

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

TUGAS AKHIR



NOOR HALISA ANHAR

2210123320024

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
BANJARMASIN**

2026

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

TUGAS AKHIR

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

Oleh

NOOR HALISA ANHAR

2210123320024

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
BANJARMASIN
2026**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

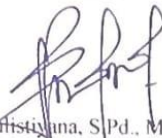
**ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP PERMAINAN
ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW SEBAGAI MEDIA LAYANAN
BIMBINGAN KONSELING**

NOOR HALISA ANHAR

2210123320024

Disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pembimbing I



Dr. Sutistiyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198503012008012008

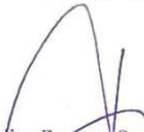
Pembimbing II



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 198007022005012004

Mengetahui,

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



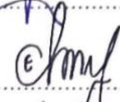
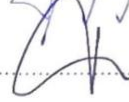
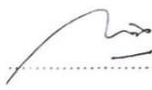
Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 198007022005012004

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir oleh Noor Halisa Anhur

Telah Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji pada Tanggal 11 Juni 2026

Dewan Penguji

Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. NIP. 198007022005012004		Ketua
Eklys Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd. NIP. 199208062018032001		Sekretaris
Dr. Sulistiyana, S.Pd., M.Pd. NIP. 198503012008012008		Penguji I
Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. NIP. 198007022005012004		Penguji II
Qomario, S.Pd., M.Pd. NIP. 198903262023211022		Penguji III

Mengetahui,

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



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 198007022005012004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

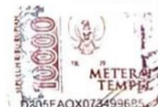
Nama : Noor Halisa Anhar
NIM : 2210123320024
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 20 Juli 2004
Jurusan : Bimbingan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Lambung Mangkurat

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul “Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai Media Layanan Bimbingan 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 risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarmasin, 13 Mei 2026

Hormat Saya,



Noor Halisa Anhar
2210123320024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan." (*QS. Al-Insyirah: 5–6*)

Persembahan

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala rahmat, kasih sayang, serta kekuatan yang telah diberikan, Engkau selalu menguatkan hati, dan menenangkan jiwa, hingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Persembahan ini penulis awali kepada diri sendiri. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Semua air mata, rasa takut, dan perjuangan yang mungkin tidak dilihat orang lain, hari ini menjadi saksi bahwa penulis mampu melewati semuanya.

Kepada alm. Papa tercinta, Muhammad Athar... terima kasih atas cinta yang tidak pernah benar-benar pergi. Meski kini tidak lagi bisa mendengar suara Papa secara langsung, tetapi melalui karya sederhana ini, penulis berharap Papa dapat melihat dari tempat terbaik di sisi Allah, bahwa penulis telah sampai sejauh ini. Kepada Mama tersayang, Mariatul Jennah... terima kasih atas cinta yang tidak pernah habis, atas doa yang tidak pernah terputus, dan atas kesabaran yang tidak pernah lelah. Semua ini penulis persembahkan sebagai bentuk kecil dari rasa terima kasih yang tidak akan pernah cukup untuk membalas segala pengorbanan Mama.

Kepada kakak-kakak tercinta, Maulani Anhar dan Aisa Tiara Anhar, serta saudara kembar tersayang, Noor Annisa Anhar, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas dukungan, canda, dan kehadiran yang selalu menguatkan, bahkan di saat penulis merasa sendiri.

Penulis juga mempersembahkan tugas akhir ini kepada Ibu Sulistiyana, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku dosen pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, ilmu, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

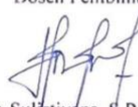
ABSTRAK

Anhar, N. H., Sulistiyana, S., & Sari, N. P. . (2026). ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP PERMAINAN *ROUND OF DRAGON SNAKE RAINBOW* SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KONSELING . *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 467–476. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i2.10009>

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

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.

Banjarmasin,
Dosen Pembimbing I



Dr. Sulistiyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 1980503012008012008

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai Media Layanan Bimbingan Konseling” dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi S1 Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa banyak hambatan dan tantangan yang dihadapi. Namun demikian, berkat dukungan, bantuan, doa, serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis dapat melalui seluruh proses tersebut hingga akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dukungan dalam penyelenggaraan pendidikan.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama proses studi.
3. Ibu Sulistiyana, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, saran, serta bimbingan yang sangat berarti bagi penulis.
5. Seluruh dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran berharga selama masa perkuliahan.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 17 Banjarmasin beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian.

7. Peserta didik kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 17 Banjarmasin yang telah bersedia menjadi responden dan berpartisipasi dengan baik dalam penelitian ini.
8. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta kekuatan kepada penulis dalam setiap langkah.
9. Teman-teman kuliah penulis, khususnya Cici, Pia, Dea, Raida, Erni, Jihaan, dan Hasmi yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta menemani dalam proses perjuangan selama 8 semester ini.
10. Teman-teman SMP penulis, Sena, Tania, dan Tasya yang telah kebersamai dan memberikan dukungan dalam beberapa tahun terakhir.
11. Teman-teman Axpible 22 yang telah menjadi bagian dari perjalanan, berbagi cerita, serta tumbuh bersama selama masa perkuliahan.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Bimbingan dan Konseling.

Banjarmasin, 13 Mei 2026

Penulis,



Noor Halisa Anhar

2210123320024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
ARTIKEL	1
LAMPIRAN	11
RIWAYAT HIDUP	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kajian Teori	12
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	17
Lampiran 3. Panduan Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	18
Lampiran 4. Surat Pencatatan Ciptaan (Hak Kekayaan Intelektual).....	26
Lampiran 5. Angket <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i> sebelum Uji Validitas ..	27
Lampiran 6. Angket <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i> Setelah Uji Validitas	31
Lampiran 7. Rekapitulasi Data Uji Coba Angket Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	35
Lampiran 8. Uji Validitas Angket Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	36
Lampiran 9. Uji Reliabilitas Angket Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	38
Lampiran 10. Google Form Angket Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	41
Lampiran 11. Dokumentasi Pelaksanaan Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	48
Lampiran 12. Hasil Statistik Deskriptif.....	50
Lampiran 13. Hasil Kategorisasi Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	51
Lampiran 14. Hasil Kategorisasi Analisis Kebutuhan	52
Lampiran 15. Jurnal Revisi Pembimbing 1	53
Lampiran 16. Jurnal Revisi Pembimbing 2	56
Lampiran 17. Letter of Acceptance (LOA)	61
Lampiran 18. Revisi dari Reviewer Jurnal	62
Lampiran 19. Sertifikat Hasil Uji Plagiasi	65
Lampiran 20. Sertifikat Jurnal TEACHING (P4I): Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan	66