PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS GAMIFIKASI KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SMAN 4 PANGKEP

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program

Studi Bimbingan Dan Konseling STKIP Andi Matappa

Oleh :

SUMARNI

921862010068

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul :**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KELOMPOK BERASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SMAN 4 PANGKEP**

Atas Nama Saudara :

Nama	: Sumarni
NIM	: 921862010068
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 11 Desember 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
AHMAD YUSUF, S.Pd., M.Pd	**WAHYU NURHAMZAH,S.Pd.,M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH	**AHMAD YUSUF, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

PENGESAHAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia ujian skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada hari

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua :

Ahmad Yusuf.,S.Pd., M.Pd (.....)

Sekertaris :

Wahyu Nurhamzah, S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji :

1. A. Aztri Fitrayani Alam, SH., S.Pd., MH (.....)
2. A. Muh.Ramadhan As, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing :

1. Ahmad Yusuf.,S.Pd., M.Pd (.....)
2. Wahyu Nurhamzah, S.Pd., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumarni

NIM : 921862010068

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Pengembangan Media Bimbingan Kelompok Berbasis *Gamifikasi* "Petualang Cerdas" untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa di SMA Negeri 4 Pangkep

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan atau pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah disebutkan sumbernya sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya terbukti merupakan hasil tiruan, duplikasi, atau plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 30 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Sumarni

921862010068

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(Qs. Ar-Ra’d: 11)

“Manusia tidak berjalan diatas sepatu yang sama, begitu juga takdir setiap manusia berbeda-beda”

(Penulis)

“Perubahan besar dimulai dari keberanian untuk memperbaiki diri”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

ABSTRAK

SUMARNI, 2025. Pengembangan Media Bimbingan Kelompok Berbasis *Gamifikasi* "Petualang Cerdas" untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa SMA Negeri 4 Pangkep. Skripsi dibimbing oleh Ahmad Yusuf dan Wahyu Nurhamzah. Program Studi Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa Pangkep.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk: (1) Mengetahui gambaran kebutuhan layanan bimbingan kelompok berbasis *gamifikasi* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep, (2) Mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan model intervensi bimbingan kelompok berbasis *gamifikasi* dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa, dan (3) Mengetahui keefektifan model intervensi bimbingan kelompok berbasis *gamifikasi* Petualang Cerdas untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* yang mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahapan pengembangan, yaitu: analisis kebutuhan, studi literatur, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, dan uji kepraktisan. Subjek penelitian terdiri dari tiga guru Bimbingan dan Konseling serta 30 siswa kelas X SMA Negeri 4 Pangkep. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket, sedangkan teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media bimbingan kelompok berbasis *gamifikasi* Petualang Cerdas sangat dibutuhkan oleh guru BK dan siswa karena dapat menciptakan suasana layanan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan; (2) Media ini dinyatakan valid dan praktis berdasarkan hasil penilaian dari empat ahli yang mencakup aspek isi, tampilan, dan relevansi terhadap tujuan bimbingan; (3) Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan media Petualang Cerdas dinilai efektif karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kemampuan penyesuaian diri siswa dalam konteks sosial dan akademik di sekolah.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, *Gamifikasi*, Penyesuaian Diri, Media Edukatif, Petualang Cerdas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Bimbingan Kelompok Berbasis *Gamifikasi* 'Petualang Cerdas' untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa di SMA Negeri 4 Pangkep."

Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep dalam Program Studi Bimbingan dan Konseling. Selama penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak, segala hambatan dan kesulitan dapat diatasi. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. selaku Ketua Yayasan Matahari.
2. Zam Immawan Alam, S.H., M.H. selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Ahmad Yusuf, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) sekaligus Pembimbing I dan Wahyu Nurhamzah, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

4. A. Aztri Fithrayani Alam, SH.,S.Pd.,MH. selaku Peenguji I dan A. Muh. Ramadhan, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah mendidik dan membagikan ilmunya dengan penuh keikhlasan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Pangkep, beserta Guru Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.
7. Kepada Almarhum Bapak Nawir, ayah tercinta yang telah mendahului penulis. Meskipun Bapak tidak sempat menyaksikan keberhasilan ini, doa dan kasih sayangmu tetap hidup dalam setiap langkah penulis. Semoga Allah SWT menempatkan Bapak di tempat terbaik di sisi-Nya dan menerima segala amal ibadahmu.
8. Kepada Ibu tercinta, Munira, sosok luar biasa yang telah membesarkan penulis dengan penuh kasih dan ketulusan sejak usia enam bulan tanpa kehadiran sosok ayah. Terima kasih atas setiap doa, pengorbanan, kerja keras, dan kasih sayang yang tiada henti. Berkat keteguhan dan kesabaran Ibu, penulis dapat berdiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

tegak hingga mencapai titik ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan umur panjang untuk Ibu.

9. Kepada saudara-saudara penulis tercinta: Sunarti, Dahniar, Fitri, Tina, Takdir, Arman, Anto, Anwar, dan Iwan, terima kasih atas segala doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan sejak penulis kecil hingga akhirnya dapat meraih cita-cita ini. Setiap bantuan, perhatian, dan kasih kalian menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh keponakan penulis, terutama ponakan tertua Maulidya yang selalu menjadi penyemangat dan sumber kebahagiaan dalam setiap langkah hidup penulis. Terima kasih atas tawa, perhatian, dan semangat yang kalian berikan. Kalian semua yang begitu banyak hingga tidak dapat disebutkan satu per-satu telah memberi warna tersendiri dalam perjalanan ini. Kehadiran kalian menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berjuang dan tidak menyerah dalam meraih masa depan yang lebih baik.
11. Kepada ipar-ipar penulis, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, baik secara moral maupun ekonomi, yang telah membantu penulis dalam menjalani proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Kebaikan dan ketulusan kalian tidak akan pernah penulis lupakan.
12. Kepada sahabat-sahabat terbaik, Darmi dan Kina, terima kasih telah menemani penulis sejak tahun 2021 hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dukungan, dan semangat yang tidak pernah pudar. Semoga persahabatan ini tetap terjalin dengan penuh kasih dan ketulusan hingga akhir hayat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

13. Untuk diri saya sendiri, Sumarni, terima kasih karena telah berjuang sejauh ini. Terima kasih telah kuat menghadapi setiap tantangan, tidak menyerah dalam kesulitan, dan tetap berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Meskipun perjalanan ini tidak selalu mudah, namun rasa syukur dan keyakinan kepada Allah SWT telah membawa langkah ini hingga akhir. Semoga diri ini senantiasa rendah hati, kuat, dan tidak berhenti belajar untuk menjadi lebih baik.

    Kepada seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini, penulis memanjatkan doa semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

    Dengan segala keterbatasan dan kekhilafan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling.

    Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Pangkajene, 30 Oktober 2025



Sumarni
921862010068

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PENGESAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Masalah	8
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	9
E. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	11
G. Manfaat penelitian	14
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA	16
PENGEMBANGAN, MODEL HIPOTETIK	16

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

A. Kajian Pustaka 16
1. Gamifikasi 16
2. Bimbingan Kelompok 20
3. Penyesuaian Diri 23
4. Bimbingan Kelompok Berbasis Gamifikasi Konseling 26
BAB III 37
METODE PENELITIAN 37
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 37
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian 38
C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan 39
D. Populasi Dan Sampel 41
E. Teknik Pengumpulan Data 42
F. Instrumen Pengembangan 44
G. Teknik Analisis Data 46
BAB IV 49
HASIL DAN PEMBAHASAN 49
A. Hasil penelitian dan pengembangan 49
B. Pembahasan 101
BAB V 107
KESIMPULAN DAN SARAN 107
A. Kesimpulan 107
B. Saran 109
DAFTAR PUSTAKA 111
LAMPIRAN 115
RIWAYAT HIDUP 240

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Kreteria Skala Penilaian 46

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan 51

Tabel 4. 2 Sistematika Dan Alokasi Waktu 71

Tabel 4. 3 Indikator penilaian akseptabilitas 80

Tabel 4. 4 Penilaian uji kegunaan 81

Tabel 4. 5 Penilaian Kelayakan 82

Tabel 4. 6 Penilaian Ketepatan 83

Tabel 4. 7 Penilaian Isi Materi Gamifikasi 84

Tabel 4. 8 Dokumentasi revisi media petualang cerdas 87

Tabel 4. 9 Kriteria Penilaian Respon Siswa 90

Tabel 4. 10 Gambaran Hasil Observasi Penelitian 90

Tabel 4. 11 Kriteria Penilaian Respon Siswa 91

Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Siswa T erhadap Media 91

Tabel 4. 13 Data Penilaian Lembar Kerja tahap 1 -3 93

Tabel 4. 14 Frekuensi angket *pretest* dan *postest* 96

Tabel 4. 15 kecendrungan umum penelitian bedasarkan penyesuaian diri pada siswa SMAN 4 Pangkep 97

Tabel 4. 16 Hasil Tabel Rank dengan Menggunakan Uji *Wilcoxson* 98

Tabel 4. 17 Hasil statistik Melalui uji *Wilcoxon* 99

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka pengembangan 35

Gambar 2. 2Model Hipotetik Pengembangan 36

Gambar 3. 1 Alur Penelitian Model Borg and gall 41

Gambar 3. 2 Skema Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Permainan Petualangan Cerdas Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sma 41

Gambar 4. 1 Tampilan Desain Awal Depan Belakang Halaman Sampul 62

Gambar 4. 2 Ilustrasi Peta Petualangan dan Zona Permainan 63

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Media Gamifikasi dan Buku Panduan Media	117
Lampiran 1 lembar kerja peserta didik	163
lampiran 2 data penilaian lembar kerja peserta didik	165
lampiran 3 angket need as esment	170
lampiran 4 pedoman wawancara untuk uji ahli terhadap media	173
lampiran 5 pedoman observasi	181
lampiran 6 angket skla likert uji coba	191
Lampiran 7 tabulansi angket uji coba	197
Lampiran 8 validasi dan reabilitas angket	199
Lampiran 9 angket skla likert setelah uji coba pos tes dan pri tes	202
Lampiran 10 tabulansi pre test dan pos test	207
Lampiran 11 lembar angket respon siswa	210
Lampiran 12 lembar angket penilaian akseptabilitas	213
Lampiran 13 lembar angket validasi ahli	218
Lampiran 14 gain skor	225
Lampiran 15 persuratan	227
Lampiran 16 dokumentasi	232

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyesuaian diri siswa merupakan proses penting dalam perkembangan psikososial dan keberhasilan akademik di lingkungan sekolah. Proses ini mencakup kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan tuntutan akademik, sosial, dan emosional di lingkungan sekolah yang baru. Menurut Kim dan Park (2024), penyesuaian diri yang baik berkontribusi terhadap kestabilan emosi dan kepuasan hidup siswa, sehingga menjadi indikator penting dalam kesejahteraan psikologis mereka. Secara umum, penyesuaian diri merupakan proses psikologis di mana individu belajar untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, akademik, dan emosional. Dalam konteks pendidikan, hal ini mencerminkan kemampuan siswa untuk menghadapi tantangan sekolah, membangun relasi sosial yang sehat, serta mengelola emosi secara adaptif. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek akademik, tetapi juga kepribadian dan kemampuan sosial siswa sebagai bentuk penyesuaian terhadap kehidupan bermasyarakat.

Ketidakmampuan dalam melakukan penyesuaian diri dapat menimbulkan dampak serius terhadap kesejahteraan psikologis dan pencapaian akademik siswa. Siswa dengan tingkat penyesuaian diri yang rendah cenderung mengalami berbagai gangguan emosional seperti kecemasan, rendah diri, serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

kesulitan dalam membentuk hubungan sosial yang sehat. Kondisi ini sering kali memicu konflik sosial di lingkungan sekolah, dan pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi belajar mereka. Menunjukkan bahwa terdapat hubungan erat antara isolasi sosial dan stres akademik, yang menyoroti dimensi emosional seperti kesepian dan ketakutan akan kegagalan sebagai faktor penting dalam lingkungan pendidikan (Walsham dkk., 2023). Ketidakmampuan ini juga dapat mengganggu perkembangan identitas diri siswa dan memperburuk persepsi mereka terhadap sekolah sebagai lingkungan yang mendukung. Oleh karena itu, penyesuaian diri bukan hanya menjadi indikator kesejahteraan, tetapi juga fondasi penting dalam membangun pengalaman belajar yang positif dan bermakna.

Faktor penyebab rendahnya penyesuaian diri pada siswa sangat kompleks dan saling berkaitan. Salah satu penyebab utama adalah lemahnya keterampilan sosial dan regulasi emosi, terutama saat siswa menjalani masa transisi dari jenjang pendidikan sebelumnya. Latar belakang keluarga, tekanan akademik, kurangnya dukungan dari teman sebaya, serta minimnya intervensi dari pihak sekolah merupakan faktor signifikan yang memicu ketidakmampuan siswa untuk beradaptasi (Nugroho dkk., 2022). Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya harga diri, lemahnya kecerdasan emosional, kurangnya keterampilan sosial dan komunikasi, serta minimnya motivasi belajar yang membuat siswa kesulitan menghadapi tekanan akademik dan tuntutan sosial di sekolah (Rahmawati dkk., 2021). Sementara itu, faktor

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

eksternal mencakup pola asuh yang tidak mendukung, konflik dalam keluarga, lingkungan sekolah yang kurang ramah, tekanan akademik yang tinggi, serta pola pengasuhan yang otoriter yang dapat memperburuk kondisi psikologis siswa (Khairudin & Wardan, 2024). Selain itu, kondisi psikososial siswa seperti perasaan tidak aman, tidak diterima secara sosial, dan kurangnya kemampuan individu untuk menghadapi masalah atau tantangan dalam hidupnya. Jika tidak segera ditangani, permasalahan penyesuaian diri dapat menimbulkan dampak jangka panjang seperti rendahnya kepercayaan diri, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga munculnya gangguan mental emosional. Oleh karena itu, sangat penting bagi sekolah dan orang tua untuk mengenali berbagai faktor penyebab ini sejak dini dan merancang strategi pencegahan serta intervensi yang tepat. Mengingat sifatnya yang multidimensional, permasalahan ini memerlukan pendekatan yang komprehensif dan kolaboratif, yang mampu menjembatani kebutuhan emosional dan sosial siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, adaptif, dan partisipatif.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMA Negeri 4 Pangkep, ditemukan bahwa sejumlah siswa menunjukkan tanda-tanda rendahnya penyesuaian diri. Survei ini mengidentifikasi sejumlah gejala yang mencerminkan kondisi tersebut, seperti sering menyendiri, menarik diri dari pergaulan, kurang percaya diri saat presentasi, menghindari diskusi kelompok, serta menunjukkan sikap defensif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, mudah tersinggung, mudah menangis atau marah saat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

menghadapi tekanan akademik dan sosial, serta merasa tidak memiliki teman dekat atau kurang nyaman berada di lingkungan kelas. Hasil observasi dari guru mata pelajaran turut memperkuat temuan ini, di mana siswa yang menunjukkan gejala penyesuaian diri rendah cenderung pasif dalam kelas, sering mengeluh saat pelajaran, serta mengalami kesulitan dalam menyelesaikan konflik dengan teman sebaya. Bahkan, penurunan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas juga menjadi indikator tambahan yang menunjukkan adanya hambatan dalam proses penyesuaian diri di lingkungan sekolah.

Meskipun guru BK telah berupaya memberikan berbagai layanan seperti bimbingan klasikal, konseling individu, dan penyuluhan sosial emosional, hasil yang diperoleh tetap belum menunjukkan perubahan signifikan. Hal ini selaras dengan pendapat Wahidin & Alimah (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan BK di sekolah sering kali terlalu teoritis dan kurang melibatkan pengalaman langsung siswa, sehingga efektivitasnya dalam membentuk perilaku adaptif masih terbatas. Siregar (2022) juga menambahkan bahwa program BK cenderung normatif dan belum sepenuhnya responsif terhadap kebutuhan psikososial siswa secara kontekstual.

Dapat disimpulkan bahwa upaya yang telah dilakukan guru BK masih belum efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya penyesuaian diri siswa. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang potensial dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa adalah penggunaan bimbingan kelompok berbasis permainan atau gamifikasi konseling. Bimbingan kelompok merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

suasana kelompok, di mana konselor memanfaatkan interaksi antaranggota untuk mencapai tujuan perkembangan pribadi dan sosial. Interaksi sosial yang sehat dalam kelompok dapat meningkatkan rasa saling pengertian, memperkuat rasa percaya diri, serta menumbuhkan empati di antara peserta. Bimbingan kelompok menjadi wadah aman bagi siswa untuk berbagi pengalaman, mendiskusikan masalah, serta belajar dari pengalaman orang lain. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mendapatkan wawasan dari konselor, tetapi juga dari dinamika kelompok itu sendiri, yang sering kali lebih mudah diterima.

Bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan siswa. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri (*self-directed learning*) peserta didik secara signifikan (Nuha & Muslihati, 2025). Selain itu, bimbingan kelompok dengan metode *problem solving* berbasis media *mind mapping* efektif dalam membantu siswa menyusun perencanaan karier mereka secara lebih matang dan terstruktur (Aprilia dkk., 2023). Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *modelling* juga terbukti efektif dalam meningkatkan disiplin belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan kategori disiplin belajar dari sedang menjadi sangat tinggi (Rahma, 2024).

Jika dikombinasikan dengan elemen permainan atau gamifikasi, layanan bimbingan kelompok dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa generasi saat ini. Gamifikasi adalah strategi mendidik yang menggunakan elemen desain permainan seperti poin, level, tantangan, misi, dan sistem penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam kegiatan non-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

permainan. Dalam konteks pendidikan dan konseling, gamifikasi telah terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif, memperkuat semangat kolaborasi, dan meningkatkan konsentrasi siswa. Gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan guru dalam pelaksanaannya (Koivisto & Hamari, 2020). Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi, serta meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hidayatun & Bhakti, 2025).

Perpaduan antara bimbingan kelompok dan gamifikasi melahirkan suatu pendekatan intervensi baru yang disebut gamifikasi konseling. Melalui pendekatan ini, kegiatan bimbingan tidak hanya menjadi forum diskusi saja, melainkan sebuah pengalaman dinamis yang dirancang secara strategis untuk menumbuhkan keterampilan sosial, regulasi emosi, dan penyesuaian diri siswa. Misalnya, dalam permainan edukatif berbasis kelompok, siswa dapat diberi tantangan yang mencerminkan situasi sosial nyata, seperti menyelesaikan konflik, membuat keputusan kelompok, atau menyampaikan pendapat dengan percaya diri. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan simulasi yang realistis dan terarah untuk membantu siswa menghadapi dinamika kehidupan sekolah dan sosial secara lebih terbuka. Pendekatan ini telah dibuktikan efektivitasnya dalam beberapa penelitian, antara lain pengembangan model bimbingan kelompok berbasis permainan untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa (Lestari, Wibowo, & Purwanto, 2022), pemanfaatan teknik communication *game*s untuk memperkuat interaksi sosial siswa (Wandansari,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Sugiyo, & Setyowani, 2023), serta penggunaan media gamifikasi digital seperti Kahoot dan Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam layanan Bimbingan dan Konseling (Saman, Umar, Bakhtiar, & Harum, 2022).

Penelitian lain menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman karier siswa, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus seperti *slow learner* (Anjaini, 2024). Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya pelatihan bagi konselor dan pendidik dalam menggunakan teknologi serta mengintegrasikan gamifikasi dalam bimbingan kelompok. Selain itu, bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif dalam meningkatkan *self-directed learning* peserta didik, yang merupakan salah satu indikator penting dalam penyesuaian diri siswa (Nafi'ah & Bhakti, 2025).

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bimbingan kelompok berbasis gamifikasi konseling guna meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep. Media yang dikembangkan dikemas dalam bentuk permainan edukatif bernamakan "Petualang Cerdas", yang dirancang dengan elemen kompetisi sehat, kerja sama tim, *augmented reality,* penghargaan dan narasi petualangan, melalui pendekatan ini siswa diharapkan dapat belajar beradaptasi secara lebih efektif, baik dalam lingkungan akademik maupun sosial.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran kebutuhan layanan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep?
2. Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan model intervensi bimbingan kelompok berbasis gamifikasi dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep?
3. Bagaimana keefektifan model intervensi bimbingan kelompok berbasis gamifikasi dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kondisi penyesuaian diri siswa, menganalisis faktor penyebab dan dampaknya terhadap perkembangan akademik dan sosial, serta mengembangkan solusi inovatif melalui pendekatan gamifikasi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kebutuhan layanan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep.
2. Menguji kevalidan dan kepraktisan model intervensi bimbingan kelompok berbasis gamifikasi dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa.
3. Mengukur keefektifan model intervensi bimbingan kelompok berbasis gamifikasi dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PENGEMBANGAN, MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Gamifikasi

a. Definisi Gamifikasi

Gamifikasi secara teoritis didefinisikan sebagai proses penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian hasil tertentu. Dalam bidang pendidikan, gamifikasi diartikan sebagai strategi pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan, seperti pemberian poin, level, lencana, papan peringkat, hingga tantangan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Klock dkk. (2023) menjelaskan bahwa gamifikasi bukan hanya sekadar menambahkan unsur hiburan, melainkan merupakan pendekatan pedagogis yang mampu mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, serta berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Definisi ini menegaskan bahwa gamifikasi memiliki basis ilmiah yang kuat dan bukan sekadar permainan, melainkan alat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran maupun konseling.

b. Ciri-ciri Gamifikasi

Karakteristik gamifikasi terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Beberapa ciri utamanya meliputi adanya sistem penghargaan yang jelas melalui poin, lencana, dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

papan peringkat yang diberikan secara instan setelah siswa melakukan suatu aktivitas. Selain itu, gamifikasi ditandai dengan adanya narasi atau alur cerita yang membuat peserta didik merasa sedang berada dalam sebuah perjalanan atau petualangan. Keterlibatan sosial juga menjadi ciri khas gamifikasi, karena dalam banyak kasus siswa didorong untuk berkolaborasi maupun berkompetisi dengan teman sebaya. Hamari dkk. (2014) menegaskan bahwa karakteristik tersebut membuat gamifikasi berbeda dari metode konvensional, sebab siswa lebih terdorong oleh motivasi intrinsik untuk terus terlibat dalam proses belajar.

c. Tujuan/Fungsi Gamifikasi

Tujuan utama dari gamifikasi adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar mereka lebih aktif dalam kegiatan pendidikan maupun konseling. Fungsi lain dari gamifikasi adalah memfasilitasi pembelajaran aktif, membangun keterampilan kolaborasi, dan memberikan umpan balik yang instan sehingga siswa mengetahui sejauh mana pencapaiannya. Cheng dan Ebrahimi (2023) menyatakan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai intervensi psikologi positif yang dapat meningkatkan kesejahteraan mental siswa melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil akademik, tetapi juga memperkuat aspek sosial danemosional siswa.

d. Aspek/Komponen Gamifikasi

Aspek utama dalam gamifikasi terdiri dari mekanika, dinamika, dan estetika. Mekanika mencakup aturan permainan, sistem poin, lencana, level, dan papan peringkat yang menjadi kerangka dasar interaksi siswa. Dinamika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

mencakup aspek emosional dan sosial, seperti rasa ingin tahu, kompetisi, serta kerja sama tim yang terbentuk selama permainan berlangsung. Sementara itu, estetika berhubungan dengan desain visual, audio, dan narasi yang membuat siswa merasa tertarik untuk terus mengikuti proses. Toda dkk. (2020) menegaskan bahwa integrasi dari ketiga aspek ini akan menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan menyenangkan, sekaligus menjaga agar gamifikasi tetap relevan dengan tujuan pembelajaran atau konseling.

e. Langkah-langkah

Tahapan penerapan gamifikasi dalam pendidikan dimulai dari penetapan tujuan pembelajaran yang jelas. Guru atau konselor perlu mengidentifikasi kompetensi yang ingin dicapai, kemudian menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik. Setelah itu, dirancang elemen-elemen gamifikasi yang sesuai, misalnya pemberian poin untuk aktivitas diskusi, *badge* untuk keberanian mengemukakan pendapat, atau tantangan kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah. Selanjutnya, kegiatan gamifikasi diimplementasikan dalam kelas atau sesi bimbingan kelompok. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas dan melakukan perbaikan pada desain gamifikasi yang telah digunakan. Model penerapan ini menurut Klock dkk. (2023) memungkinkan fleksibilitas, sebab guru atau konselor bisa menyesuaikan elemen gamifikasi sesuai dengan kebutuhan dan dinamika siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

f. Indikator Gamifikasi

Keberhasilan gamifikasi dapat diukur melalui beberapa indikator. Pertama, meningkatnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran atau konseling. Kedua, keterlibatan emosional siswa yang ditunjukkan melalui antusiasme, rasa ingin tahu, dan keterbukaan dalam berinteraksi. Ketiga, adanya peningkatan hasil belajar, baik dalam bentuk nilai akademik maupun perkembangan keterampilan sosial. Guo dkk. (2025) menambahkan bahwa indikator keberhasilan gamifikasi juga dapat dilihat dari personalisasi pengalaman belajar, yakni ketika siswa merasa aktivitas yang dilakukan relevan dengan kebutuhan dan minat mereka.

g. Kelebihan dan Kelemahan

Gamifikasi memiliki sejumlah kelebihan, antara lain mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi sosial dalam kelompok. Selain itu, gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan jangka panjang dan memperkuat keterampilan non-kognitif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan empati. Namun demikian, kelemahan gamifikasi juga perlu diperhatikan. Toda dkk. (2020) mengingatkan bahwa jika elemen permainan tidak dirancang dengan baik, gamifikasi justru dapat mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran. Ada pula risiko siswa menjadi terlalu bergantung pada penghargaan eksternal seperti poin dan *badge*, sehingga motivasi intrinsik berkurang. Oleh karena itu, perancangan gamifikasi harus seimbang antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran agar efektif dan berkelanjutan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

2. Bimbingan Kelompok

a. Definisi Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah layanan Bimbingan dan Konseling yang diberikan kepada sejumlah individu dalam suasana kelompok dengan tujuan membantu mereka memahami diri, mengembangkan potensi, dan mengatasi masalah secara bersama-sama. Menurut Halena (2022), bimbingan kelompok tidak hanya berorientasi pada pemberian informasi, tetapi juga pada proses interaksi yang mendorong anggota kelompok belajar dari pengalaman diri dan orang lain. Dalam praktik modern, bimbingan kelompok dipandang sebagai pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan sosial, memperbaiki perilaku, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui dinamika kelompok yang positif.

b. Ciri/ Karakteristik Bimbingan Kelompok

Karakteristik bimbingan kelompok terletak pada adanya dinamika interaksi yang aktif di antara anggota kelompok, kehadiran pemimpin atau konselor yang berperan sebagai fasilitator, serta tujuan yang jelas yang ingin dicapai bersama. Nursalim dan Suradi (2021) menekankan bahwa ciri utama bimbingan kelompok adalah terciptanya suasana keterbukaan, kebersamaan, dan kesediaan setiap anggota untuk saling mendukung. Selain itu, partisipasi aktif setiap anggota menjadi kunci agar layanan berjalan efektif. Dalam suasana yang kondusif, bimbingan kelompok memungkinkan siswa belajar mengemukakan pendapat, menerima masukan, serta menghargai perbedaan yang ada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

c. Tujuan/Fungsi

Tujuan bimbingan kelompok adalah membantu siswa mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek pribadi, sosial, maupun akademik. Fungsi utamanya meliputi fungsi pemahaman, yaitu membantu siswa mengenali potensi dan kelemahan dirinya; fungsi pencegahan, yaitu mencegah timbulnya masalah yang lebih serius; dan fungsi pengembangan, yaitu memfasilitasi penguatan keterampilan sosial dan emosional. Prayitno & Amti (2017) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok berfungsi juga sebagai wadah untuk melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat. Dengan demikian, bimbingan kelompok berperan penting dalam membentuk karakter positif siswa.

d. Aspek/Komponen

Komponen utama dalam bimbingan kelompok mencakup pemimpin kelompok (konselor), anggota kelompok, topik atau materi yang dibahas, serta dinamika interaksi yang terjadi. Pemimpin kelompok berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan, menjaga suasana agar tetap kondusif, dan memastikan setiap anggota terlibat aktif. Anggota kelompok adalah peserta yang mengikuti layanan, saling berbagi pengalaman, serta memberikan dukungan satu sama lain. Topik yang diangkat harus relevan dengan kebutuhan siswa, seperti masalah akademik, sosial, maupun emosional. Dinamika kelompok, yang mencakup interaksi, norma, kohesi, dan struktur kelompok, menjadi aspek penting dalam menentukan keberhasilan bimbingan kelompok (Gazda dalam Wislah, 2021).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode **penelitian dan pengembangan** yang dikenal dengan istilah **Research and Development (R&D).** Menurut *Borg and Gall* (Siregar, 2023), penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk pendidikan. Sugiyono (2020) juga menjelaskan bahwa R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas.

Dalam penelitian ini, *Research and Development* (*R&D*) dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah **model game edukasi "Petualang Cerdas"** berbasis bimbingan kelompok yang dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Produk ini dikembangkan untuk membantu guru BK dalam mengimplementasikan layanan bimbingan yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam meningkatkan penyesuaian diri. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk inovatif, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan efektivitas praktik Bimbingan dan Konseling di sekolah.

Penelitian pengembangan (R&D) ini memiliki tahapan prosedural yang sistematis dalam proses pengembangan produk agar valid, praktis, dan efektif (Nawali dkk., 2024). Model pengembangan yang digunakan merujuk pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

langkah-langkah yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*, karena dianggap sesuai dengan tujuan penelitian ini. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and information collecting*).
2. Perencanaan (*Planning*).
3. Perancangan produk awal (*Develop preliminary form of product*).
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*).
5. Revisi hasil uji coba (*Main product revision*).
6. Uji coba lapangan (*Main field testing*).
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*Operational product revision*).
8. Uji pelaksanaan lapangan (*Operational field testing*).
9. Penyempurnaan produk akhir (*Final product revision*).
10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Pangkep, yang terletak di Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan adanya permasalahan dalam penyesuaian diri siswa, serta dukungan dari pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian.

Waktu penelitian direncanakan selama dua bulan, yaitu pada bulan Juli hingga Agustus 2025. Dalam waktu tersebut akan dilaksanakan seluruh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

rangkaian kegiatan mulai dari validasi produk, uji coba terbatas, revisi produk, hingga uji coba lapangan dan evaluasi akhir.

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Proses pengembangan media "Petualang Cerdas" mengikuti langkah-langkah *Borg and Gall* yang telah di modifikasi sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka peneliti merumuskan langka-langka pengembangan menjadi seperti berikut:

1. Analisis Kebutuhan (Penelitian Pendahuluan)

   Peneliti melakukan observasi kelas, wawancara dengan guru BK dan siswa, serta kajian literatur untuk mengidentifikasi masalah penyesuaian diri siswa. Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk merumuskan tujuan pengembangan media.

2. Perencanaan

   Dalam tahap ini meliputi perumusan tujuan dan langka-langka dalam pengembangan media gamifikasi dalam bentuk permainan petualangan cerdas untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa. Hal ini di lakukan agar peneliti memiliki gambaran dalam penyusanan media permainan.

3. Pengembangan Produk Awal

   Dalam tahap ini peneliti akan melakukan pengembangan produk dengan rencana-rencana yang sudah di tetapkan dalam tahap perencanaan. Kegiatan ini meliputi membuat rencana media gamifikasi berbasis permainan dengan komponen, desaian, materi yang telah di sediakan.

4. Validasi Ahli

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Mengajukan draft produk awal kepada ahli Bimbingan dan Konseling (materi) serta ahli media pembelajaran untuk dievaluasi keabsahan isi dan kelayakan teknisnya. Validasi meliputi aspek konten psikologis, metode konseling, serta elemen permainan. Masukan ahli direkam melalui lembar validasi pakar. Tahap ini sesuai dengan langkah *Borg & Gall* yang meminta penilaian ahli sebelum uji lapangan.

5. Revisi I

   Revisi pertama ini dilakukan berdasarkan data hasil uji ahli. Data dari hasil para ahli tersebut kemudian dilakukan analisis dan hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan utama dalam melakukan revisi atau review produk asli.

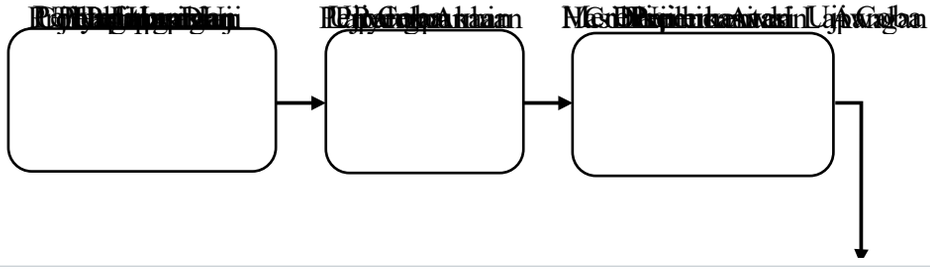
6. Uji Coba Terbatas

   Uji coba kelompok kecil melibatkan kelompok kecil. Hasil uji coba yang melibatkan satu kelas dari empat kelas X yang ada di SMAN 4 Pangkep.

7. Revisi II:

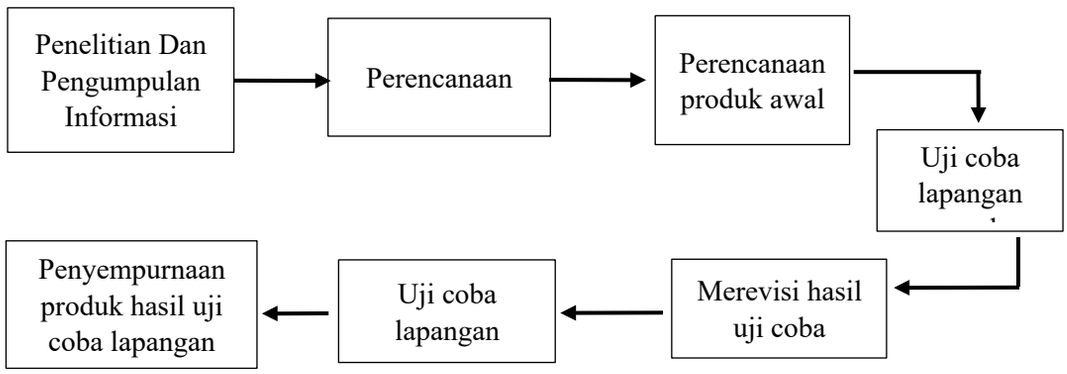
   Revisi akhir di buat berdasarkan data hasil ujicoba kelompok kecil. Data yang masuk di gunakan sebagai hasil akhir dari pengembagan media gamifikasi berbasisi permainan untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa kelas X SMAN 4 P angkep. Melalui layangan bimbingakn kelompok.

Tahapan-tahapan di atas mencerminkan adaptasi model Borg & Gall versi terbaru dalam skala terbatas. Menurut literatur, langkah-langkah pengembangan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keterbatasan penelitian.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Gambar 3. 1 Alur Penelitian Model *Borg and Gall*



Gambar 3. 2 Skema Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Permainan Petualangan Cerdas Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sma

D. Populasi Dan Sampel

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X. Adapun populasi siswa kelas X sebanyak 137 siswa yang terbagi dalam 4 kelas. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan penarikan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (Purnawan, 2022) mengemukakan bahwa *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan cara peneliti secara sengaja memilih kelompok ataupun individu yang dianggap sesuai dengan karakteristik atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Prosedur dan tahapan pengembangan penelitian ini dilakukan melalui uji coba kelompok kecil. Oleh karena itu, sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu satu kelas siswa kelas X Sabaru yang berjumlah 34 siswa. Pemilihan kelas tersebut berdasarkan hasil observasi dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

wawancara serta hasil pertimbangan Guru BK dengan peneliti terhadap kebutuhan siswa yang relevan dengan tujuan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam sebuah penelitian, sebab fokus utamanya adalah memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Sugiyono, 2020). Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam pengembangan media gamifikasi berbasis cerita rakyat untuk mereduksi degradasi moral pada siswa kelas X yaitu berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

   Observasi adalah proses di mana peneliti secara aktif mengamati dan mencatat perilaku ataupun interaksi secara sistematis berdasarkan fenomen-fenomena yang dianggap sebagai objek yang diamati. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku siswa, aktivitas, serta interaksi sosial antara siswa. Observasi dilakukan sepanjang proses penelitian.

2. Angket

   Angket atau kuesioner merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara sistematis (Ardiansyah, dkk., 2023). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kevalidan, kepraktisan dan keefetivan produk. Angket tersebut diberikan kepada para ahli materi materi bimbingan dan konseling, ahli media bimbingan dan konseling,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian dan pengembangan

Pada bab hasil dan pembahasan dikemukakan tentang pengembangan media bimbingan kelompok berbasis gamifikasi "Petualang Cerdas" untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMA Negeri 4 Pangkep. Hasil pengembangan yang dimaksud adalah hasil validasi produk berupa media gamifikasi "Petualang Cerdas" untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa yang sudah melalui tahap revisi berdasarkan saran dari para ahli. Pada proses pelaksanaan kegiatan ini, pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model *Borg and Gall*. Nawali, dkk (2024) mengemukakan bahwa langkah-langkah pengembangan yang di kemukakan oleh *Borg and Gall* dapat dimodifikasi dengan menyesuaikan setiap prosedur kebutuhan pengembangan peneliti dan langkah-langkah yang dipilih paling tepat berdasarkan kondisi khusus yang dihadapi dalam proses pengembangan produk. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan modifikasi alur pengembangan yaitu melalui tujuh tahapan. Adapun uraian jelas hasil pengembangan media bimbingan kelompok berbasis gamifikasi "Petualang Cerdas" untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa dapat dirangkum sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

1. **Kebutuhan layanan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa**

   a. Analisis kebutuhan

      Rangkaian kegiatan pelaksanaan pengembangan produk dimulai dengan asesmen kebutuhan. Asesmen kebutuhan dilakukan guna memperoleh gambaran keseluruhan rangkaian kegiatan dalam membentuk dan meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa melalui media gamifikasi *"*Petualang Cerdas*"* sebagai pengembangan media dalam layanan bimbingan kelompok. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk memperoleh gambaran umum atau kondisi awal mengenai tingkat kebutuhan media gamifikasi sebagai sarana pendukung dalam layanan bimbingan kelompok. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang dialami siswa terkait dengan kesulitan penyesuaian diri di sekolah, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang ada, kendala dalam pelaksanaannya, serta penggunaan media yang selama ini diterapkan.

      Pelaksanaan analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan tiga guru Bimbingan dan Konseling (BK) kelas X di SMA Negeri 4 Pangkep, Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif terkait kondisi siswa dan kebutuhan pengembangan media gamifikasi sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan wawancara dengan ketiga guru BK tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Ya %	Tidak %
1	Apakah Anda memiliki waktu khusus untuk memberikan layanan bimbingan kelompok di kelas?	1 (33,3%)	2 (66,7%)
2	Apakah Anda membutuhkan media inovatif untuk mendukung kegiatan bimbingan kelompok?	3 (100%)	0 (0%)
3	Apakah Anda pernah menggunakan media berbasis permainan (gamifikasi) dalam kegiatan bimbingan kelompok?	0 (0%)	3 (100%)
4	Apakah media bimbingan kelompok yang digunakan selama ini cukup menarik bagi siswa?	1 (33,3%)	2 (66,7%)
5	Apakah siswa terlihat antusias ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok?	1 (33,3%)	2 (66,7%)
6	Apakah Anda mengalami kendala dalam meningkatkan keaktifan siswa saat kegiatan bimbingan kelompok?	3 (100%)	0 (0%)
7	Apakah menurut Anda, pendekatan berbasis permaina (gamifikasi) dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok?	3 (100%)	0 (0%)
8	Apakah Anda memerlukan panduan atau media siap pakai untuk pelaksanaan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi?	3 (100%)	0 (0%)
9	Apakah Anda bersedia menggunakan media baru jika terbukti efektif meningkatkan penyesuaian diri siswa?	3 (100%)	0 (0%)
10	Apakah Anda setuju jika dikembangkan media bimbingan kelompok berbasis gamifikasi “Petualang Cerdas” untuk digunakan di sekolah?	3 (100%)	0 (0%)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang disajikan pada tabel di atas, tabel 4.1 hasil analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMAN 4 Pangkep masih menggunakan layanan klasikal, seperti ceramah dan tanya jawab, tanpa adanya media inovatif yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan belum sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok. Berdasarkan wawancara dengan tiga guru BK kelas X, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih mengalami

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekolah, menghadapi tekanan akademik, dan menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya.

Guru BK juga menyampaikan bahwa meskipun kegiatan layanan bimbingan kelompok sudah dilaksanakan secara rutin, masih terdapat kendala dalam meningkatkan keaktifan dan minat siswa selama proses layanan berlangsung. Media yang digunakan selama ini belum mampu menciptakan suasana bimbingan yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, guru BK menilai penting adanya pengembangan media yang lebih menarik, praktis, dan relevan dengan dunia siswa, seperti media gamifikasi yang dapat menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran dalam layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga guru BK tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Petualang Cerdas dianggap efektif dan potensial untuk diterapkan di sekolah. Menurut guru BK, media ini mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, membuat mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti layanan, serta mempermudah pemahaman terhadap materi bimbingan seperti toleransi, refleksi diri, dan kemampuan beradaptasi. Selain itu, guru BK juga menilai bahwa media ini praktis dan mudah digunakan, karena alur kegiatan dan instruksi di dalamnya telah disusun secara sistematis dan kontekstual sesuai dengan kehidupan sosial siswa.

Pendapat guru BK tersebut sejalan dengan hasil kajian oleh Burhani, Hidayah, & Wahyuni (2024) dalam artikel “Inovasi Pelaksanaan Layanan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Bimbingan dan Konseling Era *Society* 5.0" yang menyebut bahwa media digital interaktif dan gamifikasi adalah bagian dari inovasi layanan BK yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi siswa.

Melihat hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi dalam layanan bimbingan kelompok di SMAN 4 Pangkep belum tersedia dan sangat diperlukan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media gamifikasi Petualang Cerdas sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk membantu guru BK dalam meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami berbagai situasi sosial yang dihadapi di lingkungan sekolah, mengembangkan kemampuan mengelola tekanan akademik, serta membentuk sikap toleransi dan refleksi diri yang positif. Guru BK di SMAN 4 Pangkep memberikan sambutan yang baik terhadap pengembangan media gamifikasi ini karena dinilai dapat memberikan solusi inovatif bagi peningkatan efektivitas layanan bimbingan kelompok di sekolah.

1) Studi literatur

Tahap studi literatur dilakukan untuk memperoleh dasar teoretis dan konseptual yang kuat dalam pengembangan media gamifikasi Petualang Cerdas sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa. Studi literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai teori, hasil penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

terdahulu, serta konsep-konsep yang relevan dengan media gamifikasi, layanan bimbingan kelompok, dan penyesuaian diri siswa.

Kegiatan studi literatur meliputi telaah terhadap buku-buku ilmiah, jurnal nasional dan internasional, skripsi, serta hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dan layanan bimbingan berbasis teknologi. Berdasarkan hasil kajian pustaka, ditemukan bahwa media gamifikasi memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana layanan bimbingan yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Prasetyo & Rahmawati, 2022). Selain itu, menurut Hidayat & Rahayu (2023), penerapan pendekatan gamifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep psikologis seperti kerja sama, tanggung jawab, dan pengendalian diri melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Studi literatur juga menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan dengan pendekatan kreatif dan kontekstual mampu memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan akademik, menjalin hubungan sosial yang sehat, serta menumbuhkan kesadaran diri (Putra, 2024).

Oleh karena itu, melalui hasil studi literatur ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gamifikasi Petualang Cerdas memiliki landasan ilmiah yang kuat, relevan dengan kebutuhan siswa, serta sesuai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi sangat diperlukan dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan penyesuaian diri. Siswa masih menghadapi berbagai kesulitan, seperti rendahnya kepercayaan diri, kurangnya kemampuan bekerja sama, dan hambatan dalam berkomunikasi serta mengelola emosi. Guru BK juga menyatakan perlunya media yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar proses bimbingan lebih efektif dan menarik bagi siswa.
2. Media bimbingan kelompok berbasis gamifikasi "Petualang Cerdas" dinyatakan valid dan praktis berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Penilaian para ahli menunjukkan bahwa media layak digunakan karena isi, desain, dan komponen penyajian telah sesuai dengan tujuan bimbingan kelompok. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah dipahami, mudah diterapkan, dan mampu menciptakan suasana dinamika kelompok yang aktif serta mendorong partisipasi siswa secara optimal.
3. Media "Petualang Cerdas" terbukti efektif dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa, yang ditunjukkan melalui hasil analisis pretest dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

posttest yang memperlihatkan peningkatan signifikan setelah diberikan intervensi. Melalui permainan edukatif ini, siswa menunjukkan perkembangan pada aspek kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, komunikasi, pengelolaan emosi, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial dan akademik. Hal ini menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok berbasis gamifikasi mampu menjadi alternatif layanan bimbingan yang efektif dan mendukung peningkatan penyesuaian diri siswa secara menyeluruh.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, agar dapat merekomendasikan kepada Guru Bimbingan dan Konseling untuk menggunakan media berbasis *gamifikasi* dalam layanan bimbingan kelompok. Hal ini dapat dilakukan melalui dukungan penyediaan sarana pendukung maupun kebijakan yang memberi ruang bagi kreativitas Guru BK dalam mengembangkan dan menerapkan media inovatif.
2. Bagi Guru BK/Konselor, diharapkan dapat memanfaatkan media *gamifikasi* ini dalam memberikan layanan kepada siswa, khususnya pada topik penyesuaian diri yang mencakup konflik, toleransi, dan tekanan akademik. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
3. Bagi Siswa, diharapkan agar lebih aktif dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan media *gamifikasi*. Keterlibatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

aktif siswa sangat penting agar dapat mengembangkan kemampuan penyesuaian diri dalam menghadapi permasalahan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan sosial.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media *gamifikasi* bimbingan kelompok ini ke tahap uji coba yang lebih luas, memperkaya fitur *gamifikasi*, atau menyesuaikan dengan topik layanan lainnya, sehingga media ini semakin relevan, variatif, dan mampu meningkatkan kualitas layanan bimbingan konseling di sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

DAFTAR PUSTAKA

Anjaini, N. (2024). *Pengembangan bimbingan kelompok berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman karier siswa slow learner.* Jurnal Pendidikan dan Konseling, 12(2), 115–126.

Aprilia, D., Wibowo, M., & Supriyadi, T. (2023). *Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan metode problem solving berbasis mind mapping terhadap perencanaan karier siswa.* Jurnal Psikopedagogia, 9(1), 45–56.

Atiyah, R., Sari, M., & Rahman, D. (2020). *Penyesuaian diri siswa terhadap lingkungan sekolah.* Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 5(2), 77–89.

Cheng, P., & Chau, W. (2022). *Game-Based Learning and Emotional Adjustment in School Contexts.* International Journal of Educational Psychology, 11(3), 201–218.

Cheng, P., & Ebrahimi, M. (2023). *Gamification as a Positive Psychological Intervention in Education.* Journal of Educational Technology and Psychology, 8(2), 33–49.

Fathiani, L. (2025). *Pengembangan model game-based learning berbasis web Gimkit pada pembelajaran fikih.* Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, 14(1), 88–101.

Gazda, G. (2021). *Group Counseling: Theories and Techniques.* New York: Pearson Education. (dalam Wislah, 2021).

Guo, Y., Zhang, L., & Wei, H. (2025). *Personalized Gamification for High School Students: Enhancing Motivation and Social Interaction.* Computers & Education, 193, 104635.

Halena, F. (2022). *Bimbingan kelompok sebagai sarana pengembangan potensi siswa.* Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia, 10(1), 12–23.

Hidayatun, N., & Bhakti, Y. (2025). *Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran: Dampak terhadap minat dan interaksi siswa.* Jurnal Teknologi Pendidikan, 17(1), 59–70.

Ilhamuddin, A., Rahmawati, F., & Rafiq, A. (2023). *Tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok dalam konteks pendidikan karakter.* Jurnal Konseling Nusantara, 5(1), 40–51.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Khairudin, N., & Wardan, H. (2024). *Faktor eksternal yang mempengaruhi penyesuaian diri siswa di sekolah menengah.* Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 9(3), 213–224.

Khairuddin, N., Suryana, I., & Lestari, P. (2021). *Penyesuaian diri dan kesejahteraan psikologis siswa sekolah menengah.* Jurnal Psikologi Pendidikan, 14(2), 90–101.

Khoiri, A., Rofiq, M., & Lestari, H. (2024). *Integrasi gamifikasi dalam bimbingan kelompok: Meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan edukatif.* Jurnal Bimbingan dan Konseling Aktual, 8(1), 25–38.

Klock, A. C. T., Gasparini, I., & Pimenta, M. S. (2023). *Designing Gamified Learning Environments: Motivational Elements and Educational Outcomes.* Computers in Human Behavior, 139, 107538.

Koivisto, J., & Hamari, J. (2020). *The Rise of Motivational Information Systems: Review of Gamification Research.* International Journal of Information Management, 45, 191–210.

Lestari, R., Wibowo, M., & Purwanto, E. (2022). *Pengembangan model bimbingan kelompok berbasis permainan untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa.* Jurnal Konseling Edukasi, 6(2), 101–115.

Maziyyah, R. (2021). *Efektivitas penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.* Jurnal Pendidikan Agama dan Sains, 7(1), 73–82.

Nafi'ah, L., & Bhakti, Y. (2025). *Penerapan bimbingan kelompok berbasis permainan terhadap kemampuan belajar mandiri siswa.* Jurnal Pendidikan Psikologi, 18(2), 45–56.

Nugroho, D., Putri, M., & Rahman, S. (2022). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri siswa di sekolah.* Jurnal Konseling dan Psikologi Pendidikan, 7(1), 22–34.

Nuha, R., & Muslihati, M. (2025). *Bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan self-directed learning siswa.* Jurnal Kajian Konseling, 14(1), 54–67.

Nursalim, M., & Suradi, A. (2021). *Bimbingan Kelompok dalam Perspektif Pendidikan Modern.* Yogyakarta: Deepublish.

Purnawan, D. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Pramudita, Y., & Atmoko, A. (2025). *Bimbingan kelompok dengan permainan ular tangga humor untuk menurunkan stres akademik siswa SMK.* Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia, 9(1), 32–44.

Prayitno, & Amti, E. (2017). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling.* Jakarta: Rineka Cipta.

Rahma, S. (2024). *Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik modelling terhadap disiplin belajar siswa.* Jurnal Pendidikan dan Konseling, 12(2), 78–88.

Rahmawati, L., Santoso, A., & Dewi, R. (2021). *Faktor internal dalam penyesuaian diri siswa sekolah menengah.* Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 15(1), 33–42.

Resti, W. (2024). *Peningkatan motivasi belajar melalui bimbingan kelompok dengan teknik self-concept.* Jurnal Konseling dan Pendidikan, 13(2), 115–126.

Saman, A., Umar, F., Bakhtiar, M. I., & Harum, R. (2022). *Pemanfaatan media gamifikasi digital dalam layanan bimbingan dan konseling.* Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 9(3), 202–211.

Siregar, S. (2022). *Efektivitas program BK dalam membentuk perilaku adaptif siswa.* Jurnal Ilmiah Konseling Indonesia, 8(2), 57–70.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suranto. (2019). *Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa.* Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 55–64.

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2020). *The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education.* International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1), 1–25.

Ulfia, R., & Rusmawati, R. (2023). *Ciri dan indikator penyesuaian diri siswa sekolah menengah.* Jurnal Psikologi Perkembangan, 9(2), 144–155.

Wahidin, S., & Alimah, S. (2024). *Efektivitas pendekatan konseling di sekolah dalam membentuk perilaku adaptif siswa.* Jurnal Ilmu Pendidikan dan Bimbingan, 11(1), 67–78.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

Walsham, T., Kim, H., & Park, S. (2023). *Social Isolation, Academic Stress, and Emotional Regulation in Adolescents.* Journal of School Psychology, 98, 101–115.

Wandansari, D., Sugiyo, S., & Setyowani, E. (2023). *Communication Games untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.* Jurnal Pendidikan dan Konseling, 11(2), 132–143.

Weiyi, Z., Han, J., & Liu, Y. (2025). *Gamification-Based Group Counseling to Enhance Students' Problem Solving Skills.* Asian Journal of Educational Psychology, 15(1), 56–70.

Zulkipli, M., Sagasya, E., & Rukmi, D. (2023). *Analisis Statistik Nonparametrik: Uji Wilcoxon untuk Penelitian Sosial.* Jurnal Statistika Terapan, 4(2), 88–97 STFDB HDFYN

Walsham, T., Kim, H., & Park, S. (2023). Social Isolation, Academic Stress, and Emotional Regulation in Adolescents. Journal of School Psychology, 98, 101–115.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

UJI COBA ANGKET INSTRUMEN KELAS X CAMBANG-CAMBANG






Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA

RIWAYAT HIDUP



Sumarni, lahir di Padanglampe pada tanggal 16 Februari 2001. Penulis merupakan anak dari pasangan Alm. Nawir dan Ibu Munira. Pendidikan penulis dimulai dari jenjang Sekolah Dasar di SDN 5 Padanglampe, kemudian melanjutkan pendidikan ke MTs DDI Padanglampe, dan selanjutnya menempuh pendidikan menengah atas di MA DDI Padanglampe. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep pada tahun ajaran 2021/2022. Pada tahun 2025, penulis menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) dengan menyusun skripsi berjudul "Pengembangan Media Bimbingan Kelompok Berbasis Gamifikasi 'Petualang Cerdas' untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa di SMA Negeri 4 Pangkep."

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/EFYK0Z9lnXQVsXbcJnzWyA