

## Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui Bimbingan Klasikal dengan Media Gamifikasi Ular Tangga

Selpiyani Br Simanjorang<sup>1</sup>, Sri Ngayomi Yudha Wastuti<sup>2</sup>, Ummi Salamah Hasibuan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

E-mail: [selpianisimanjorang2512@gmail.com](mailto:selpianisimanjorang2512@gmail.com)<sup>1</sup>, [sringayomi@umsu.ac.id](mailto:sringayomi@umsu.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ummisalamahhazyone@gmail.com](mailto:ummisalamahhazyone@gmail.com)<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 16 April 2025

Revised: 26 Mei 2025

Accepted: 03 Juni 2025

**Keywords:** Kepercayaan Diri, Permainan Ular Tangga, Gamifikasi.

**Abstract:** Globalisasi di era modern menuntut pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, salah satunya melalui peningkatan kepercayaan diri peserta didik sebagai faktor penting dalam meraih keberhasilan akademik dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga sebagai media dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Medan yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri rendah hingga sedang. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert dengan lima aspek penilaian, yaitu keyakinan terhadap diri sendiri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, dan rasionalitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kepercayaan diri peserta didik. Pada pra-siklus, tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori tinggi, 12 peserta didik (34,28%) berada dalam kategori sedang, dan 23 peserta didik (65,71%) berada dalam kategori rendah. Setelah tindakan siklus II, sebanyak 28 peserta didik (80%) berada dalam kategori tinggi, 7 peserta didik (20%) dalam kategori sedang, dan tidak ada yang berada dalam kategori rendah. Hasil ini melebihi kriteria ketuntasan yang ditargetkan sebesar 76%. Dengan demikian, permainan ular tangga terbukti efektif digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik secara menyenangkan dan interaktif.

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan era globalisasi menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer ilmu, tetapi juga menjadi fondasi dalam membentuk individu yang percaya diri, mandiri, dan mampu bersaing di tengah tantangan zaman. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, salah satunya disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri. Rasa percaya diri merupakan aspek psikologis penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan akademik, partisipasi sosial, dan pengambilan keputusan siswa. Penelitian oleh Monnalisza dan S, Neviyarni (2018) menunjukkan bahwa siswa dengan rasa percaya diri rendah cenderung mengalami kecemasan, mudah menyerah, dan merasa tidak nyaman dalam situasi sosial seperti berbicara di depan kelas. Kondisi ini sejalan dengan temuan Lestari dkk. (2020) yang menyebutkan bahwa kepercayaan diri yang rendah berdampak negatif terhadap interaksi sosial dan prestasi belajar siswa.

Masa remaja, sebagai fase pencarian jati diri, merupakan tahap perkembangan yang krusial dalam pembentukan rasa percaya diri. Faktor lingkungan seperti pola asuh (Fitri et al., 2018) otoriter, kurangnya apresiasi dari guru maupun teman sebaya, serta pengalaman negatif di masa lalu dapat menjadi hambatan dalam membangun kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hasil Instrumen Kesehatan Mental Siswa (IKMS) yang dilakukan di SMA Negeri 10 Medan pada 25–26 Maret 2025, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan kecenderungan rendah dalam hal komunikasi, partisipasi kelas, dan keberanian untuk mengungkapkan pendapat. Fenomena ini menunjukkan adanya ketimpangan antara harapan dunia pendidikan untuk mencetak peserta didik yang aktif dan percaya diri dengan kondisi psikologis siswa yang sebenarnya.

Ranah bimbingan dan konseling sebagai bagian dari ilmu pendidikan memiliki peran strategis dalam mengatasi masalah tersebut melalui layanan bimbingan klasikal. Layanan ini memungkinkan guru bimbingan dan konseling (BK) menyampaikan materi secara langsung dan terstruktur kepada siswa dalam suasana kelas. Untuk meningkatkan efektivitas layanan, penggunaan media gamifikasi seperti permainan dapat menjadi pendekatan inovatif. Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulasi keterlibatan siswa, serta membangun kepercayaan diri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Utomo et al., 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Yuono dan Purwoko (2016) membuktikan bahwa penggunaan permainan Monopoli Percaya Diri dalam layanan bimbingan efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP, dengan tingkat keberterimaan media sebesar 82,19%. Sementara itu, Marsela dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa terapi bermain dengan permainan monopoli mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui pendekatan kuasi-eksperimen.

Meskipun telah terdapat berbagai penelitian mengenai penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan, namun penelitian mengenai penggunaan permainan Ular Tangga dalam bimbingan klasikal untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa masih terbatas. Padahal, permainan ini memiliki kelebihan dari sisi kesederhanaan, fleksibilitas, dan daya tarik visual yang dapat memicu keterlibatan siswa secara aktif dalam proses layanan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan layanan bimbingan yang inovatif. Adapun fokus penelitian ini adalah pada fenomena rendahnya kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 10 Medan yang berdampak pada partisipasi belajar, komunikasi, dan interaksi sosial mereka, serta pada upaya peningkatan kepercayaan diri melalui layanan bimbingan klasikal dengan media gamifikasi ular tangga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ular tangga

dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif layanan bimbingan yang menyenangkan, interaktif, dan tepat sasaran dalam membantu siswa mengembangkan kepercayaan dirinya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan dalam Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang bertujuan untuk meningkatkan layanan bimbingan dan pengembangan model bimbingan bagi siswa. Menurut Aqib dan Amrullah (2019), PTBK berfokus pada proses reflektif untuk meningkatkan kualitas layanan di sekolah. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 10 Medan selama dua bulan pada semester genap 2024/2025 dengan subjek 35 siswa kelas XI yang dipilih secara purposive sampling berdasarkan tingkat kepercayaan diri sedang dan rendah. Objek penelitian adalah perilaku kepercayaan diri yang diukur melalui aspek keyakinan diri, optimis, obyektif, bertanggung jawab, dan rasional menurut Lauster (dalam Ghufroon & Risnawati, 2010). Prosedur penelitian mengikuti siklus Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Farhana et al., 2019). Data dikumpulkan menggunakan angket skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2011) bahwa teknik pengumpulan data yang valid dan reliabel sangat penting untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat. Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan peningkatan kepercayaan diri siswa dengan kriteria minimal 75% siswa menunjukkan peningkatan tingkat kepercayaan diri kategori tinggi. Tingkat keberhasilan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Jumlah perubahan peningkatan siswa  
f : Jumlah siswa yang mengalami perubahan  
n : Jumlah siswa

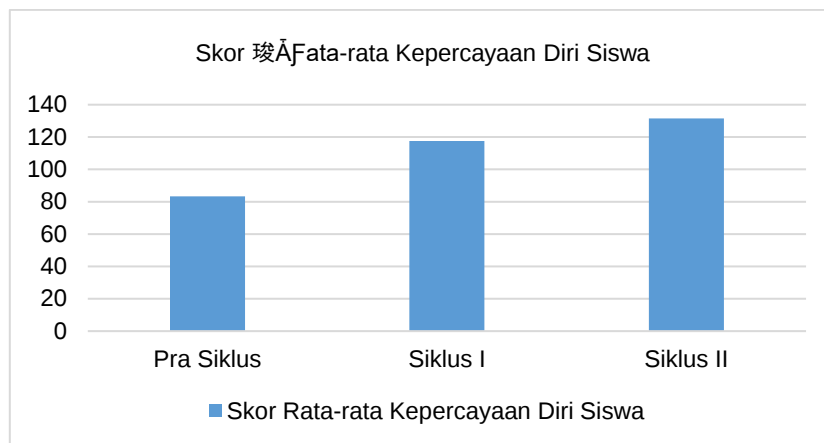
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI F1 di SMA Negeri 10 Medan melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan ular tangga. Hasil penelitian pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang belum optimal, yakni sebanyak 23 siswa (65,71%) berada pada kategori sedang, dan 12 siswa (34,29%) pada kategori rendah. Dengan rata-rata skor 83,37 dari rentang skor 68–100, hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan intervensi yang inovatif dan menyenangkan untuk membangun kepercayaan diri mereka. Temuan ini sejalan dengan pendapat Amalia, Setiyowati, dan Nuswantari (2023), yang menyatakan bahwa game-based learning dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Pada siklus I, peneliti menerapkan layanan bimbingan klasikal dengan media ular tangga yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif dan refleksi diri siswa. Topik layanan meliputi "Kepercayaan Diri dalam Menghadapi Tantangan" dan "Kepercayaan Diri dalam Mengambil Keputusan." Kegiatan mencakup diskusi kelompok, pemecahan kasus, dan refleksi. Hasil angket pasca layanan menunjukkan peningkatan yang signifikan: jumlah siswa dengan kategori kepercayaan diri tinggi meningkat dari 0 menjadi 18 siswa (51,43%), dengan rata-rata skor meningkat menjadi 117,51. Walau terjadi peningkatan, target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 76% siswa kategori tinggi belum tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan klasikal dengan media gamifikasi ular tangga mulai efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri, namun masih

diperlukan perbaikan dalam aspek variasi aktivitas, pengelolaan waktu, dan pendekatan terhadap siswa yang masih pasif atau belum percaya diri.

Menanggapi kendala pada siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II dengan penambahan ice breaking yang lebih variatif, pengayaan materi permainan ular tangga, serta penguatan refleksi melalui LKPD yang lebih mendalam. Topik layanan difokuskan pada "Kepercayaan Diri dalam Berinteraksi dengan Orang Lain" dan "Kepercayaan Diri dalam Menghadapi Kegagalan." Hasil dari siklus II menunjukkan keberhasilan yang sangat memuaskan. Jumlah siswa dengan kategori kepercayaan diri tinggi meningkat menjadi 28 siswa (80%), dan skor rata-rata meningkat menjadi 131,54. Persentase ini melampaui target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 76%. Perkembangan kepercayaan diri siswa dari pra-siklus hingga siklus II dapat dilihat secara lebih jelas pada grafik berikut:



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Angket Kepercayaan Diri**

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan teknik bimbingan klasikal terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pengembangan kepercayaan diri. Hal ini sejalan dengan penelitian Fakih, Awaliya, dan Handayani (2024), yang menyatakan bahwa pendekatan game-based learning mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif siswa dalam layanan bimbingan. Selain itu, refleksi siswa dalam LKPD, pemutaran video sebagai stimulus awal, dan desain permainan yang kontekstual juga memberikan kontribusi besar terhadap hasil yang dicapai.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media permainan dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam layanan bimbingan dan konseling. Misalnya, penelitian oleh Christianito Yuono dan Budi Purwoko (2016) menunjukkan bahwa media permainan monopoli percaya diri yang mereka kembangkan memperoleh kategori "sangat baik" (82,19%) dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall dan membuktikan bahwa media permainan dapat menjadi sarana inovatif dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Selain itu, Fitra Marsela, Nurul Wahdani, Nurhasanah, Syaiful Bahri, dan Dara Rosita (2023) juga mendukung temuan ini. Dalam penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, mereka membuktikan bahwa media permainan monopoli dalam terapi bermain efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa. Terdapat peningkatan kategori kepercayaan diri siswa setelah perlakuan, menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan termasuk gamifikasi ular tangga dapat dijadikan alternatif efektif dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Suasana belajar yang menyenangkan, aktivitas yang melibatkan emosi positif, serta interaksi sosial yang terbangun dalam permainan menjadi aspek penting dalam proses peningkatan tersebut. Media gamifikasi ular tangga yang dirancang secara sistematis mampu menjadi jembatan antara materi bimbingan dan pengalaman langsung siswa dalam mengenali serta mengembangkan rasa percaya dirinya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan konseling yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media gamifikasi ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI F1 di SMA Negeri 10 Medan. Penerapan media permainan edukatif ini menciptakan suasana bimbingan yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, dan mendorong interaksi sosial positif antar siswa. Pada akhir siklus II, 80% siswa telah mencapai kategori kepercayaan diri tinggi, menunjukkan bahwa tujuan penelitian tercapai dengan baik. Sejalan dengan hasil tersebut, disarankan agar guru bimbingan dan konseling memanfaatkan media gamifikasi dalam pelaksanaan layanan klasikal sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media kreatif dalam layanan bimbingan, sementara peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa atau mengeksplorasi pendekatan gamifikasi lainnya pada konteks yang berbeda guna memperkaya praktik bimbingan konseling di satuan pendidikan.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Amalia, N. R., Setiyowati, A. J., & Nuswantari, M. (2023). Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Di Sma Brawijaya Smart School. *Jurnal Pendidikan Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 15–25.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2019). *Ptk, Pts & Ptbk - Teori Dan Aplikasi* (1 Ed.). Andi Offset.
- Fakih, M. R., Awaliya, A., & Handayani, S. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Menggunakan Metode Simulasi Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Xi-Mipa Sma Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 30–40.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Peneltian Tindakan Kelas* (1 Ed.). Harapan Cerdas.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. *Jppi: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 4(1), 1–5.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Lestari, P., Tobing, C. M. H., & Hanifah, N. (2020). Layanan Penguasaan Konten Melalui Teknik Bermain Peran Dapat Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Teraputik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 394–399.
- Marsela, F., Wahdani, N., Nurhasanah, Bahri, S., & Rosita, D. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Journal Visipena*, 14(1), 1–13.
- Monnalisza, & S, N. (2018). Kepercayaan Diri Remaha Panti Asuhan Aisyiyah Dan Implikassinya Terhadap Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Jpgi Jurnal Peneltian Guru Indonesia*, 3(2),

77–83.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (19 Ed.). Alfabeta.

Utomo, E. T., Yasmansyah, & Widiastuti, R. (2018). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa. *Konseling*, 6(3).

Yuono, C., & Purwoko, B. (2016). Penelitian Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Wonoayu. *Jurnal Bk Unesa*, 6(1).