

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
KONSELOPOLY QUEST PADA PENERIMAAN DIRI SISWA
SEBAGAI ASPEK AKTUALISASI DIRI DALAM LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING**

TUGAS AKHIR



RAYSA NAZWA PUTRI

NIM 2210123320018

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BANJARMASIN**

2026

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
KONSELOPOLY QUEST PADA PENERIMAAN DIRI SISWA
SEBAGAI ASPEK AKTUALISASI DIRI DALAM LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Pada Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Oleh

RAYSA NAZWA PUTRI

NIM 2210123320018

**KEMENTRIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BANJARMASIN**

2026

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KONSELOPOLY
QUEST PADA PENERIMAAN DIRI SISWA SEBAGAI ASPEK
AKTUALISASI DIRI DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN
KONSELING**

**RAYSA NAZWA PUTRI
NIM 2210123320018**

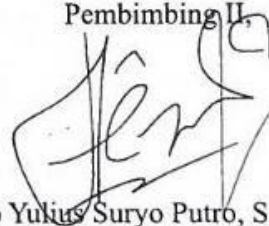
Disetujui Untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pembimbing I,



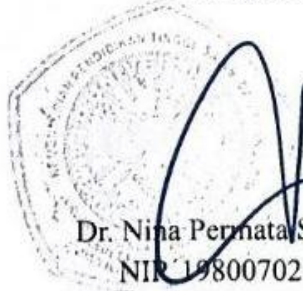
Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd.
NIP. 19750214 2005012001

Pembimbing II,



Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi.
NIP. 198505182020121006

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Lambung Mangkurat

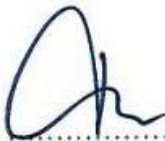


Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 19800702 200501 2 004

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir oleh Raysa Nazwa Putri
Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 Juli 2026

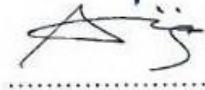
Dewan Penguji
Dr. Nina, Permata Sari, S. Psi., M. Pd
NIP. 19800702 200501 2 004


..... Ketua

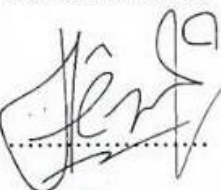
Eklys Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd
NIP. 19920806 201803 2 001


..... Sekretaris

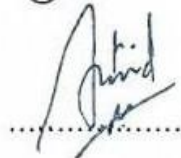
Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd
NIP. 19750214 200501 2 001


..... Penguji I

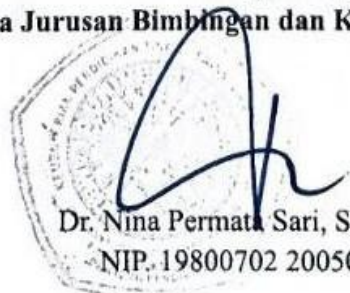
Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi.
NIP. 19850518 202012 1 006


..... Penguji II

Muhammad Arsyad, M.Psi., Psikolog
NIP. 19871213 202321 1 013


..... Penguji III

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP ULM


Dr. Nina Permata Sari, S. Psi, M. Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raysa Nazwa Putri

NIM : 2210123320018

Tempat/tanggal lahir : Martapura, 27 Februari 2004

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Lambung Mangkurat Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Analisis Penggunaan Media Permainan Konselopoly Quest Pada Penerimaan Diri Siswa Sebagai Aspek Aktualisasi Diri Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Banjarmasin, 14 Juli 2026

Hormat Saya,



Raysa Nazwa Putri

NIM 2210123320018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Untungnya, Bumi Masih Berputar. Untungnya, Ku Tak Pilih Menyerah.” –
Bernadya.

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, karena atas izinnya lah saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur dan bangga penelitian ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Supian Susanto, dan Ibu Nelly Segianti yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala perjuangan yang telah diberikan untuk setiap langkah yang saya tempuh.

Kemudian, terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada dosen pembimbing saya yaitu, Ibu Dr. Ririanti Rachmayanie J., S. Psi, M. Pd. dan Bapak Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd M.Psi. yang tidak pernah lelah dalam membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi saya.

Tidak lupa, skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri sebagai bentuk apresiasi atas perjuangan, kesabaran, dan ketekunan dalam menyelesaikan setiap proses hingga mencapai tahap ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita di masa depan.

ABSTRAK

Putri, N. R., Jamain, R. R., & Putro, H. Y. S. (2026). *Analisis Penggunaan Media Permainan KonselOpoly Quest pada Penerimaan Diri Siswa sebagai Aspek Aktualisasi Diri dalam Layanan Bimbingan dan Konseling.* 16(1), 545–556.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v16i1.16691>

Kata Kunci: Aktualisasi Diri, KonselOpoly Quest, Layanan Bimbingan dan Konseling, Penerimaan Diri

Di SMA Negeri 12 Banjarmasin masih terdapat siswa kelas X yang menunjukkan penerimaan diri yang belum optimal, seperti kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, merasa malu mengekspresikan diri, serta belum sepenuhnya mampu menerima kelebihan dan kekurangan diri. 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.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Narasumber penelitian meliputi guru bimbingan dan konseling, wakil kepala sekolah, serta dua siswa kelas X di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Temuan 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. 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.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Permainan KonselOpoly Quest pada Penerimaan Diri Siswa sebagai Aspek Aktualisasi Diri dalam Layanan Bimbingan dan Konseling” dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 (Strata-1) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat, atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO, selaku Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat, atas dukungan, izin serta penyediaan fasilitas yang memadai demi kelancaran proses penelitian ini.
3. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan arahan yang sangat membantu agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
4. Ibu Eklys Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.
5. Ibu Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah mendampingi peneliti dengan penuh kesabaran, dedikasi, serta dukungan yang luar biasa dalam membimbing penyelesaian tugas akhir.
6. Bapak Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd M.Psi., selaku Dosen Pembimbing II yang turut hadir dalam mengarahkan, membimbing, dan mendidik peneliti dengan penuh ketulusan hati.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling, yang telah mendidik serta memberikan segala ilmu yang tak terkira dalam perkuliahan.

8. Guru Bimbingan dan Konseling, Wakil Kepala Sekolah serta Siswa Kelas X-4 SMAN 12 Banjarmasin atas izin, bantuan, kerja sama, dan kesediaannya menjadi responden sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
9. Kepada kedua orang tua, Bapak Supian Susanto dan Ibu Nelly Segianti, atas segala doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta pengorbanan yang telah diberikan. Terima kasih karena selalu percaya dan mendampingi setiap langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Nenek Maryam, terima kasih atas segala kasih sayang, doa, perhatian, dan dukungan. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah penulis hingga akhir.
11. Kepada Adik saya, Noval, Ilham, Ibnu, dan Asyla, yang selalu mendukung, memberi keceriaan dan semangat, menjadi tempat keluh kesah. Terima kasih telah menjadi adik yang baik, selalu kebersamai penulis hingga akhir.
12. Kepada dua orang yang berada di dalam grup Tugas Akhir, yang telah menemani perjalanan penulis dari Sekolah Menengah hingga kuliah. Terima kasih atas persahabatan, dukungan, perhatian, doa, serta kebersamaan yang selalu diberikan dalam berbagai situasi.
13. Kepada Alpizah Febrianti, sahabat dekat yang saling memperjuangkan gelar. Terima kasih sudah menjadi teman setia berkelana untuk merampungkan tugas akhir, menemani proses dari awal hingga akhir, memberikan dukungan penuh, dan menjadi teman bertukar pikiran.
14. Kepada teman-teman Pendos atas kebersamaan, dukungan, bantuan, dan berbagai pengalaman yang telah kita lewati bersama selama perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang saling menguatkan dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

15. Kepada teman-teman di Roblox, yang telah menemani berbincang ringan sembari merampungkan tugas akhir ini. Terima kasih atas semangat, dukungan, dan obrolan ringannya.
16. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, yang telah berani memulai, terus bertahan dalam setiap proses, bangkit dari berbagai kesulitan, dan tidak menyerah hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga segala perjuangan yang telah dilalui menjadi langkah awal menuju perjalanan yang lebih baik di masa mendatang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Sehingga diharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar isi dari tugas akhir ini menjadi lebih baik. Semoga amal baik yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT dan dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Banjarmasin, 14 Juli 2026

Hormat saya,

Raysa Nazwa Putri
NIM 2210123320018

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
ARTIKEL.....	0
PENDAHULUAN	1
METODE	4
HASIL DAN PEMBAHASAN	5
SIMPULAN	10
LAMPIRAN-LAMPIRAN	13
LAMPIRAN 1. KAJIAN DAN LANDASAN TEORI	14
LAMPIRAN 2. SURAT IZIN PENELITIAN	43
LAMPIRAN 3. INSTRUMEN OBSERVASI	47
LAMPIRAN 4. INSTRUMEN WAWANCARA	50
LAMPIRAN 5. INSTRUMEN DOKUMENTASI.....	57
LAMPIRAN 6. HASIL TRANSKRIP OBSERVASI.....	59
LAMPIRAN 7. HASIL TRANSKRIP WAWANCARA.....	63
LAMPIRAN 9. HASIL TRANSKRIP DOKUMENTASI	79
LAMPIRAN 10. JURNAL REVISI PEMBIMBING I.....	93
LAMPIRAN 11. JURNAL REVISI PEMBIMBING II.....	98
LAMPIRAN 12. <i>LATTER OF ACCEPTANCE JURNAL (LOA)</i>	101
LAMPIRAN 13. SERTIFIKAT UJI PLAGIASI.....	103
LAMPIRAN 14. HASIL REVIEW DARI REVIWER JURNAL	105
LAMPIRAN 15. RANGKUMAN REVIEWER DAN HASIL REVISI....	114
LAMPIRAN 16. DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN.....	133
LAMPIRAN 17. PERBAIKAN.....	135
RIWAYAT HIDUP	138