

PENERAPAN METODE *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA SEBAGAI LANGKAH MEMBANTU PESERTA DIDIK DALAM MENGELOLA EMOSI

Ananta Rifqi Leo Rinaldi¹⁾, Hastin Budisiwi²⁾, Rr. Wiwiek Marsiyatin³⁾

¹Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

² Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Guru Bimbingan dan Konseling, SMPN 1 Dukuhturi . Jalan Raya Kepandean-Dukuhturi Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52129 Indonesia.
E-mail: anantarifqi4@gmail.com , Telp: +6285159559085

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada hasil best practices yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan layanan bimbingan klasikal topik mengelola emosi dengan metode *problem based learning* (PBL) yang dipadukan dengan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas VIII I SMPN 1 Dukuhturi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan refleksi hasil layanan menggunakan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi dan Refleksi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dan media permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan partisipasi peserta didik, minat dan motivasi mereka dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Peserta didik menjadi lebih antusias, mampu berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami cara mengelola emosi secara efektif. Penggunaan media ular tangga membuat layanan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Kekurangan yang masih terlihat berdasarkan hasil implementasi metode PBL dan media permainan ular tangga dalam layanan klasikal ini terletak pada manajemen waktu yang belum baik sehingga beberapa rencana yang telah ditetapkan tidak dapat dilaksanakan.

Kata kunci: Pengelolaan emosi, *Problem Based Learning*, Permainan ular tangga, Layanan Bimbingan klasikal

THE APPLICATION OF PROBLEM-BASED LEARNING METHOD WITH SNAKES AND LADDERS MEDIA AS A STEP TO HELP STUDENTS MANAGE EMOTIONS

Abstract

This research focuses on the results of best practices carried out by researchers when implementing classical guidance services on the topic of managing emotions using the problem based learning (PBL) method combined with the snakes and ladders game media for class VIII I students at SMPN 1 Dukuhturi. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews and reflection on service results using the STAR method (Situation, Challenges, Action and Reflection). The research results showed that the application of PBL and the snakes and ladders game media significantly increased students' participation, interest and motivation in participating in classical guidance services. Students become more enthusiastic, able to communicate well, work together in groups, and understand how to manage emotions effectively. The use of snakes and ladders media makes the service more interesting and not boring for students. The shortcomings that are still visible based on the results of the implementation of the PBL method and snakes and ladders game media in classical services lie in poor time management so that several plans that have been set cannot be implemented

Keywords: *Emotion management, Problem Based Learning, Snakes and Ladders Game, Classical Guidance Service.*

1. PENDAHULUAN

Remaja merupakan fase peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini, individu akan mengalami beragam perubahan baik fisik maupun psikologis. Perubahan fisik pada masa remaja ditandai dengan berkembangnya seks primer dan seks sekunder, sedangkan perubahan psikologis yang terjadi pada masa remaja berkaitan dengan perubahan sikap, perilaku dan emosi. Perubahan-perubahan tersebut akan berdampak pada berbagai aspek dalam kehidupannya. Salah satu aspek penting dalam perkembangan individu di masa remaja adalah perkembangan emosi.

Emosi merupakan aspek psikis yang berkaitan dengan perasaan dan merasakan. Contohnya adalah merasa sedih, senang, kesal, marah, kecewa dll (Gunarsa, 2008:62). Sedangkan Fitriyah & Jauhar (2014:64) mendefinisikan emosi sebagai perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang terhadap sesuatu yang terjadi, dan reaksi terhadap seseorang atau kejadian yang ditunjukkan dengan merasa senang mengenai sesuatu, seperti perasaan marah, cemas atau perasaan takut pada sesuatu. Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu gejala perasaan yang dialami oleh individu sebagai respon terhadap beragam situasi yang dihadapinya.

Perkembangan emosi yang terjadi pada masa remaja berjalan dengan sangat pesat, hal tersebut dapat menjadi sebuah potensi sekaligus tantangan. Menurut Yusuf (dalam Setyani & Septiningsih, 2013) perkembangan emosi yang terjadi pada masa remaja menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial yang dihadapinya. Perkembangan emosi yang tidak stabil bahkan cenderung labil pada masa remaja dapat menyebabkan remaja menunjukkan respon emosional yang berlebihan bahkan cenderung negatif seperti mudah tersinggung, berperilaku agresif (memukul, menyerang, dan berkelahi), mengalami gangguan perhatian (kecemasan, sukar berkonsentrasi, serta hilangnya harapan dan motivasi.), serta dapat menimbulkan konflik dengan orang lain. Untuk menghindari dampak negatif tersebut, maka seorang remaja harus memiliki kemampuan dalam mengendalikan emosi dan memiliki kematangan emosi yang baik.

Wijongko (2011:12) berpendapat bahwa emosi yang terkendali dengan baik dapat menjadi kekuatan yang luar biasa yang akan mengubah hidup menjadi lebih baik. Perasaan menyenangkan atau menyedihkan bergantung pada kemampuan kita dalam mengendalikan emosi. Sehingga kemampuan individu dalam mengelola dan mengendalikan emosinya akan sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek dalam kehidupannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Goleman (2000:44), yang menyatakan bahwa kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% untuk kesuksesan, sedangkan 80% lainnya merupakan sumbangan dari faktor-faktor yang lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *emotional quotient* (EQ) yaitu kemampuan untuk memotivasi diri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengontrol suasana hati (*mood*) berempati serta kemampuan dalam bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap fenomena pengendalian emosi peserta didik di SMPN 1 Dukuhturi kabupaten Tegal, tepatnya pada kelas VIII I. Peneliti menemukan situasi dimana banyak peserta didik yang belum memiliki kemampuan dalam mengelola emosi dengan baik. Hal tersebut terlihat dari perilaku yang ditunjukkan peserta didik seperti sering terjadi konflik antar teman sebaya, kecemasan, mudah tersinggung, mudah marah, serta meluapkan emosi yang mereka rasakan dengan cara yang negatif seperti menyakiti diri sendiri (*self harm*). Hal tersebut diperkuat dengan hasil AKPD (asesmen kebutuhan peserta didik) yang peneliti lakukan terhadap kelas

tersebut, yang menunjukkan bahwa dari 32 peserta didik terdapat 24 diantaranya atau sebesar 75% yang belum mengetahui cara untuk mengelola emosi dengan baik.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti sebagai guru BK, memutuskan untuk melaksanakan layanan bimbingan klasikal untuk melatih kemampuan dalam mengendalikan emosi pada peserta didik kelas VIII I. Menurut Ainur Rosidah (2014) layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dasar dalam bimbingan dan konseling yang dirancang oleh konselor, untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik. Melalui kegiatan yang terjadwal, dalam bentuk kegiatan diskusi kelas, tanya jawab dan praktek langsung. Praktek layanan bimbingan klasikal telah rutin dilaksanakan oleh peneliti di kelas VIII I, akan tetapi selama praktik layanan bimbingan klasikal tersebut ditemukan beberapa situasi permasalahan seperti diantaranya adalah peserta didik terlihat bosan dan mengantuk, beberapa peserta didik juga kurang antusias dalam mengikuti layanan karena metode yang digunakan hanya ceramah dan diskusi saja.

Oleh karena itu, berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru pamong sebagai kolaborator dalam penelitian artikel *best practice* ini, perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan layanan klasikal. Solusi yang peneliti lakukan adalah dengan melaksanakan layanan klasikal dengan menggunakan metode *problem based learning* (PBL) dengan memanfaatkan media permainan ular tangga.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba untuk mengulas tentang penerapan metode *problem based learning* (PBL) dengan menggunakan media ular tangga sebagai langkah membantu peserta didik dalam mengelola emosi. *Problem based learning* (PBL) merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan pemecahan masalah sehingga peserta didik dapat belajar untuk berpikir kritis. Menurut Husnul Hotimah (2020) *Problem based learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja secara sama dalam kelompok untuk mencari solusi, berpikir secara kritis dan analitis,, mampu menetapkan serta memanfaatkan segala sumber daya pembelajaran yang ada.

Melalui metode *Problem based learning* (PBL) ini peserta diajak untuk mendiskusikan suatu permasalahan/studi kasus yang berkaitan dengan pengelolaan emosi. Untuk meningkatkan ketercapaian tujuan layanan yang telah ditetapkan, maka peneliti juga menggunakan media permainan ular tangga sebagai media interaktif dalam layanan klasikal bimbingan dan konseling.

Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang populer dan sering digunakan sebagai alat bantu edukatif. Permainan ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan klasikal, termotivasi dalam mengikuti layanan serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi layanan. Media permainan ular tangga ini dibuat menggunakan spanduk yang berukuran 2X3 meter, didalamnya terdapat 30 kotak yang berisi beragam tantangan yang harus peserta didik lakukan. Tantangan tersebut berkaitan dengan kemampuan pengelolaan emosi, misalnya jika seorang pemain mendarat di kotak tertentu, mereka akan diminta untuk menjelaskan bagaimana mereka akan mengatasi perasaan marah ketika dihadapkan dengan situasi tertentu. Atau mereka juga dapat mengambil kartu soal yang berisi permasalahan yang harus mereka selesaikan bersama dengan teman satu kelompoknya. Melalui cara tersebut, permainan ular tangga tidak hanya menjadi alat yang menyenangkan tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk mengajarkan keterampilan pengelolaan emosi.

Tujuan dari penggunaan metode *problem based learning* (PBL) dengan media ular tangga ini adalah untuk 1) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti

layanan klasikal, 2). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, 3) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi dalam diri peserta didik 4). Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengelola emosi.

Penggunaan metode dan media dalam artikel *best practices* dapat memberikan panduan kepada guru BK dalam menerapkan layanan klasikal yang interaktif dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan emosi peserta didik. Selain itu melalui penulisan *best practice* ini dapat membantu dalam mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang mungkin muncul selama proses pelaksanaannya, sehingga dapat dicari solusi yang tepat.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal tahun ajaran 2023/2024 dan berlokasi di Jl. Raya Kepandean-Dukuhturi Desa Kepandean Kec. Dukuhturi, Kabupaten Tegal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil refleksi yang peneliti lakukan setelah melaksanakan praktik layanan bimbingan klasikal dengan metode *problem based learning* (PBL) menggunakan media ular tangga pada topik layanan pengelolaan emosi. Sugiyono (2016:9) berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrument kunci. Kegiatan praktik layanan bimbingan klasikal dengan ini dilaksanakan selama satu kali pertemuan.

Target dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII I SMPN 1 Dukuhturi yang berjumlah 32 yang terdiri atas 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Sumber primer dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai mahasiswa pratikan yang melaksanakan praktik layanan serta mendeskripsikan hasil praktik tersebut melalui refleksi hasil layanan. Refleksi hasil layanan klasikal yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model STAR (Situasi, tantangan, aksi dan refleksi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan catatan metodologis berupa pengalaman peneliti selama melaksanakan layanan klasikal, selain itu peneliti juga melakukan observasi dan wawancara.

Teknik analisis data dilakukan dengan tiga tahapan yaitu mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pada tahap mereduksi data, peneliti melakukan seleksi poin-poin penting hasil refleksi layanan klasikal, observasi dan wawancara. Poin-poin tersebut seperti proses pelaksanaan layanan klasikal dari tahap awal hingga akhir, perilaku peserta didik selama mengikuti kegiatan layanan klasikal, permasalahan yang muncul, ketercapaian tujuan layanan serta efektifitas penggunaan metode dan media. Setelah reduksi data dilakukan, peneliti kemudian melakukan penyajian data secara keseluruhan. Tahap yang terakhir adalah penarikan kesimpulan, dalam tahap ini peneliti menarik kesimpulan berdasarkan seluruh data yang telah disajikan dan membandingkannya dengan literature yang relevan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Layanan bimbingan klasikal ini dilaksanakan di kelas VIII I dengan jumlah peserta didik 32 orang yang terdiri atas 16 peserta didik laki laki dan 16 perempuan. Layanan ini dilaksanakan pada jam pembelajaran ke 3 dan 4. Kegiatan layanan bimbingan klasikal ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah tertuang dalam dokumen rencana

pelaksanaan layanan klasikal (RPL). Pada tahap implementasi layanan, kegiatan layanan dibuka dengan mengucapkan salam, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berdoa bersama.

Setelah berdoa bersama, kemudian peneliti mengecek kehadiran peserta didik dengan cara memanggil nama mereka satu persatu. Kemudian peneliti melakukan apersepsi, dengan cara menanyakan kabar, bertanya tentang topik netral, serta menanyakan materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Menurut Hasibuan (dalam Nurmaysitha & Hajrah, 2021) apersepsi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru pada awal kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk menciptakan suasana siap mental dan memunculkan perhatian agar peserta didik fokus pada hal-hal yang dipelajari. Kegiatan apersepsi ini sangat penting untuk membuat peserta didik lebih siap dalam mengikuti layanan serta dapat terhubung dengan materi yang akan disampaikan. Respon peserta didik yang teramati pada saat proses apersepsi adalah sebagian peserta didik memberikan respon melalui jawaban yang singkat, beberapa diantaranya nampak kurang bersemangat, sementara sebagian peserta didik yang lain tampak pasif.

Setelah tahap apersepsi dilakukan, peneliti kemudian menyampaikan tujuan layanan yang akan dicapai peserta didik selama mengikuti layanan klasikal dengan topik pengelolaan emosi. Nasution (2017) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran tentang perilaku peserta didik yang guru harapkan setelah mereka mempelajari materi yang guru sampaikan. Adapun tujuan tersebut adalah peserta didik dapat menjelaskan macam-macam bentuk emosi, peserta didik dapat menampilkan perilaku pengendalian emosi yang tepat, serta peserta didik dapat mengembangkan cara-cara mengendalikan emosi sesuai dengan situasi yang dihadapi dalam pergaulan sehari-hari. Melalui penyampaian tujuan layanan kepada peserta didik, mereka dapat mengetahui hal yang akan mereka tuju melalui layanan bimbingan klasikal, selain itu penyampaian tujuan juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti layanan.

Sebelum masuk dalam tahap inti layanan, peneliti melaksanakan kegiatan *ice breaking*. *Ice breaking* adalah teknik yang dilakukan oleh guru untuk dapat mengalihkan suasana membosankan peserta didik agar kembali segar dan bersemangat lagi untuk belajar, sehingga guru dapat membuat suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan antusias mereka dalam belajar (Muharir, et al, 2022). Kegiatan *ice breaking* yang peneliti lakukan adalah kegiatan tepuk satu, pada kegiatan ini peserta didik mengikuti instruksi yang disampaikan oleh peneliti, seperti misalnya peneliti mengatakan "tepek satu" maka peserta didik harus melakukan tepuk tangan satu kali, begitu seterusnya. kegiatan tersebut dilakukan untuk membuat peserta didik fokus, mengubah suasana kelas menjadi lebih cair serta menciptakan lingkungan kelas yang nyaman.

Peserta didik terlihat aktif dalam melaksanakan kegiatan *ice breaking*, suasana kelas yang juga menjadi lebih cair, berdasarkan hal tersebut maka peneliti kemudian melangkah pada kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan inti. Pada tahap inti ini peneliti menggunakan metode *problem based learning* (PBL) yaitu sebuah metode layanan bimbingan klasikal yang mendorong peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan topik pengelolaan emosi. Tujuan metode *problem based learning* (PBL) adalah pembelajaran jangka panjang yang menghasilkan perubahan perilaku dan penguasaan pengetahuan serta aplikasi pengetahuan tersebut bukan hanya konseptual saja (Brownwell & Jameson, 2004).

Untuk meningkatkan efektifitas metode PBL dalam mencapai tujuan layanan yang telah ditetapkan, maka peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan minat serta motivasi peserta

didik dalam mengikuti layanan. Secara umum, fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Akbar, S, 2015 :119). Media yang peneliti gunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal ini adalah media interaktif permainan ular tangga.



Gambar. 1 Media interaktif permainan ular tangga

Media ular tangga tersebut dicetak dalam bentuk spanduk yang berukuran 2x3 m, didalamnya terdapat 30 kotak yang berisi beragam tantangan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik. Media permainan tersebut juga dilengkapi dengan dadu yang berukuran 15 cm, serta dilengkapi pula dengan kartu soal dan studi kasus yang dapat diselesaikan oleh peserta didik.

Penggunaan metode PBL dan media interaktif permainan ular tangga ini diaplikasikan pada tahap inti kegiatan layanan. Pada tahap ini peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan, berikut ini merupakan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik :

1. Peserta didik membuat kelompok yang terdiri atas 5-6 orang.
2. Masing-masing kelompok menunjuk dua orang perwakilan, satu orang akan berperan menjadi pion ular tangga, dan satu orang lagi bertugas untuk melempar dadu yang akan menentukan jalanya pion.
3. Anggota kelompok yang bertugas melempar dadu akan melempar dadu sesuai urutan kelompok yang telah ditentukan, kemudian temanya yang bertugas menjadi pion akan berjalan sesuai dengan angka yang keluar dari hasil lemparan dadu.
4. Apabila peserta didik yang menjadi pion berhenti di kotak dengan gambar tangga, maka mereka akan otomatis naik ke kotak berikutnya sesuai arah tangga, begitu pula apabila mereka berdiri diatas gambar ular maka mereka harus turun mengikuti arah gambar ular.
5. Apabila peserta didik yang menjadi pion berdiri diatas kotak yang berisi tantangan tertentu missal mereka harus menunjukkan ekspresi marah, maka seluruh anggota kelompok secara bersama sama harus melaksanakan tantangan tersebut.
6. Apabila peserta didik yang menjadi pion berdiri diatas kotak yang berisi perintah untuk mengambil kartu soal atau selesaika kasus, maka mereka harus mengambil kartu soal dan kasus yang tersedia untuk diselesaikan melalui diskusi kelompok.

7. Kegiatan diskusi kelompok dapat dilakukan di sela-sela peserta didik menunggu giliran untuk melanjutkan permainan.
8. Kelompok yang pertama kali mencapai garis finish adalah dinobatkan sebagai pemenang dan mendapatkan apresiasi.
9. Ketika seluruh kelompok sudah mencapai garis finish maka mereka dapat melanjutkan diskusi untuk menyelesaikan soal dan kasus yang mereka dapatkan dari permainan ular tangga tersebut.
10. Peserta didik kemudian mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan di depan kelas.
11. Guru BK memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi yang dilakukan.

Setelah diberikan penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, peneliti kemudian mempersiapkan media yang akan digunakan, serta membuat setting tempat agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Setelah segala persiapan selesai dilakukan, peneliti kemudian mengarahkan peserta didik untuk membagi kelas menjadi 6 kelompok, dimana satu kelompok berisi 5-6 peserta didik. Kemudian peserta didik melaksanakan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya.

Pada tahap ini tugas peneliti berperan untuk mengawasi kegiatan agar selama dilaksanakan kegiatan permainan ular tangga tersebut tidak terjadi kecurangan dan peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang tepat. Peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik, respon yang muncul ketika kegiatan, serta hambatan yang dihadapi selama melaksanakan kegiatan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan, mereka juga dapat berkomunikasi dengan baik, kemampuan bekerja sama juga terlihat ketika peserta didik melakukan diskusi, peserta didik juga terlihat bahagia yang tercermin dari gelak tawa mereka ketika menyelesaikan tantangan yang ada. Hambatan muncul ketika permainan tidak kunjung mencapai garis finish, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu sekitar 30 menit.

Setelah melakukan permainan ular tangga, peserta didik kemudian mendiskusikan soal-soal dan kasus permasalahan yang berkaitan dengan pengelolaan emosi yang mereka dapatkan dari permainan sebelumnya, kegiatan diskusi tersebut terlaksana selama kurang lebih 20 menit. Peserta didik nampak serius dalam mendiskusikan soal-soal dan menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemudian kegiatan layanan dilanjutkan dengan sesi presentasi.

Presentasi ini seharusnya dilakukan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok, namun karena keterbatasan waktu layanan pada akhirnya presentasi dilakukan oleh perwakilan dari tiga kelompok saja, sementara kelompok yang lain menyimak, berpendapat dan bertanya tentang materi yang dipresentasikan. Peserta didik sudah terlihat baik dalam mempresentasikan hasil diskusinya, hal ini menunjukkan pemahaman yang baik dari peserta didik tentang materi yang disampaikan.

Tahap akhir dari kegiatan layanan ini adalah penutup, dimana peneliti menutup layanan bimbingan klasikal ini dengan menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan, mendorong peserta didik untuk memberikan refleksi serta memberikan lembar evaluasi hasil yang harus diisi oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh beberapa peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa mereka dapat memahami cara untuk mengelola emosi yang baik, mereka juga mengatakan merasa senang karena dapat bermain sekaligus belajar, kegiatan

belajar dengan ular tangga ini juga membuat mereka tidak bosan. Kemudian berdasarkan hasil lembar evaluasi hasil yang telah diisi oleh peserta didik, menunjukkan bahwa sebagian peserta didik memahami materi yang disampaikan, nyaman dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal, serta akan menerapkan hal-hal yang mereka ketahui tentang pengelolaan emosi.

B. Pembahasan

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Melalui media interaktif yang melibatkan peserta didik dalam proses layanan klasikal, peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar secara langsung. Penerapan media interaktif permainan ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal yang dipadukan dengan metode *problem based learning* (PBL) memiliki dampak yang signifikan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan topik pengelolaan emosi. Pranoto (2020) menyatakan bahwa salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media interaktif, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siklus keaktifan peserta didik meningkat dan masuk dalam kategori yang tinggi.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi, hal tersebut tentunya sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan layanan yang telah ditentukan, Motivasi belajar tinggi yang dimiliki oleh peserta didik dapat membuat mereka memiliki kemauan yang kuat dalam belajar (Bakar, 2014). Hal ini dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan klasikal yang dilakukan serta menghasilkan keberhasilan dalam belajar.

Metode *problem based learning* (PBL) yang digunakan dalam layanan bimbingan klasikal ini mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap topik layanan yaitu pengelolaan emosi. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan peserta didik nampak antusias dalam mendiskusikan permasalahan yang mereka dapatkan, mereka juga mampu membuat analisis penyelesaian masalah tentang pengelolaan emosi dengan baik, hal tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan dalam memahami materi. Masrinah et, al (2019) berpendapat bahwa metode *problem based learning* (PBL) membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan realitas kehidupan di luar sekolah, dapat melatih keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih mereka untuk berpikir secara kritis, analitis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya peserta didik dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal topik pengelolaan emosi di kelas VIII I yang menggunakan metode *problem based learning* (PBL) dan media interaktif ular tangga telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta aktif peserta didik dalam mengikuti layanan dan meningkatkan minat serta motivasi dalam belajar mengelola emosi. Keberhasilan ini dapat terlihat dari antusiasme peserta didik selama kegiatan layanan, kemampuan mereka dalam berdiskusi, serta kemampuan dalam menyampaikan hasil diskusi melalui presentasi. Dari refleksi yang dilakukan bersama peserta didik mereka mengungkapkan bahwa layanan bimbingan klasikal yang dilaksanakan tidak membosankan

dan menyenangkan karena menggunakan ular tangga dalam kegiatan layanan. Kekurangan yang masih terlihat dalam implementasi layanan bimbingan klasikal ini terletak pada manajemen waktu, sehingga perlu upaya perbaikan dalam mengelola waktu layanan bimbingan klasikal agar kegiatan layanan dapat terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Rosidah (2014), Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Underachiever, *Jurnal Fokus Konseling STKIP Muhammadiyah Pringsewu*, , Hal. 157
- Brownell, J., & Jameson, D. A. (2004, October). Problem-Based Learning In Graduate Management Education: An Integrative Model and Interdisciplinary Application. *Management Education*, 28(5), 558-577.
- Fitriyah, L., & Jauhar, M. (2014). *Pengantar psikologi umum*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Goleman, D. (2000). *Working with emotional intelligence* (Terj.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, Singgih D. (2008). *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5-11.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185-195.
- Nurmasyitha, & Hajrah. (2021). Apersepsi guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di YouTube. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), Juni 2021. ISSN: 2722-2349 (cetak), 2720-9377 (daring).
- Pranoto, S. E.,. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*. 4(1), 25-38.
- Setyani, P. U., & Septiningsih, D. S. (2013). Pengaruh kemampuan mengelola emosi terhadap kematangan sosial pada remaja tunarungu di SLB B Negeri Purbalingga tahun ajaran 2011/2012. *Psycho Idea*, 11(2), Juli, 1693-1076.
- Sugiyono. 2009. *Metode. Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wijokongko, Martin. (2011). *Keajaiban dan Kekuatan Emosi*. Yogyakarta: Kanisius.