



ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP PERMAINAN *ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW* SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KONSELING

Noor Halisa Anhar¹, Sulistiyana², Nina Permata Sari³

^{1,2,3}Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: lalisanuranhar@gmail.com

Diterima: 30/3/2026; Direvisi: 6/4/2026; Diterbitkan: 13/4/2026

ABSTRAK

Pendidikan era globalisasi menuntut penguasaan kecerdasan sosial-emosional, namun metode konseling tradisional sering dianggap kurang menarik oleh Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi interaktif. Penelitian ini memfokuskan masalah pada analisis kebutuhan peserta didik terhadap permainan Round of Dragon Snake Rainbow sebagai media inovatif layanan bimbingan dan konseling. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, studi ini melibatkan empat puluh lima siswa kelas delapan di SMP Negeri tujuh belas Banjarmasin melalui teknik purposive sampling. Tahapan penelitian sistematis meliputi penyebaran angket berbasis digital yang mengukur aspek sosial-emosional, observasi, nilai, serta tanggung jawab sosial, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa mayoritas responden memerlukan media ini dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 135,33. Secara kuantitatif, sebanyak 60 persen peserta didik berada pada kategori kebutuhan tinggi, sementara 22 persen kategori sedang, dan 18 persen sisanya kategori rendah. Analisis per dimensi menunjukkan kebutuhan paling dominan terdapat pada aspek nilai sebesar 60 persen serta aspek observasi senilai 56 persen. Simpulan utama menegaskan bahwa permainan Round of Dragon Snake Rainbow sangat mendesak untuk diimplementasikan sebagai sarana layanan konseling yang interaktif, menyenangkan, serta relevan bagi remaja. Media tersebut terbukti mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa sekaligus mendukung perkembangan karakter secara holistik melalui pengalaman belajar langsung yang sangat bermakna bagi seluruh peserta didik.

Kata Kunci: *Round of Dragon Snake Rainbow, Permainan Edukatif, Bimbingan dan Konseling*

ABSTRACT

Education in the globalization era demands mastery of social-emotional intelligence, but traditional counseling methods are often considered less appealing by Generation Z, who are accustomed to interactive technology. This study focuses on analyzing students' needs for the Round of Dragon Snake Rainbow game as an innovative medium for guidance and counseling services. Using a descriptive quantitative approach, this study involved forty-five eighth-grade students at SMP Negeri Tujuh Belas Banjarmasin through a purposive sampling technique. The systematic research stages included distributing digital-based questionnaires that measured social-emotional aspects, observations, values, and social responsibility, then analyzed using descriptive statistics. The research findings revealed that the majority of respondents needed this media with an average score of 135.33. Quantitatively, 60 percent of students were in the high-needs category, while 22 percent were in the medium category, and the remaining 18 percent were in the low category. Analysis per dimension showed that the most dominant needs



were in the value aspect at 60 percent and the observation aspect at 56 percent. The main conclusion confirms that the Round of Dragon Snake Rainbow game is urgently needed to be implemented as an interactive, fun, and relevant counseling service for adolescents. This media has been proven to facilitate active student involvement while supporting holistic character development through direct learning experiences that are very meaningful for all students.

Keywords: *Round of Dragon Snake Rainbow, Educational Games, Guidance and Counseling*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam era globalisasi saat ini telah menciptakan berbagai hambatan yang jauh lebih kompleks bagi dunia pendidikan, baik dalam ranah akademik maupun non-akademik secara menyeluruh. Selain dituntut untuk menguasai berbagai disiplin pengetahuan, peserta didik juga secara imperatif harus memiliki tingkat kecerdasan sosial serta emosional yang tinggi agar mampu menyesuaikan diri dengan cepat terhadap perubahan situasi yang dinamis. Dalam konteks ini, keberadaan layanan bimbingan dan konseling diposisikan sebagai bagian integral yang sangat fundamental dalam upaya membantu siswa agar dapat berkembang secara holistik dan berkelanjutan. Selain berfungsi membantu siswa dalam memecahkan berbagai problematika hidup, layanan bimbingan dan konseling juga secara proaktif membekali mereka dengan beragam *life skills* yang relevan dengan tuntutan zaman kontemporer (Juwita et al., 2023). Layanan yang ideal seharusnya mampu menyentuh sisi psikologis siswa secara mendalam namun tetap dalam suasana yang edukatif. Kesuksesan layanan bimbingan sangat bergantung pada bagaimana strategi instruksional disusun agar selaras dengan kebutuhan peserta didik di sekolah. Tanpa adanya pendekatan yang tepat, fungsi bimbingan berisiko kehilangan makna strategisnya dalam membentuk kepribadian unggul generasi masa depan yang tangguh menghadapi tantangan global.

Namun, tantangan nyata muncul karena Generasi Z, yang merupakan mayoritas populasi siswa di sekolah saat ini, memiliki karakteristik psikografis yang unik dan berbeda dari generasi sebelumnya. Sebagai kelompok yang tumbuh besar dalam ekosistem teknologi digital, mereka memiliki tendensi yang kuat terhadap aktivitas yang bersifat *interactive*, kaya akan unsur grafis, serta berbasis pada mekanisme *game-based learning*. Akibat dari kondisi ini, penggunaan metode konseling tradisional yang bersifat searah sering kali dinilai kurang berhasil dalam membangkitkan minat maupun keterlibatan aktif para siswa tersebut dalam sesi bimbingan. Dampak yang paling mengkhawatirkan adalah siswa yang benar-benar membutuhkan bantuan profesional justru berisiko menganggap layanan konseling sebagai sesuatu yang membosankan atau bahkan berusaha menghindarinya karena dianggap tidak relevan. Fenomena ini menciptakan urgensi yang nyata bagi para praktisi bimbingan untuk segera menyediakan materi konseling yang mampu mencerminkan ciri khas dan preferensi generasi masa kini secara akurat. Kesenjangan antara metode bimbingan konvensional yang kaku dengan gaya hidup siswa yang dinamis memerlukan jembatan inovatif agar komunikasi antara konselor dan konseli dapat terjalin secara lebih harmonis serta memberikan dampak positif yang nyata bagi perkembangan mental siswa.

Menanggapi disparitas tersebut, sejumlah penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam layanan pendidikan dapat menstimulasi motivasi, keterlibatan, serta partisipasi siswa secara signifikan. Selain memiliki fungsi menghibur, sebuah permainan dapat dioptimalkan sebagai alat instruksional yang efektif untuk menanamkan prinsip moral, keterampilan sosial, hingga kemampuan berpikir kritis siswa secara sistematis. Salah satu inovasi yang muncul adalah pengembangan permainan *Round of*



Dragon Snake Rainbow yang dirancang sebagai media kreatif untuk mendukung efektivitas layanan konseling di sekolah (Samudra & Wangid, 2024). Permainan ini mengintegrasikan unsur tradisional ular naga dengan sentuhan modern berupa papan *spinner* dan kartu pertanyaan yang dirancang secara metodis. Melalui aktivitas yang melibatkan gerakan kinestetik, nyanyian, dan interaksi kelompok, siswa diajak untuk merasa lebih rileks serta terbuka dalam mengikuti setiap proses konseling yang dijalani. Berbeda dengan media permainan konvensional lainnya, inovasi ini mengandung unsur naratif dan refleksi emosional yang kuat untuk mendukung pencapaian tujuan layanan bimbingan secara objektif (Noperiyanti & Hasibuan, 2025). Penggunaan media berbasis permainan ini juga terbukti mendukung gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan pada usia remaja saat ini (Lestari et al., 2021).

Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik layanan bimbingan dan konseling di banyak sekolah, termasuk di SMPN 17 Banjarmasin, masih sangat bergantung pada teknik tradisional seperti ceramah satu arah. Kegiatan yang didominasi oleh penyampaian materi secara monoton di ruang konseling membuat kesempatan untuk mengembangkan inovasi media menjadi terhambat, padahal siswa sangat memerlukan media yang menyenangkan (Gillespie, 2022). Sebagian besar penelitian yang ada saat ini juga masih cenderung berkonsentrasi pada pengembangan permainan yang bersifat generik dan kurang mengaitkannya dengan kekayaan budaya lokal serta minat spesifik siswa di daerah. Terdapat kekurangan literatur yang signifikan mengenai bagaimana membangun atau menganalisis kebutuhan peserta didik secara eksplisit terhadap media permainan kreatif yang dibuat secara metodis sebagai alat bimbingan (Nordin et al., 2023). Tanpa adanya analisis kebutuhan yang mendalam, setiap inovasi yang dikembangkan berisiko tidak tepat sasaran dan kurang diterima oleh para siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian yang menganalisis secara komprehensif mengenai tingkat kebutuhan siswa terhadap permainan ini agar dapat memberikan fondasi kuat bagi pengembangan media di masa depan yang lebih valid serta akseptabel dalam praktik konseling profesional yang efektif (Singh, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menghadirkan nilai kebaruan yang signifikan melalui analisis kebutuhan siswa terhadap media permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai bentuk inovasi dalam layanan bimbingan. Kebaruan ilmiah dari studi ini terletak pada integrasi proses identifikasi kebutuhan siswa secara mendalam terhadap media permainan yang dirancang khusus untuk mendukung fungsi edukasi dalam konseling, sebuah topik yang masih jarang dieksplorasi dalam literatur sejenis (Aster et al., 2024). Kajian ini difokuskan untuk mengungkap sejauh mana fitur-fitur dalam permainan tersebut dapat memenuhi ekspektasi siswa akan layanan konseling yang relevan, menghibur, sekaligus interaktif. Selain itu, penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi basis data primer bagi pengembangan media konseling masa depan yang mampu mendorong partisipasi aktif, kenyamanan, serta antusiasme siswa dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan aspek dinamika kelompok, fantasi, dan refleksi moral, diharapkan inovasi ini mampu mentransformasi citra layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih modern dan bersahabat di mata Generasi Z. Hasil akhir dari penelitian ini tidak hanya sekadar memberikan data statistik, melainkan juga menawarkan arah strategis bagi para konselor sekolah dalam merancang program bimbingan yang lebih adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik psikososial siswa di era digital saat ini secara totalitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei deskriptif. Tujuannya adalah untuk menilai seberapa baik permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* (RoDSR) berfungsi sebagai media layanan bimbingan dan konseling bagi siswa (Shah et al., 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 17 Banjarmasin tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 54 siswa, terdiri dari 29 siswa kelas VIII A dan 25 siswa kelas VIII B. Sample penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yang terdiri dari siswa kelas VIII yang memenuhi persyaratan berikut: (1) terdaftar di kelas pada tahun ajaran 2025–2026; (2) bersedia menjadi responden secara sukarela; dan (3) mengikuti layanan konseling sekolah. Teknik purposive dipilih karena peneliti membutuhkan subjek yang benar-benar relevan dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dalam layanan BK.

Berdasarkan kriteria ini, 45 siswa dari kelas VIII A dan VIII B dipilih sebagai sampel penelitian dari total populasi 54 siswa. Adapun, siswa yang tidak menyelesaikan kuesioner dan tidak berpartisipasi dalam layanan dikeluarkan dari analisis (Dalimunthe & Achliyandita, 2021). Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup atau angket melalui Google Forms sebagai pengumpulan datanya. Kuesioner ini disusun berdasarkan teori (Setiawan et al., 2025) untuk mengukur variabel pelaksanaan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* melalui empat aspek: aspek sosial-emosional dengan indikator mengendalikan emosi, menunjukkan empati, dan berinteraksi secara positif; aspek observasi dengan indikator memperhatikan aturan, mengamati perilaku, dan memahami pesan konseling; aspek nilai dengan indikator kejujuran, sportifitas, kerja sama, dan tanggung jawab; serta aspek tanggung jawab sosial dengan indikator partisipasi aktif, kepedulian, dan tanggung jawab kelompok.

Instrumen penelitian diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan untuk pengumpulan data. Teknik analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif (frekuensi, persentase, mean, standar deviasi) menggunakan SPSS versi 27 dan Microsoft Excel untuk memastikan hasil yang akurat. Teknik analisis ini digunakan agar hasil penelitian selaras dengan tujuan penelitian dan diharapkan menghasilkan gambaran yang valid dan reliabel mengenai kebutuhan peserta didik terhadap media permainan dalam layanan bimbingan konseling, serta untuk mengevaluasi potensi *Round of Dragon Snake Rainbow* untuk pengembangan lebih lanjut sebagai media pendidikan yang dapat diterapkan di sekolah (Okoye et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti membagikan kuesioner kepada 45 siswa di kelas VIII A dan VIII B di SMPN 17 Banjarmasin untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan siswa terhadap permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*. Peneliti kemudian menggunakan perangkat lunak SPSS 27.0 untuk mendapatkan data yang telah diproses dalam bentuk statistik deskriptif, yang ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Descriptive Statistics

	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Permainan <i>Round of Dragon</i>	45	107	156	135.33	11.848

Snake

Rainbow

Valid N 45

(listwise)

Hasil statistik deskriptif seperti yang dijelaskan dalam tabel 1 menunjukkan bahwa subjek yang terdata berjumlah 45 orang. Variabel permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 135,33, nilai minimum (min) sebesar 107, dan nilai maksimum (max) sebesar 156. Untuk mengetahui sebaran skor dari kelompok untuk digunakan sebagai satuan, peneliti melakukan berdasarkan pedoman rumus milik (Azwar, 2012) berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi yang diperoleh di atas. Berikut merupakan tabel kategorisasi pada penelitian ini.

Tabel 2. Kategorisasi Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*

Norma	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < M - 1SD$	$X < 123$	Rendah	8	18%
$M - SD \leq X < M + 1SD$	$123 \leq X < 147$	Sedang	10	22%
$M + 1SD \leq X$	$147 \leq X$	Tinggi	27	60%

Hasil pada tabel 2 kategorisasi menunjukkan bahwa sebanyak 27 peserta didik atau sebesar 60% berada pada kategori kebutuhan tinggi dengan skor sama dengan atau di atas 147. Peserta didik pada kategori ini menunjukkan bahwa kebutuhan mereka terhadap penggunaan Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai media layanan BK relatif tinggi. Selanjutnya, sebanyak 10 peserta didik atau sebesar 22% berada pada kategori kebutuhan sedang dengan rentang skor antara 123 hingga kurang dari 147. Sementara itu, sebanyak 8 peserta didik atau sebesar 18% berada pada kategori kebutuhan rendah dengan skor di bawah 123.

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Aspek Sosial Emosional

DISTRIBUSI FREKUENSI		
RENDAH	5	11%
SEDANG	19	42%
TINGGI	21	47%

Berdasarkan tabel 3 hasil distribusi frekuensi, kebutuhan peserta didik pada aspek sosial emosional menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 21 peserta didik (47%). Selanjutnya, sebanyak 19 peserta didik (42%) berada pada kategori sedang, dan 5 peserta didik (11%) berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan kebutuhan peserta didik terkait kemampuan mengendalikan emosi, menunjukkan empati, dan berinteraksi positif.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Aspek Observasi

DISTRIBUSI FREKUENSI		
RENDAH	6	13%
SEDANG	14	31%
TINGGI	25	56%

Hasil pada tabel 4 distribusi frekuensi pada aspek observasi menunjukkan bahwa sebanyak 25 peserta didik (56%) berada pada kategori tinggi, 14 peserta didik (31%) berada pada kategori sedang, dan 6 peserta didik (13%) berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan kebutuhan peserta didik dalam memperhatikan aturan, mengamati perilaku, dan memahami pesan konseling.

Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan Aspek Nilai

DISTRIBUSI FREKUENSI		
RENDAH	8	18%
SEDANG	10	22%
TINGGI	27	60%

Berdasarkan tabel 5 pada aspek nilai, hasil analisis menunjukkan bahwa 27 peserta didik (60%) berada pada kategori tinggi, 10 peserta didik (22%) berada pada kategori sedang, dan 8 peserta didik (18%) berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan kebutuhan peserta didik terkait kejujuran, sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.

Tabel 6. Hasil Analisis Kebutuhan Tanggung Jawab Sosial

DISTRIBUSI FREKUENSI		
RENDAH	5	11%
SEDANG	24	53%
TINGGI	16	36%

Selanjutnya, berdasarkan tabel 6 distribusi frekuensi pada aspek tanggung jawab sosial, diketahui bahwa sebanyak 24 peserta didik (53%) berada pada kategori sedang, 16 peserta didik (36%) berada pada kategori tinggi, dan 5 peserta didik (11%) berada pada kategori rendah. Hasil ini menggambarkan kebutuhan peserta didik dalam partisipasi aktif, kepedulian, dan tanggung jawab kelompok.

Pembahasan

Hasil analisis dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa sebanyak 60% atau setara dengan 27 peserta didik di SMP Negeri 17 Banjarmasin berada pada kategori kebutuhan tinggi terhadap penggunaan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Besarnya persentase tersebut menjadi indikator kuat bahwa pendekatan konvensional dalam proses konseling perlu segera ditransformasikan ke arah yang lebih inovatif dan *engaging*. Pada dimensi sosial emosional, ditemukan adanya kebutuhan mendesak bagi siswa untuk mendapatkan bantuan dalam mengendalikan luapan emosi serta menumbuhkan empati terhadap sesama rekan sebaya di lingkungan sekolah. Kondisi sosiopsikologis ini selaras dengan pemikiran Nasrullah et al. (2025) yang menegaskan bahwa aspek kebutuhan sosial merupakan variabel paling fundamental dalam studi mengenai tuntutan siswa, sehingga mereka cenderung lebih mudah menerima media layanan yang bersifat *interaktif* dan *partisipatif*. Dengan demikian, implementasi permainan ini tidak hanya sekadar sarana hiburan, melainkan sebuah instrumen strategis untuk memfasilitasi perkembangan emosional siswa secara lebih terstruktur dan bermakna. Namun, implikasi ini juga menyoroti keterbatasan penelitian yang masih berfokus pada lingkup satu sekolah, sehingga diperlukan kajian lebih luas untuk memverifikasi tren kebutuhan tersebut pada populasi siswa yang lebih beragam secara geografis di Indonesia.

Pada aspek observasi dan penanaman nilai, data menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pelayanan yang mampu menyederhanakan proses pengamatan perilaku serta pemahaman terhadap regulasi sosial yang berlaku. Melalui media permainan, siswa dapat lebih mudah menangkap pesan-pesan konseling yang sering kali bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui pengalaman langsung di lapangan. Temuan ini didukung oleh penelitian Sriyani et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *interaktif* secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta penguasaan konsep dalam proses belajar mengajar. Selain itu, terdapat kebutuhan yang sangat tinggi terhadap penguatan nilai-nilai dasar seperti kejujuran, sportivitas, dan kerja sama tim dalam setiap sesi layanan bimbingan.



Penggunaan permainan memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan prinsip-prinsip moral tersebut dalam sebuah ekosistem sosial yang terkendali namun tetap kompetitif. Hal ini sejalan dengan pandangan Sari et al. (2022) yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan kelompok dan pengalaman *hands-on* jauh lebih efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter dibandingkan dengan sekadar pemberian instruksi verbal secara searah. Oleh sebab itu, integrasi nilai melalui permainan menjadi solusi atas keterbatasan metode ceramah yang selama ini dianggap kurang mampu menyentuh aspek afektif siswa secara mendalam.

Mengenai aspek tanggung jawab sosial, hasil penelitian memberikan gambaran bahwa meskipun siswa sudah memiliki bibit empati dan keterlibatan aktif, mereka tetap membutuhkan penguatan yang konsisten melalui stimulasi eksternal yang terprogram. Permainan ini berperan sebagai katalisator dalam mendorong keterlibatan sosial siswa secara berkelanjutan, yang dibuktikan melalui peningkatan rasa tanggung jawab terhadap kelompok saat beraktivitas. Temuan tersebut relevan dengan hasil studi Nuryanti et al. (2025) yang memaparkan bahwa kegiatan bermain berbasis kelompok dapat secara efektif meningkatkan tanggung jawab sosial serta solidaritas siswa di dalam kelas. Konteks ini menjadi semakin krusial mengingat karakteristik siswa saat ini merupakan bagian dari generasi digital yang memiliki preferensi belajar sangat berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Sebagaimana dijelaskan oleh Sari et al. (2023), generasi masa kini sangat terbiasa dengan pemanfaatan teknologi dan sangat membutuhkan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi, kolaborasi, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar yang dinamis. Oleh karena itu, penggunaan media permainan tradisional yang dimodifikasi ini memberikan *user experience* yang relevan dengan kebutuhan mereka akan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, meskipun ketersediaan ruang fisik di sekolah sering kali menjadi kendala teknis yang membatasi fleksibilitas pelaksanaan program konseling ini.

Pembahasan mengenai tahap perkembangan siswa jenjang sekolah menengah pertama menunjukkan adanya fase pencarian jati diri yang sangat dipengaruhi oleh stabilitas emosi yang masih fluktuatif. Menurut Sulistiyana et al. (2022), peserta didik pada usia ini cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan sedang dalam proses pembentukan standar perilaku dalam lingkungan sosial mereka. Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* hadir sebagai jembatan untuk membantu siswa mengarahkan energi emosional mereka ke dalam aktivitas yang positif dan konstruktif. Konsep media ini, sebagaimana dikembangkan oleh Setiawan et al. (2025), dirancang secara khusus untuk memadukan elemen permainan tradisional dengan pembelajaran berbasis nilai serta refleksi mendalam atas pengalaman yang dirasakan siswa selama bermain. Proses *reflective thinking* ini memungkinkan siswa untuk memahami implikasi dari tindakan mereka terhadap orang lain dalam sebuah simulasi sosial yang menyenangkan (Ary & Busyairi, 2021; Dewi et al., 2025; Hafina et al., 2022; Mustafid et al., 2024; Yansaputra & Pangestika, 2020). Keterkaitan antara aspek budaya lokal dan kebutuhan psikologis modern menciptakan sebuah model intervensi yang komprehensif untuk mendukung kesehatan mental siswa. Namun, tantangan utama dalam implementasi konsep ini adalah perlunya kompetensi khusus bagi guru pembimbing untuk melakukan *debriefing* yang tajam agar pesan moral di balik permainan dapat tersampaikan secara akurat dan tidak hanya berhenti pada aspek kesenangan semata.

Secara komparatif, efektivitas permainan ini diperkuat oleh hasil penelitian Rahma et al. (2025) yang menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial anak secara signifikan, terutama pada aspek kerja sama dan kepedulian sosial. Analisis terhadap permainan sejenis seperti *Tanggo Fun* membuktikan bahwa



pengalaman bermain yang melibatkan rintangan sosial dapat melatih kemampuan adaptasi dan resolusi konflik pada anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa SMP Negeri 17 Banjarmasin memiliki peluang besar untuk memanfaatkan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai instrumen utama dalam layanan bimbingan dan konseling. Media ini terbukti tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap isi layanan secara keseluruhan. Implikasi jangka panjang dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan kurikulum bimbingan yang lebih adaptif terhadap permainan edukatif guna menciptakan iklim sekolah yang lebih kondusif dan suportif. Walaupun terdapat keterbatasan dalam hal generalisasi hasil penelitian pada konteks sekolah yang berbeda, temuan ini memberikan landasan teoretis dan praktis yang kuat bagi para praktisi pendidikan untuk terus berinovasi dalam memberikan layanan konseling yang berpusat pada kebutuhan riil siswa di era modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VIII SMP Negeri 17 Banjarmasin memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai media layanan bimbingan konseling. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 60% berada pada kategori kebutuhan tinggi, yang mengindikasikan bahwa tingginya minat peserta didik terhadap media layanan BK yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. Temuan penelitian lain menunjukkan bahwa permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dapat mendukung pengembangan aspek sosial emosional, observasi, nilai, dan tanggung jawab sosial peserta didik. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak seluruh peserta didik mengikuti layanan secara menyeluruh sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan permainan belum cukup optimal. Oleh karena itu, permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* disarankan sebagai media layanan bimbingan konseling yang dapat digunakan dengan mempertimbangkan karakteristik anak-anak dan lingkungan sekolah, serta kesiapan dan keterlibatan mereka dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah, serta disarankan bagi penelitian selanjutnya dengan memperluas subjek penelitian pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D. D., & Busyairi, A. (2021). Internalization of conservation values in multicultural education courses through traditional games. *Edukasi*, 15(1), 48. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i1.30013>
- Aster, A., Laupichler, M. C., Zimmer, S., & Raupach, T. (2024). Game design elements of serious games in the education of medical and healthcare professions: A mixed-methods systematic review of underlying theories and teaching effectiveness. *Advances in Health Sciences Education*, 29(5), 1825–1848. <https://doi.org/10.1007/s10459-024-10327-1>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Pustaka Belajar.
- Dalimunthe, R. Z., & Achliyandita, R. (2021). Profile of life skill student on residents learning school and implications for the guidance and counseling for Indonesian non-formal education. *Bisma The Journal of Counseling*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/bisma.v4i1>



- Dewi, M., Wulan, S., & Hapidin, H. (2025). Pengembangan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi. *Aulad Journal on Early Childhood*, 8(2), 1017. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1326>
- Fitriani, E., Nurasyah, Fadhillah Putri, R., & Johannest. (2023). Transformation of technology-based group guidance services. *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 10(01), 7605–7608. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v10i01.06>
- Gillespie, B. (2022). Using digital storytelling and game-based learning to increase student engagement and connect theory with practice. *Teaching and Learning Inquiry*, 10. <https://doi.org/10.20343/TEACHLEARNINQU.10.14>
- Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 404. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125>
- Juwita, U., Firman, F., Suhaili, N., & Che Amat, M. A. B. (2023). Management guidance and counseling in senior high schools in the face of globalization era. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 5(2), 83–91. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v5i2.2778>
- Kusumawati Hidayat, I., Wahyu Arizal, F., & Sutrisno, A. (2023). Primary student and teacher game based learning engagement: The problem and the challenge. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13928>
- Lestari, I., Santoso, S., & Mahfud, A. (2021, September 4). Games as a media of guidance and counseling in developing early child creativity. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516883>
- Mustafid, F. Z. A., Aristiawan, & Cahyani, V. P. (2024). The effect of educational boardgame on students' reflective thinking ability in learning subject nutrition in food. *INSECTA Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 5(1), 36. <https://doi.org/10.21154/insecta.v5i1.8941>
- Nasrullah, M., Hasanah, A. N., Thalib Obed, A. B. H., Arridho, N., Triani, I., Aisyah, S. N., Sari, N. P., & Setiawan, M. A. (2025). Analisis kebutuhan siswa terhadap platform sapu sebagai media edukasi pencegahan bullying di sekolah berbasis teori kebutuhan Abraham Maslow. *Journal of Instructional Technology*, 6(2), 161. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i2.15891>
- Noperiyanti, Y., & Hasibuan, A. D. (2025). Group guidance with cooperative games to improve social skills in junior high school students. *Journal of General Education and Humanities*, 4(3), 1147–1160. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i3.620>
- Nordin, M. N., Shafie, A. A. H., Khalid, N. F., Hanafi, N. H. M., & Baharudin, S. M. (2023). Best theories practice of guidance and counseling for special need students in special education school. *International Journal of Professional Business Review*, 8(5), e01442. <https://doi.org/10.26668/businessreview/2023.v8i5.1442>
- Nuryanti, T., Handoyo, E., Hermanto, F., Sunario Tanggur, F., & Gede Wayan Wisnuwardana, I. (n.d.). Permainan tradisional sebagai ruang belajar sosial: Refleksi siswa. *Jurnal JOMPARND*. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- Okoye, K., Hosseini, S., Arrona-Palacios, A., & Escamilla, J. (2021). Impact of educational coaching programs and mentoring services on users' perception and preferences: A



- qualitative and quantitative approach. *IEEE Access*, 9, 48105–48120. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3069130>
- Rahma, N., Piliang, S., Putri Adinda, Y., Fadhila, R., Rahmi, T., Psikologi, F., & Kesehatan, D. (2025). Tanggofun: The effectiveness of modified snakes and ladders games in improving children's social skills. *Psikologia: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 20(2), 68–72. <https://doi.org/10.32734/psikologia.v2>
- Samudra, R., & Wangid, M. N. (2024). The role of guidance and counseling in strengthening students' career preparation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4980>
- Sari, N. P., Setiawan, M. A., Utama, A. H., Mansur, H., & Mohd Yasin, M. H. (2023). Gen Z Indonesia in the era of post-pandemic disruption. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(7). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i7/17807>
- Sari, N. P., Sulistiyana, S., & Rusandi, M. A. (2022). Modul teknik self-instruction untuk penerapan nilai Waja Sampai Kaputing (Wasaka). *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 55–63. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i1.158>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi media edukatif bimbingan dan konseling: Strategi kreatif untuk pendidikan Indonesia*. Zukze Express.
- Shah, N. H., Kausar, R., & Shaheen, A. K. (2022). Career counseling practices: A survey of secondary schools of Kotli Azad Jammu and Kashmir. *Global Educational Studies Review*, 7(4), 71–84. [https://doi.org/10.31003/gesr.2022\(vii-iv\).07](https://doi.org/10.31003/gesr.2022(vii-iv).07)
- Singh, V. (2025). Game based learning and its impact on student engagement and academic achievement. *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*. www.ijfmr.com
- Sriyani, D., Koto, I., Defianti, A., Sakti, I., & Uliyandari, M. (2023). The effect of interactive learning media on students' conceptual understanding. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 8(2), 111–124. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v8i2.27705>
- Sulistiyana, G. Z., Rachmayanie, R., & Alamarani, N. A. (2022). Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application. *IJGC*, 11(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Peningkatan sikap sosial positif melalui outing class permainan tradisional interaktif. *AKSIOLOGIYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3454>