

# Analisis Penggunaan Media Permainan KonselOpoly Quest pada Penerimaan Diri Siswa sebagai Aspek Aktualisasi Diri dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

Raysa Nazwa Putri<sup>1\*</sup>, Ririanti Rachmayanie Jamain<sup>1</sup>, Hendro Yulius Suryo Putro<sup>1</sup>

[1] Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia.

## Abstract

Several tenth-grade students at State Senior High School 12 Banjarmasin still demonstrated suboptimal self-acceptance, as reflected in their lack of confidence in expressing their opinions, feelings of embarrassment when expressing themselves, and difficulty accepting their own strengths and weaknesses. These conditions indicate the need for guidance and counseling services that promote students' active participation through interactive learning media. This study aimed to describe the use of the KonselOpoly Quest game as a medium in guidance and counseling services to support students' self-actualization, particularly in the aspect of self-acceptance, at State Senior High School 12 Banjarmasin. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The participants consisted of one guidance and counseling teacher, one vice principal, and two tenth-grade students at State Senior High School 12 Banjarmasin. Data were collected through interviews, observations, and documentation and were analyzed using the Miles and Huberman model, which included data reduction, data display, and conclusion drawing. The trustworthiness of the data was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings showed that the use of the KonselOpoly Quest game encouraged students' active participation during the guidance and counseling sessions. Based on the interview and observation results, students demonstrated greater confidence in expressing their opinions, began to recognize their strengths and weaknesses, and showed greater respect for their peers. These findings indicate that the KonselOpoly Quest game has the potential to support the implementation of guidance and counseling services by facilitating the development of students' self-acceptance as one aspect of self-actualization.

**Keywords:** Self-Actualization; Classical Guidance Services; Self-Acceptance; KonselOpoly Quest

## Article Info

Artikel History: Submitted: 2026-05-25 | Published: 2026-03-01

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v16i1.16691>

Vol 16, No 1 (2026) Page: 545 - 556

(\*) Corresponding Author: Raysa Nazwa Putri, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, Email: [raysaanazwaa27@gmail.com](mailto:raysaanazwaa27@gmail.com)



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 12 Banjarmasin, ditemukan bahwa meskipun sebagian besar siswa memiliki kemampuan sosial yang cukup baik, masih terdapat beberapa siswa, khususnya kelas X, yang cenderung pendiam, kurang percaya diri, belum mampu menerima kelebihan dan kekurangan dirinya secara optimal, serta masih mengalami proses adaptasi dengan lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan aktualisasi diri pada aspek penerimaan diri masih memerlukan dukungan melalui layanan bimbingan dan konseling yang lebih inovatif.

Menurut hierarki kebutuhan Abraham Maslow, aktualisasi diri merupakan tingkat tertinggi dari kebutuhan manusia. Setelah memenuhi kebutuhan dasar, termasuk kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan rasa memiliki, serta harga diri, individu termotivasi untuk mencapai potensi penuh mereka (Maslow, 2017).

Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan manusia disusun secara hierarki, dimulai dari kebutuhan yang paling mendasar dan berlanjut hingga tingkat tertinggi, yaitu aktualisasi diri, yang mewakili motivasi untuk mencapai potensi penuh seseorang. Aktualisasi diri adalah kondisi di mana individu mampu mengembangkan dan mengekspresikan kemampuan, kreativitas, serta potensi inovatifnya secara penuh (Rahmadania & Aly, 2023).

Menurut Maslow (1987) (dalam Chindy, 2023), aspek-aspek aktualisasi diri pada seseorang terdiri dari, Kreativitas (*creativity*), Moralitas (*morality*), Penerimaan Diri (*self-acceptance*), Spontanitas (*Spontaneity*), dan Pemecahan masalah (*Problem Solving*). Dalam penelitian ini, aspek yang menjadi fokus adalah penerimaan diri (*self-acceptance*) karena aspek ini berkaitan dengan kemampuan siswa menerima kelebihan dan kekurangan diri, mengenali potensi yang dimiliki, serta membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi di lingkungan sekolah.

Penerimaan Diri (*self-acceptance*) merupakan kemampuan memahami diri sendiri dan orang lain. Berbagai sifat pribadi yang terlihat dari luar dan tampak beragam atau tidak berhubungan sebenarnya dapat dilihat sebagai ekspresi atau perluasan dari sikap yang lebih dalam dan mendasar-khususnya ketiadaan rasa bersalah, rasa malu yang kuat, dan kecemasan yang parah (Mawan Tri Chindy, 2023). Supratiknya (1995) (dalam Salsabilla & Anastasia, 2023) menjelaskan penerimaan diri berkaitan dengan aspek-aspek seperti, rela membuka atau mengungkapkan aneka pikiran, kesehatan psikologis, dan penerimaan terhadap orang lain.

Menurut Hurlock (dalam Hanantaqiya & Pradana, 2025), *self-acceptance* atau penerimaan diri merupakan kemampuan seseorang dalam mengakui dan menerima seluruh aspek yang ada pada dirinya, termasuk kelebihan serta kekurangan yang dimiliki. Penerimaan diri ditunjukkan oleh kemampuan individu untuk menerima kelebihan maupun kekurangan dirinya secara realistis tanpa menolak kondisi yang dimiliki. Individu yang memiliki penerimaan diri yang baik cenderung lebih mampu memahami dirinya, menyesuaikan diri dengan lingkungan,

serta membangun hubungan sosial yang lebih positif (Utami et al., 2023).

Penerimaan diri memiliki peran penting dalam membantu siswa mencapai perkembangan diri secara optimal. Siswa yang belum mampu menerima kondisi dirinya cenderung mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial, menghargai orang lain, dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki (Yudo Dwiyono et al., 2022). Rendahnya penerimaan diri dapat ditandai oleh kurangnya rasa percaya diri, kesulitan beradaptasi, kebiasaan membandingkan diri dengan orang lain, serta munculnya penilaian negatif terhadap diri sendiri. Pada masa remaja, kondisi tersebut dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam berinteraksi, menentukan pilihan, dan mengoptimalkan potensi dirinya (Utami et al., 2023). Oleh karena itu, siswa memerlukan layanan bimbingan dan konseling yang mampu membantu mereka mengenali, memahami, dan menerima dirinya secara lebih positif.

Media memiliki peran penting dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif, meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan layanan yang lebih interaktif dan komunikatif. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan karena mampu melatih keterampilan interpersonal, kemampuan memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan siswa (Soleha et al., 2023).

Hasil penelitian Kurniawan et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling mampu menciptakan proses layanan yang berpusat pada siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka. Selain berfungsi sebagai media hiburan, permainan juga berperan sebagai sarana untuk membentuk karakter, mengembangkan empati, penerimaan diri, dan melatih keterampilan sosial. Dengan melibatkan siswa secara aktif, permainan mendorong pembelajaran bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, pemilihan media dalam layanan BK perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal (Rahayu et al., 2022).

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah *KonselOpoly Quest*. *KonselOpoly Quest* merupakan permainan edukatif yang mengombinasikan prinsip bimbingan konseling dengan mekanisme permainan monopoli. Permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa dalam memahami diri, mengembangkan potensi, serta meningkatkan motivasi. Media ini dapat diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung melalui dinamika kelompok.

*KonselOpoly Quest* terdiri atas papan permainan, dadu, pion, serta berbagai kartu aktivitas yang meliputi kartu motivasi, apresiasi, hope, reward, pertanyaan, dan pernyataan. Setiap komponen dirancang untuk mendorong siswa mengemukakan pendapat, merefleksikan pengalaman, mengenali kelebihan dan kekurangan diri, serta membangun interaksi positif dengan teman sebaya.

Permainan dilaksanakan dengan dibagi secara berkelompok dengan setiap pemain melempar dadu secara bergantian dan menjalankan instruksi sesuai petak yang ditempati. Siswa diminta menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, melakukan refleksi, atau menyelesaikan tantangan sesuai jenis kartu yang diperoleh hingga permainan berakhir. Melalui dinamika tersebut, layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih aktif, partisipatif, dan memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan penerimaan diri sebagai salah satu aspek aktualisasi diri siswa.

Penggunaan permainan KonselOpoly Quest dalam layanan bimbingan dan konseling ini menggunakan Pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) yang dikemukakan oleh David A. Kolb (2015). Teori ini menekankan bahwa proses belajar paling efektif terjadi melalui empat tahapan utama, yaitu *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Artinya, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, merefleksikan makna dari pengalaman tersebut, menyusun pemahaman konseptual, dan akhirnya menerapkan dalam situasi nyata (Kolb, 2015).

Dalam permainan Konselopoly Quest, siklus pembelajaran ini terwujud ketika siswa terlibat aktif dalam permainan *Concrete Experience*, melakukan refleksi melalui diskusi dan kartu pertanyaan *Reflective Observation*, menghubungkan refleksi dengan pemahaman diri dan potensi pribadi *Abstract Conceptualization*, serta mencoba mengaplikasikan hasil pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari *Active Experimentation*. Dengan demikian, ELT menjadi landasan yang memperkuat peran Konselopoly Quest sebagai media bimbingan dan konseling yang mendukung proses aktualisasi diri siswa (Kolb, 2015).

Siswa di SMAN 12 Banjarmasin memiliki karakteristik yang beragam dengan potensi yang lebih menonjol pada bidang non-akademik, khususnya olahraga. Namun, permasalahan terkait penerimaan diri memang tidak sering muncul, namun tetap ditemukan pada beberapa siswa. Kemampuan penerimaan diri siswa juga berbeda-beda yang dipengaruhi oleh pola asuh dan latar belakang keluarga. Masih terdapat siswa yang mengalami hambatan dalam mengembangkan potensi dan penerimaan diri akibat kurangnya rasa percaya diri serta pengaruh latar belakang keluarga. Beberapa siswa juga masih belum mampu menerima dirinya secara optimal dan memerlukan bimbingan dalam memahami kelebihan maupun kekurangan diri.

Kemampuan interaksi sosial siswa tergolong cukup baik, meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pendiam, kurang percaya diri, dan belum sepenuhnya memahami diri, terutama pada siswa kelas X yang masih beradaptasi. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri sebagai bagian dari pengembangan potensi secara optimal. Pelaksanaan layanan BK di SMA Negeri 12 Banjarmasin dilakukan melalui layanan klasikal, bimbingan kelompok, dan konseling individu dengan memanfaatkan media seperti PPT, kartu permainan, dan permainan edukatif. Penggunaan media permainan dinilai mampu meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa selama layanan berlangsung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan berbasis monopoli memiliki potensi sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling. Ardiansyah & Pravesti (2021) mengembangkan media permainan Monobiling untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa SMA melalui penelitian pengembangan (*research and development*). Sementara itu, Sandhita & Khusumadewi (2023) mengembangkan media SAM for IBS (*Self-Acceptance Monopoly for Islamic Boarding School*) yang berfokus pada peningkatan penerimaan diri siswa di MA Amanatul Ummah Surabaya. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat menjadi alternatif layanan bimbingan dan konseling yang interaktif dan edukatif.

Penelitian mengenai penggunaan media permainan monopoli dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung aktualisasi diri siswa pada aspek

penerimaan diri di sekolah menengah atas masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mendeskripsikan pelaksanaan layanan menggunakan media permainan KonselOpoly Quest dengan pendekatan *Experiential Learning Theory*.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan desain pengembangan maupun eksperimen, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan media permainan KonselOpoly Quest dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini berfokus pada pelaksanaan layanan menggunakan media permainan KonselOpoly Quest untuk menggambarkan aktualisasi diri siswa, khususnya pada aspek penerimaan diri.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan KonselOpoly Quest dalam layanan bimbingan dan konseling pada penerimaan Diri Siswa sebagai Aspek Aktualisasi Diri di SMA Negeri 12 Banjarmasin.

## METODE

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan KonselOpoly Quest dalam layanan bimbingan dan konseling pada penerimaan Diri Siswa sebagai Aspek Aktualisasi Diri di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Desain penelitian deskriptif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran secara mendalam mengenai perkembangan aktualisasi diri siswa pada aspek penerimaan diri.

### Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas dua siswa kelas X, serta Guru Bimbingan dan Konseling dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive. Dua siswa dipilih berdasarkan rekomendasi Guru Bimbingan dan Konseling setelah mengikuti layanan menggunakan media permainan KonselOpoly Quest karena dinilai mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Guru Bimbingan dan Konseling dipilih karena terlibat dalam pelaksanaan layanan dan memahami perkembangan siswa, sedangkan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dipilih untuk memberikan informasi mengenai pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah.

Tabel 1. Partisipan/Informan

| Kode Informan | Jabatan/Peran        |
|---------------|----------------------|
| MDS           | Siswa                |
| I             | Siswa                |
| BFM           | Guru BK              |
| S             | Wakil Kepala Sekolah |

### Instrumen Penelitian

Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi berupa foto kegiatan, serta dokumen pendukung, seperti RPL. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara semi-terstruktur, pedoman observasi, dan lembar dokumentasi. Pedoman wawancara dan observasi disusun dengan mengacu pada aspek-aspek

penerimaan diri yang dikemukakan oleh Supratiknya (1995) dalam (Salsabilla & Anastasia, 2023), yaitu kerelaan membuka diri, kesehatan psikologis, serta penerimaan terhadap orang lain. Aspek tersebut digunakan untuk mendeskripsikan penerimaan diri siswa sebagai salah satu aspek aktualisasi diri. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara ditranskripsikan, dikelompokkan berdasarkan tema sesuai fokus penelitian, kemudian dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik sebelum ditarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai analisis mendeskripsikan penggunaan media permainan KonselOpoly Quest dalam layanan bimbingan dan konseling pada penerimaan Diri Siswa sebagai Aspek Aktualisasi Diri di SMA Negeri 12 Banjarmasin, belum tampak secara optimal. Beberapa siswa masih menunjukkan rasa malu, kurang percaya diri, serta belum sepenuhnya mampu menerima kelebihan dan kekurangan dirinya secara terbuka. Namun, selama pelaksanaan layanan menggunakan media permainan KonselOpoly Quest, Siswa menjadi lebih aktif, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, merasa lebih nyaman selama kegiatan berlangsung, dan mulai lebih memahami diri sendiri serta teman sebayanya.

Tabel 2. Hasil Wawancara

| Aspek                 | Sumber Data    | Verbatim Wawancara                                                                          | Hasil Temuan                                                                                        |
|-----------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kerelaan Membuka Diri | Siswa          | "Saya jadi lebih berani. Karena sebelumnya saya malu jika mengungkapkan pendapat."<br>(MDS) | Permainan Konselopoly Quest mendorong siswa untuk lebih berani mengungkapkan pendapat dan perasaan. |
|                       |                | "Saya lebih berani mengungkapkan pendapat dan perasaan karena lebih nyaman."<br>(I)         |                                                                                                     |
| Kesehatan Psikologis  | Guru BK, Siswa | "Saat menyampaikan kekurangan atau kelebihan, siswa tadi terlihat malu-malu."<br>(BFM)      | Melalui permainan Konselopoly Quest siswa dapat membantu siswa lebih menyadari kelebihanannya       |
|                       |                | "Iya, ada bu. Saya menyadari..."                                                            |                                                                                                     |
|                       |                | "Menyadari sedikit, tidak banyak tapi ada."                                                 |                                                                                                     |
| Penerimaan            | Guru BK,       | "Siswa mulai memahami apa itu                                                               | Permainan Konselopoly                                                                               |

|                     |                      |                                                                                                                                                            |                                                                                                                                        |
|---------------------|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| terhadap Orang Lain | Wakil Kepala Sekolah | kelebihan dan apa itu kekurangan. Terlihat ada sedikit perubahan dari siswa.” (BFM)<br><br>“Sikap saling menghargai mereka ada dan terbuka empatinya.” (S) | Quest membantu proses penerimaan diri siswa terhadap kelebihan dan kekurangan secara bertahap melalui layanan bimbingan dan konseling. |
|---------------------|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan media permainan KonselOpoly Quest menunjukkan bahwa siswa mulai lebih berani mengungkapkan pendapat dan perasaan selama mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, siswa mulai mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya, meskipun sebagian masih merasa malu ketika mengungkapkannya di hadapan teman-temannya. Temuan wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan KonselOpoly Quest membantu proses penerimaan diri siswa melalui keberanian mengekspresikan diri dan mengenali kelebihan serta kekurangan yang dimiliki.

Tabel 3. Hasil Observasi

| Aspek                          | Indikator                                                                 | Hasil Observasi                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kerelaan Membuka Diri          | Keberanian mengungkapkan pendapat dan perasaan                            | Sebagian siswa berani mengungkapkan pendapat dan perasaan tanpa rasa malu dan terbuka, namun sebagian masih merasa malu.                                                                                                                        |
| Kesehatan Psikologis           | Kesadaran terhadap kelebihan diri dan Penerimaan terhadap kekurangan diri | Siswa terlihat antusias, aktif, dan percaya diri selama permainan berlangsung. Siswa mulai mampu mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya, walaupun sebagian masih menunjukkan rasa malu dan kebingungan ketika menyampaikan kekurangan diri. |
| Penerimaan terhadap Orang Lain | Sikap menghargai pendapat teman dan kerja sama                            | Siswa mampu bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menerima perbedaan pendapat selama permainan berlangsung. Siswa juga menunjukkan sikap empati dan saling membantu antarteman.                                                          |

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama permainan KonselOpoly Quest berlangsung. Sebagian siswa mulai berani mengungkapkan pendapat dan perasaan, mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya, serta menunjukkan sikap percaya diri selama kegiatan. Meskipun demikian, beberapa siswa masih terlihat malu dan ragu ketika menyampaikan kekurangan dirinya. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat teman, menerima perbedaan pendapat, serta menunjukkan sikap empati selama permainan berlangsung.

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media permainan KonselOpoly Quest menunjukkan bahwa aspek-aspek penerimaan diri mulai tampak pada diri siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih berani mengungkapkan pendapat ketika menjawab kartu permainan, mulai mampu



menyampaikan kelebihan dan kekurangan dirinya saat sesi refleksi, serta menunjukkan sikap menghargai pendapat teman selama diskusi kelompok. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa tampak lebih aktif dan terbuka dibandingkan sebelum mengikuti layanan.

Penggunaan media permainan ini membuat siswa berinteraksi secara aktif dengan teman sekelasnya. Melalui kartu-kartu tantangan, pertanyaan, dan pernyataan yang terdapat dalam media permainan KonselOpoly Quest, mendorong siswa untuk berefleksi, mengasah kemampuan pemecahan masalah, serta membangun motivasi dan rasa percaya diri. Situasi ini menciptakan suasana layanan yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri. Hal tersebut mendukung proses berkembangnya penerimaan diri siswa, karena mereka diberikan kesempatan untuk mengenali dirinya melalui proses refleksi dan interaksi sosial.

Rasa percaya diri dan kestabilan emosional dipengaruhi oleh pengalaman sosial, lingkungan akademik, serta interaksi individu dengan lingkungannya. Individu yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi cenderung lebih mampu beradaptasi dan mengelola emosi mereka dalam situasi sosial (Setiawan et al., 2026). Pada penelitian ini, pelaksanaan layanan dengan menggunakan permainan KonselOpoly Quest, siswa tampak lebih aktif berpartisipasi, lebih nyaman mengekspresikan diri, dan lebih mampu berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan dapat memfasilitasi pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan aktualisasi diri, khususnya pada aspek penerimaan diri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama mengikuti layanan menggunakan media permainan KonselOpoly Quest, siswa lebih aktif berpartisipasi, lebih berani menyampaikan pendapat, serta mulai mampu mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya. Temuan ini sejalan dengan *Experiential Learning Theory* (Kolb, 2015), yang menjelaskan bahwa pengalaman langsung, refleksi, pembentukan pemahaman, dan penerapan pengalaman membantu siswa memahami dirinya melalui proses belajar yang aktif. Selain itu, temuan tersebut juga selaras dengan konsep aktualisasi diri Maslow, yang menempatkan penerimaan diri sebagai salah satu aspek individu dalam proses mengembangkan potensi dirinya. Dalam penelitian ini, penerimaan diri tampak melalui keberanian siswa mengekspresikan pendapat, mengenali kelebihan dan keterbatasan diri, serta menghargai pendapat teman selama layanan berlangsung.

Sejalan dengan penelitian Fuad et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan *Experiential Learning* dalam layanan bimbingan klasikal mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung dan proses refleksi. Dalam penelitian ini, tahapan tersebut tampak ketika siswa berpartisipasi dalam permainan, mengemukakan pendapat, merefleksikan pengalaman, serta mulai mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya selama layanan berlangsung.

Pada aspek kerelaan membuka diri, permainan KonselOpoly Quest dapat membantu keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dan perasaan melalui suasana yang santai, aman, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan tanggapan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan dapat membantu siswa mengekspresikan pikiran dan potensi dirinya sebagai bagian dari proses menuju aktualisasi diri. Meskipun sebagian siswa masih merasa malu dan gugup saat menceritakan pengalaman pribadi, hal tersebut



menunjukkan bahwa keterbukaan diri masih berada pada tahap perkembangan.

Pada aspek kesehatan psikologis, siswa terlihat aktif saat mengikuti permainan, tidak ada keraguan yang terlihat, serta keterlibatan aktif mereka di setiap tahap kegiatan. Selain itu, siswa mulai menyadari kelebihan dan kekurangan mereka sebagai bagian dari proses pemahaman diri. Namun, saat mengungkapkan kekurangan, mereka cenderung berbicara dengan suara pelan dan perasaan malu. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa telah menyadari kelebihan dan kekurangan namun penerimaan masih dalam proses perkembangan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudo Dwiyo et al. (2022) yang menyatakan bahwa peningkatan penerimaan diri siswa ditandai oleh kemampuan individu menerima kelebihan dan kekurangan dirinya secara lebih positif setelah mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini menjelaskan bahwa individu dengan penerimaan diri yang baik cenderung lebih mampu berinteraksi dengan lingkungan serta mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Pada aspek penerimaan terhadap orang lain, siswa menunjukkan interaksi sosial yang cukup baik selama kegiatan layanan berlangsung. Siswa mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permainan. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang terbuka terhadap pendapat berbeda yang muncul. Respons mereka terhadap respons teman sebaya, mereka merasa senang saat menerima tanggapan positif tetapi merasa tidak nyaman saat menerima tanggapan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengembangkan kemampuan untuk menerima tanggapan orang lain.

Empati dan kepekaan sosial memiliki peran penting dalam perilaku prososial remaja. Empati membantu individu memahami dan merasakan kondisi yang dialami orang lain, sementara kepekaan sosial membantu individu merespons situasi sosial di lingkungannya dengan tepat. Siswa yang memiliki empati dan kepekaan sosial yang kuat cenderung lebih mudah bekerja sama, menghargai orang lain, menunjukkan sikap saling membantu, dan mampu membangun hubungan sosial yang harmonis. Selain itu, kepekaan sosial juga membantu siswa lebih memahami kondisi teman sebayanya dan menunjukkan rasa saling menghormati dalam interaksi sosial (Jamain & Hamidah, 2025).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan interaksi sosial yang cukup baik selama pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan permainan *KonselOpoly Quest*. Siswa terlihat aktif dalam bekerja sama, menghargai pendapat teman sebayanya, menunjukkan empati, dan merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri selama permainan.

Siswa mulai menunjukkan kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya, meskipun sebagian masih disertai perasaan malu ketika mengungkapkannya. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah mulai mengenali kondisi dirinya, namun belum sepenuhnya merasa nyaman dalam mengungkapkan kelebihan maupun kekurangan diri di hadapan orang lain. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa penerimaan diri siswa masih berada dalam proses perkembangan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori aktualisasi diri Maslow, yang menjelaskan bahwa individu yang sedang menjalani proses aktualisasi diri tidak hanya mampu mengenali kelebihan mereka, tetapi juga menerima kekurangan mereka. Siswa tidak dapat mencapai tahap aktualisasi diri kecuali jika kebutuhan

fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan akan kasih sayang dan rasa memiliki, serta kebutuhan akan penghargaan diri mereka telah terpenuhi terlebih dahulu (Aiman et al., 2022).

Maslow berpendapat bahwa ketika seseorang mencapai tahap aktualisasi diri, ia mampu menerima diri sendiri maupun orang lain. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas yang telah mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Dengan kata lain, setiap anak yang masuk ke tahap pengaktualan diri akan mempengaruhi perilaku individu tersebut. Karena pada tahap ini, segala potensi akan dioptimalkan sehingga sejalan dengan perkembangan tingkah laku yang ada pada siswa (Aiman et al., 2022).

Penerimaan diri merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali dan menerima dirinya secara utuh, termasuk kelebihan dan kekurangannya. Individu dengan penerimaan diri yang baik cenderung mampu menyikapi pengalaman secara objektif, menerima kritik, serta bertanggung jawab terhadap perilakunya, sedangkan penerimaan diri yang rendah ditandai dengan pandangan negatif terhadap diri sendiri. Penerimaan diri tidak muncul secara instan, tetapi dipengaruhi oleh konsep diri sebagai gambaran individu tentang dirinya, di mana konsep diri positif memudahkan individu menerima diri, sementara konsep diri negatif dapat menghambatnya (Neisha & Zikra, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh (Ulan et al., 2021) menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif dalam meningkatkan penerimaan diri siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan membantu siswa memahami diri, menerima kelebihan dan kekurangan, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sandhita & Khusumadewi, 2023) mengembangkan media permainan berbasis monopoli, yaitu SAM for IBS (*Self-Acceptance Monopoly for Islamic Boarding School*), untuk meningkatkan penerimaan diri siswa. Media tersebut melatih kemampuan bersosialisasi, menerima kelebihan dan kekurangan diri, serta keberanian menyampaikan pendapat sebagai fondasi proses aktualisasi diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan menjadi alternatif layanan BK yang mendukung penerimaan dan pengembangan diri siswa.

Dukungan sekolah terhadap pelaksanaan layanan BK berbasis permainan juga menjadi faktor yang penting. Adanya sikap terbuka dari pihak sekolah terhadap kegiatan kreatif menunjukkan bahwa layanan BK mendapat tempat yang baik dalam proses pendidikan. Dukungan tersebut memudahkan guru BK untuk mengembangkan inovasi layanan yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *KonselOpoly Quest* dalam layanan bimbingan dan konseling memberikan kesempatan kepada siswa untuk mulai menunjukkan aspek penerimaan diri, seperti keterbukaan dalam mengungkapkan diri, kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan diri, serta penerimaan terhadap orang lain selama layanan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media dalam layanan bimbingan dan konseling.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan diri siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin, belum tampak secara optimal. Pelaksanaan layanan dengan menggunakan media permainan KonselOpoly Quest memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, lebih berani menyampaikan pendapat, mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya, serta menghargai pendapat teman dalam suasana layanan yang interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan KonselOpoly Quest dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan oleh guru BK untuk menciptakan layanan yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena melibatkan jumlah partisipan yang terbatas sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan metode, jumlah partisipan, maupun fokus kajian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling.

## REFERENSI

- Aiman, G., Arifi, A., & Maryono, M. (2022). Perspektif Humanistik Abraham Maslow untuk Menumbuhkan Karakter Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 349–358. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.2092>
- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 14–24. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>
- Fuad, A. H., Salim, M. N., Hariastuti, R. T., & Surabaya, U. N. (2022). Experiential Learning Sebagai Teknik Bimbingan Klasikal. *Jurnal Nusantara of Research*, 9(3), 250–263.
- Hanantaqiya, F., & Pradana, C. R. (2025). Penerapan Teori Humanistik Dengan Menggunakan Teknik Self-Acceptance Untuk Mengatasi Insecurity Pada Remaja Melalui Refleksi Diri. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(1), 12–31. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v5i1.2410>
- Jamain, R. R., & Hamidah. (2025). Kontribusi Empati dan Kepekaan Sosial terhadap Perilaku Prosocial Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 11, 63–69. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v11i1.18825>
- Kolb, D. A. (2015). Lifelong Learning and Integrative Development. In *Experiential learning: experience as the source of learning and development*.
- Kurniawan, M. I., Prasetya, A. F., Saputra, W. N. E., & Handaka, I. B. (2025). Bimbingan Kelompok Berbasis Experiential Learning melalui Permainan: Mewujudkan BK yang Menyenangkan. *Jurnal Ilmu Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 31–36. <https://sihojournal.com/index.php/bikoling/article/view/724>
- Maslow, A. H. (2017). A theory of human motivation. In *Defining and Classifying Children in Need*. <https://doi.org/10.4324/9781315258324-16>
- Mawan Tri Chindy. (2023). Pengembangan Aktualisasi Diri Peserta Didik Menggunakan Layanan Penguasaan Konten. *Jurnal Attending*, 2(3), 565–576. [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)

- Neisha, H. F., & Zikra, Z. (2024). Hubungan Konsep Diri dengan Penerimaan Diri Siswa SMA Negeri 7 Padang. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 52–68. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2868>
- Rahayu, L. N., Setyawati, S. P., & ... (2022). Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Sebagai Alternatif Solusi Membantu Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa. *Prosiding Konseling ...*, (1991), 243–248. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2940>
- Rahmadania, A., & Aly, H. N. (2023). Implementasi Teori Hirarchy Of Needs Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Yayasan Cahaya Generasi Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 261–272. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.17456>
- Salsabilla, S. S., & Anastasia, M. S. (2023). Hubungan Antara Self Esteem Dan Self Acceptance Dengan Kecenderungan Body Dysmorphic Disorder Pada Remaja Putri Di SMA BPS&K 1 Jakarta. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 3(1), 11–21.
- Sandhita, F., & Khusumadewi, A. (2023). *Pengembangan SAM For IBS (Self-Acceptance Monopoly For Islamic Boarding School) Untuk Siswa MA Amanatul Ummah Surabaya*. 105–122.
- Setiawan, A. M., Sari, P. N., Putro, S. Y. H., & Mara, T. P. A. A. (2026). Older Sibling or Younger Sibling? The Dynamics of Self-Confidence and Emotional Stability Among University Students in Wetland Communities Muhammad. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(01), 516–526. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v10i01.8381>
- Soleha, S., Hartini, & Rizal, S. (2023). Peran Media dan Teknologi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Rejang Lebong. *Jurnal At-Taujih Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 17–29.
- Ulan, A., Idris, I., & Alwi, N. M. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Permainan untuk Membantu Meningkatkan Penerimaan Diri Siswa. *Pedagogika*, 12(Nomor 1), 120–133. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.657>
- Utami, S. R. R., Lubis, S. A., & Hadijaya, Y. (2023). Implementasi Manajemen Bimbingan Konseling Dalam Membangun Self Acceptance Melalui Layanan Informasi Di Man Kota Binjai. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 828. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19363>
- Yudo Dwiyono, Z. H., F. P. A., G. Y. S., Zaenab Hanim, Febry Putri Arbianti, & Galih Yudha Saputra. (2022). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Realitas Terhadap Penerimaan Diri (Self-Acceptance) Siswa Kelas Xi Sma Negeri Samarinda. *Open Journal Systems*, 17(1978), 901–908.