jarang mendapatkan pujian. Hal tersebut membuat dirinya tidak percaya diri menyampaikan pendapatnya.
6. Responden ASA : *"Kalau menurut saya, guru mengajar dengan menjelaskan lalu langsung dikasih tugas, kemudian siswa mengerjakan dan diberikan deadline pengumpulan. Seperti itu terus, menurut saya itu monoton"*. Menurut ASA, metode pembelajaran yang digunakan guru monoton.

Hasil wawancara terhadap proses pembelajaran tersebut di atas digunakan sebagai dasar peneliti dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok menggunakan media ular tangga. Topik yang diangkat dalam layanan ini disesuaikan dengan masalah atau kebutuhan yang paling banyak dialami siswa yakni kurangnya rasa percaya diri. Oleh sebab itu, peneliti

melakukan sebuah tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan percaya diri responden atau konseli dengan permainan ular tangga edukatif



Gambar 2. Bimbingan Kelompok Media Ular Tangga

Hasil observasi proses layanan bimbingan kelompok setelah diterapkan media ular tangga terlihat bahwa responden antusias terhadap layanan yang dilaksanakan. Beberapa lainnya terlihat masih bingung dalam mengikuti bimbingan kelompok, namun masih dapat menyesuaikan dengan responden lainnya. Bimbingan kelompok dengan metode ular tangga ini dilakukan dengan memainkan dadu, kemudian pion berjalan sesuai dengan dadu yang diperoleh. Beberapa dari responden akan mendapatkan Truth, Dare, dan Mission yang harus terjawab.

Hasil wawancara pasca dilaksanakannya bimbingan kelompok dengan metode ular tangga untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu sebagai berikut :

1. Responden AI : *"Saya merasa senang. Kegiatan ini melatih saya untuk menjawab soal-soal melalui permainan truth, serta melatih saya untuk tetap percaya diri ketika melakukan dare dan mission"*. Berdasarkan hasil wawancara dengan AI, dirinya merasa senang, merasa melatih diri menjawab soal dalam pembelajaran saat dirinya mendapatkan kartu truth, dan menjadi lebih percaya diri saat menjalankan kartu dare serta mission.
2. Responden ATP : *"Baru kali ini guru mengajar dengan metode yang berbeda. Saya menikmati permainan ini dari awal hingga akhir"*. Menurut wawancara dengan ATP, dirinya mendapatkan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya.
3. Responden BAL : *"Permainan ular tangga ini membuat saya lebih banyak belajar menjawab tantangan yang ada di kartu. Herannya saya mampu melakukan tantangan yang saya peroleh, kenapa saya tidak malu seperti biasanya ya?"*. Menurut BAL, dia dapat melakukan tantangan pada kartu Dare dengan percaya diri.
4. Responden FN : *"Saat pelajaran dengan games begini, saya merasa waktu pelajaran berjalan cepat"*. Menurut FN, pembelajaran dengan metode ular tangga ini membuat waktu berjalan dengan cepat, tidak seperti pada jam pembelajaran biasanya.

5. Responden MAM : *“Saat bermain ular tangga ini, saya banyak mendapatkan kartu Truth sehingga saya banyak berbicara tentang kejujuran. Sepertinya hari ini saya banyak berbicara hari ini”*. Menurut MAM, dengan banyak mendapatkan kartu Truth pada permainan ular tangga, dirinya semakin banyak menyampaikan pendapat tentang kejujuran.
6. Responden ASA : *“Saya lebih suka jika pelajaran menggunakan games seperti ini, anak-anak juga lebih aktif dan berani menyampaikan pendapat. Selanjutnya perbanyak permainan seperti ini ya”*. Menurut ASA, metode pembelajaran yang digunakan membuat anak-anak lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Berdasarkan wawancara pra pelaksanaan diketahui bahwa siswa atau responden bosan dengan metode pembelajaran ceramah, grogi saat disuruh maju di depan kelas, kesulitan memahami materi, kurang percaya diri saat ditunjuk guru untuk berpendapat, dan takut salah saat menjawab soal dari guru. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode ular tangga ini, siswa atau responden antusias dalam mengikuti layanan dari awal hingga akhir. Berdasarkan hasil wawancara, responden belajar meningkatkan kepercayaan dirinya melalui kartu Truth, Dare, dan Mission yang mereka dapatkan. Responden berpendapat waktu berjalan lebih cepat saat belajar dengan media ular tangga ini. Selain itu, mereka merasa lebih berpartisipasi secara aktif pada layanan bimbingan kelompok ini.

Pembahasan

Percaya diri anak dipengaruhi pada faktor pengalaman dan lingkungan sekolah. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Bekti Setiti (2011: 12-13), bahwa yang mempengaruhi percaya diri seseorang pada faktor internal salah satunya adalah pengalaman dan pada faktor eksternal salah satunya adalah lingkungan.

Melalui permainan ular tangga edukatif siswa mendapat pengalaman yang dilakukan berulang-ulang, hal ini berpengaruh pada percaya diri mereka yang semakin hari semakin meningkat karena mulai terbiasa untuk tampil bercerita, bernyanyi, hafalan, menirukan, dan menjawab pertanyaan dari guru. Selain karena mendapat pengalaman, lingkungan sekolah juga berpengaruh pada meningkatnya percaya diri siswa. Dukungan yang diterima dari lingkungan sekolah seperti penguatan dan pengakuan yang diberikan guru beserta anak-anak yang lain saat permainan ular tangga edukatif ataupun saat kegiatan pembelajaran akan membuat harga diri anak tinggi sehingga percaya diri anak meningkat.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, pada kenyataannya penerapan permainan ular tangga edukatif tersebut berhasil meningkatkan percaya diri peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya perkembangan percaya dirinya masih rendah sekarang meningkat menjadi lebih baik setelah mengikuti bimbingan kelompok.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan ular tangga edukatif peserta didik rasa kepercayaan diri yang dimiliki peserta didik dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rasa kepercayaan diri yang sebelumnya perkembangan rasa kepercayaan diri masih rendah sekarang meningkat menjadi lebih baik setelah mengikuti bimbingan kelompok. Peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok mengikuti alur permainan ular tangga dengan baik dengan mengikuti arahan sesuai (truth/dare/mission) yang didapatkan. Sehingga rasa kepercayaan dirinya dapat meningkat. Peningkatan rasa kepercayaan ini ditunjukkan dari hasil wawancara pra pelaksanaan dan pasca pelaksanaan yang menunjukkan adanya peningkatan rasa kepercayaan diri peserta didik

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat saran sebagai berikut. Bimbingan dan Konseling perlu memanfaatkan permainan edukatif sebagai media layanan yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Dari adanya penggunaan media ular tangga ini dapat dimanfaatkan bagi guru bimbingan dan konseling di SMKN 5 Malang sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Permainan ular tangga ini dapat digunakan untuk materi pemberian layanan lainnya yang dapat membantu peserta didik memenuhi tugas perkembangannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Kusuma Firdani, R., & Tri Hariastuti, R. (2019). Pengembangan Media Poster Interaktif Bimbingan Dan Konseling Karier Berbasis Website Untuk Informasi Studi Lanjut Di Kelas IX Smp Negeri 3 Kota Mojokerto. *Jurnal BK UNESA*, 9(3), 105–110.
- Lina, & Klara. (2010). *Panduan menjadi Remaja Percaya Diri*. Nobel Edumedia.
- Mussardo, G. (2019). Hubungan Antara Tipe Kepribadian Dengan Strategi Penyelesaian Konflik Pada Anggota Pagar Nusa Uin Maliki Malang. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Rahmatia, S., & Hilumalo, Y. (2022). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Kegiatan “Sestani Dan Mistani” Di Sdn 13 Tibawa Kecamatan Tibawa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.*, November, 247–253.
- Wahyuni, S. (2014). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Kecemasan Berbicara di Depan Umum pada Mahasiswa Psikologi. *E-Journal Psikologi*, 2(1), 50–64.