

BAB 1

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Perubahan fase dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama (SMP) merupakan masa transisi yang penting dalam kehidupan peserta didik, karena pada tahap ini mereka mengalami perubahan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral secara bersamaan.¹ Secara etimologis menurut Hurlock yang dikutip oleh Nur Atiqah dkk menyatakan bahwa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial.²

Menurut Santrock yang dikutip oleh Syafira dan Nur Ainy menyatakan bahwa remaja merupakan tahap dimana individu berusia 11-18 tahun. Masa remaja merupakan masa dimana emosi tidak stabil serta perilaku dipengaruhi oleh emosi. Pada usia remaja, individu lebih memperhatikan emosinya serta mampu meningkatkan kemampuan untuk mengatasi emosinya. Remaja juga lebih mampu dalam menunjukkan emosinya kepada orang lain.³ Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap remaja awal dengan rentang usia antara 12 sampai 15 tahun. Pada usia ini, siswa berada dalam masa pubertas, dimana terjadi

¹ Ahsanul Huda Susanto, "Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Ahsanul" 09 (2016): 1–23.

² Nur Atiqah Et Al., "Behavior : Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi Volume 1 No 1 Mei 2024 Periodisasi Perkembangan Anak Pada Masa Remaja : Tinjauan Psikologi" 1, No. 1 (2024): 9–36.

³ Syafira Putri Ragita and Nur Ainy Fardana, "Pengaruh Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi," *BRPKM Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental* 1, no. 1 (2021): 417–424.

transisi dan perkembangan pada dirinya baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial.⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peralihan dari SD ke SMP merupakan masa transisi penting dalam perkembangan peserta didik yang berada fase remaja awal. Pada tahap ini, individu mengalami perkembangan secara menyeluruh meliputi aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral. Remaja awal juga ditandai dengan kondisi emosi yang masih labil. Siswa SMP yang berada pada rentang usia 12-15 tahun memerlukan pendampingan yang tepat agar beradaptasi secara optimal dengan lingkungan barunya,

Dalam situasi tersebut, kepercayaan diri menjadi salah satu aspek psikologis yang penting karena membantu remaja dalam menghadapi berbagai tuntutan perkembangan. Remaja yang mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, memiliki tujuan, dan akan menginstropeksi diri ketika mengalami kegagalan. Sedangkan remaja yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah akan mudah frustasi ketika dihadapkan pada sebuah masalah, tidak memiliki tujuan hidup, sulit memiliki keputusan, kurang termotivasi, serta terlalu menuntut kesempurnaan diri dan sensitif.⁵

Menurut Lauster rasa percaya diri merupakan keyakinan mendalam seseorang terhadap kemampuan dirinya untuk bertindak dan mencapai hasil

⁴ I. K. et al Mahardika, "Tugas-Tugas Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik Usia 12-15 Tahun (SMP)," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 10 (2024): 370–374.

⁵ Rio Ady Erwansyah, Yitno Yitno, and Surtini Surtini, "Hubungan Kepercayaan Diri Remaja Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Karang Taruna Di Desa Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung," *Care Journal* 2, no. 2 (2023): 38–47.

yang diharapkan. Sikap ini mencakup beberapa aspek penting seperti keyakinan atas kemampuan sendiri, sikap optimis, berpikir objektif, rasa tanggung jawab, serta kemampuan bersikap rasional dan realistis.⁶ Dalam dunia pendidikan, kepercayaan diri menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani mengajukan pertanyaan, aktif menyampaikan pendapat, serta memiliki motivasi dari dalam diri untuk terus berkembang.⁷ Sebaliknya, siswa dengan rasa percaya diri rendah sering kali diliputi rasa cemas, takut melakukan kesalahan, dan kesulitan menyesuaikan diri dengan situasi belajar di sekitarnya.⁸ Oleh karena itu, menumbuhkan kepercayaan diri sejak dini sangatlah penting agar siswa dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, berani, dan siap menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari

Rendahnya kepercayaan diri dapat berdampak pada aspek akademik maupun sosial siswa. Siswa yang kurang percaya diri cenderung pasif, takut melakukan kesalahan, dan kurang berani mencoba hal baru. Hal ini dapat menghambat perkembangan potensi diri serta partisipasi aktif dalam pembelajaran.⁹ Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang

⁶ Lauster, *Tes Kepribadian Alih Bahasa: D. H. Gulo* (Jakarta: Bumi Aksara., 2006).

⁷ Mawaddah Mawaddah, Linda Fitria, and Popi Radyuli, "Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Keterampilan Bertanya Siswa Dalam Belajar," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2023): 482–493.

⁸ Ibid.

⁹ Arga Satrio Prabowo Annisa Nurmalasari, Meilla Dwi Nurmala, "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Viii Smpn 2 Bojonegara Annisa Nurmalasari Arga Satrio Prabowo , M . Pd Abstrak," No. 12 (2021): 1–4.

mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling SMPN 1 Karangrejo, diperoleh informasi bahwa siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo masih ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses adaptasi pembelajaran di jenjang SMP. Sebagian siswa menunjukkan rendahnya rasa percaya diri, yang ditandai dengan sikap ragu dalam mengemukakan pendapat, kurang berani bertanya kepada guru, serta enggan tampil di depan kelas. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih memilih menjadi pendengar daripada berpartisipasi aktif dalam diskusi atau tanya jawab. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh proses transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama yang menuntut penyesuaian terhadap lingkungan baru, teman sebaya, serta pola pembelajaran yang lebih kompleks. Jika kondisi ini tidak segera ditangani, maka dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial, komunikasi, serta potensi akademik siswa secara optimal. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahan rendahnya kepercayaan diri melalui layanan informasi dalam bimbingan dan konseling. Melalui layanan ini, peserta didik dapat memperoleh pemahaman pentingnya kepercayaan diri serta cara mengembangkan sikap percaya diri.

Layanan informasi merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan peserta didik agar mampu memahami diri, lingkungan, serta

mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupannya. Melalui layanan informasi, peserta didik memperoleh pengetahuan, wawasan, dan pemahaman mengenai berbagai aspek perkembangan pribadi, sosial, belajar, maupun karier sehingga dapat mendukung tercapainya tugas-tugas perkembangannya secara optimal. Dalam pelaksanaannya, layanan informasi dapat disampaikan melalui berbagai metode dan media yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.¹⁰ Oleh karena itu, penggunaan media yang interaktif dalam layanan informasi menjadi penting karena dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, termasuk informasi mengenai pentingnya mengembangkan kepercayaan diri dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan dalam layanan bimbingan dan konseling. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Pravesti mengenai “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri siswa SMP.*” Menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi sarana yang menarik

¹⁰ Amti.E Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta : Renika Cipta, 2018).

dan efektif dalam mendukung perkembangan aspek psikologis peserta didik.¹¹

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mayangsari Putri, Astuti darmiyanti dan Feronica Eka Putri dengan judul “*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun*”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga raksasa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini, temuan penelitian ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan rasa percaya diri peserta didik.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Resti Okta Sari dan Santi Damayanti tentang “*Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya diri Siswa kelas IX.*” menunjukkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli matri dan praktisi BK. Media tersebut juga dinilai mampu membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui kegiatan bimbingan kelompok.¹³

¹¹ Devi Putri Wulandari and Cindy Asli Pravesti, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan Dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP,” *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 11, no. 1 (2021): 95–105.

¹² Feronica Eka Putri Mayangsari Agustin Putri, Astuti Darmiyanti, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di RA Modern Asshofwan Klari Karawang,” *Al-Irsyad* 105, no. 2 (2022): 79,

¹³ Resti Okta Sari and Santi Damayanti, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Smp Kelas IX,” *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 15–21.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling guna mengembangkan aspek psikologis peserta didik, khususnya kepercayaan diri. Pada penelitian sebelumnya masih berfokus pada permainan ular tangga konvensional maupun penggunaan media dalam bimbingan kelompok. Belum ditemukan pengembangan media permainan ular tangga digital yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa SMP dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media permainan ular tangga digital yang mengintegrasikan nilai-nilai surat Al-Imran ayat 139 sebagai media layanan informasi dalam bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media berbasis digital, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam materi, pertanyaan, dan aktivitas permainan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi layanan bimbingan dan konseling, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam yang mendukung pengembangan kepercayaan diri peserta didik.

Dalam sudut pandang bimbingan konseling Islam, kepercayaan diri tidak hanya dilihat sebagai proses psikologis, tetapi sebagai bentuk ibadah

yang sesuai dengan ajaran Al-Qur'an. Allah berfirman dalam surat Al-Imron ayat 139:

”وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ“

Artinya: “Dan janganlah kamu merasa lemah, dan jangan pula bersedih hati, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman.”¹⁴

Ayat ini menekankan pentingnya kekuatan mental, keberanian, dan keyakinan diri yang dilandasi iman. Ayat mengandung pesan motivasi untuk tidak merasa rendah diri serta mendorong individu agar tetap optimis dalam situasi sulit.¹⁵ Oleh karena itu, nilai-nilai yang terkandung dalam ayat ini diintegrasikan dalam media pembelajaran sebagai upaya membentuk karakter siswa yang percaya diri, tangguh, dan bermental positif.

Permainan ular tangga digital yang dirancang pada penelitian ini sebagai media layanan informasi untuk membantu mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik yang sedang berada pada masa transisi dari SD ke SMP, dimana mereka dihadapkan pada berbagai tuntutan akademik, sosial, dan emosional yang lebih kompleks. Pada fase ini, kepercayaan diri menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena berpengaruh terhadap keberanian siswa dalam berinteraksi, mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam

¹⁴ Nahdhatul Ulama, “Tafsir Wajiz Surah Al Imron Ayat 139,” *NuOnline*.

¹⁵ Aya Mamlu'ah, “Konsep Percaya Diri Dalam Al Qur'an Surat Ali Imran Ayat 139,” *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 1, no. 1 (2019): 30–39.

pembelajaran, serta menghadapi berbagai tantangan di lingkungan sekolah.

Permainan ular tangga dirancang dengan berbagai elemen yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam permainan ini, siswa dihadapkan dengan berbagai tantangan, pertanyaan, ataupun situasi yang berkaitan dengan sikap percaya diri dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika siswa mendarat pada kotak tertentu, mereka diminta untuk mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan terkait kepercayaan diri, dan menyampaikan pengalaman positif tentang dirinya atau bahkan memberikan solusi terhadap suatu permasalahan. Melalui aktivitas tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk melatih keberanian dalam berkomunikasi, mengemukakan pendapat, dan mengungkapkan ide. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya memberikan kemampuan yang belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa membangun kepercayaan diri terhadap kemampuan dirinya sendiri.

Selain berfungsi sebagai media layanan informasi, permainan ular tangga juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Dengan mengintegrasikan materi tentang kepercayaan diri ke dalam permainan, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga berkesempatan untuk menerapkan dan merefleksikan pemahaman tersebut melalui berbagai aktivitas yang tersedia dalam permainan. Misalnya, pertanyaan yang berkaitan dengan materi

pelajaran dapat diintegrasikan ke dalam permainan, di mana siswa harus menjawab dengan benar untuk melanjutkan langkah mereka.

Penggunaan permainan sebagai media layanan informasi sejalan dengan pendekatan pembelajaran menyenangkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar. Melalui permainan ular tangga ini siswa tidak hanya menerima informasi tentang pentingnya kepercayaan diri, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas yang mendorong keberanian untuk mengemukakan pendapat dan berinteraksi. Dengan demikian, permainan ular tangga digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui Pengembangan Permainan Ular Tangga Digital Bermuatan Nilai QS. Ali Imran ayat 139 sebagai media mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo. Pemilihan QS. Ali Imran ayat 139 didasarkan pada kandungan maknanya. nilai-nilai seperti larangan untuk bersikap lemah, larangan untuk bersedih, keimanan, dan optimis. nilai tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan aspek kepercayaan diri, terutama keyakinan terhadap kemampuan diri, sikap optimis, dan keberanian menghadapi situasi baru. Melalui media permainan ular tangga digital, nilai-nilai tersebut diintegrasikan ke dalam materi, pertanyaan, dan aktivitas permainan sehingga dapat diinternalisasikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi

alternatif layanan informasi yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sekaligus mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dalam mengembangkan kepercayaan diri siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo. Permasalahn tersebut ditunjukkan oleh adanya siswa yang masih ragu terhadap kemampuan dirinya, kurang berani mengemukakan pendapat, malu tampil di depan kelas. Kondisi ini dipengaruhi oleh karakteristik masa remaja yang sedang mengalami berbagai perubahan fisik, sosial, dan emosional. Di sisi lain layanan bimbingan dan konseling yang ada masih memerlukan variasi teknik diskusi yang lebih kreatif untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri serta diterapkan secara optimal oleh siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga digital yang ditujukan untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo. Media ini akan dikembangkan khusus untuk aktivitas pengembangan diri yang relevan dengan konteks pendidikan kelas VII. Penelitian juga dibatasi pada aspek pengembangan media dan uji coba awal terhadap pengaruhnya terhadap kepercayaan diri siswa, tanpa memasukkan aspek evaluasi jangka panjang mengenai pencapaian hasil pengembangan diri secara keseluruhan. Penggunaan media ini juga dibatasi pada perangkat yang umum dimiliki

siswa seperti smartphone atau komputer sederhana di lingkungan sekolah. Dengan batasan tersebut, penelitian akan lebih fokus pada pengembangan media digital sebagai sarana mengembangkan kepercayaan diri siswa pada kelas VII SMPN 1 Karangrejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan dentifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan permainan ular tangga digital bermuatan Nilai Surat Al-Imron ayat 139 sebagai media megembangkan kepercayaan diri siswa SMPN 1 Karangrejo?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga digital yang bermuatan nilai-nilai dalam Q.S. Al-Imran ayat 139 sebagai media bimbingan dan konseling siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba kepada pengguna. Melalui media tersebut, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga tumbuh keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Sehingga siswa mampu berani mengemukakan pendapat, tampil di depan kelas, serta menghadapi berbagai tantangan dan situasi kehidupan dengan sikap yang percaya diri.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga digital yang berfungsi sebagai media layanan bimbingan dan konseling interaktif untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo. Media ini dirancang dengan tampilan menarik, mudah digunakan, dan kompatibel dengan perangkat umum seperti smartphone atau komputer PC. Permainan ini mengintegrasikan unsur edukasi afektif melalui metode berbasis permainan yang menyenangkan, untuk membangun kepercayaan diri siswa. Produk ini diharapkan dapat digunakan secara mandiri atau kelompok kecil, baik di kelas maupun luar kelas.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis: Permainan ini memiliki manfaat teoritis dalam memperkuat penerapan teori belajar konstruktivis, di mana siswa membangun kepercayaan dirinya melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif selama bermain. Melalui media permainan, siswa dapat mengekspresikan diri, mengambil keputusan, dan berani mencoba tanpa takut salah, sehingga membantu proses pembentukan kepercayaan diri secara bertahap. Media permainan ini dapat menjadi inovasi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kepercayaan diri siswa.

2. Secara Praktis: Permainan ini dapat membantu siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo untuk lebih percaya diri dalam proses belajar. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan tantangan, kerjasama, dan pengambilan keputusan, siswa dapat belajar mengenali potensi diri serta mengatasi rasa ragu atau takut gagal. Bagi guru, media permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat maupun berpartisipasi aktif di kelas.

H. Penegasan Isitilah

Penegasan isitilah adalah definisi spesifik yang dipakai pada penelitian agar tidak terjadi keambiguan makna sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menghasilkan atau menyempurnakan produk melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak digunakan. Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan terhadap media bimbingan dan konseling berbasis digital berupa permainan ular tangga digital. Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan media yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kepercayaan diri melalui kegiatan yang menarik dan mudah diakses.

2. Media Permainan Ular Tangga Digital

Media Permainan Ular Tangga Digital merupakan media bimbingan dan konseling yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif

berbasis digital. Media ini dikembangkan agar peserta didik dapat belajar mengenali, memahami, dan mengembangkan kepercayaan dirinya melalui aktivitas permainan yang menarik dan interaktif. Dalam permainan ini, peserta didik diajak menghadapi berbagai situasi yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti keberanian mengemukakan pendapat, tampil di depan kelas, berinteraksi dengan teman sebaya. Setiap situasi disertai dengan materi, pertanyaan, maupun tantangan yang membantu peserta didik memahami potensi dirinya, meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki, serta mendorong mereka untuk bertindak secara positif dan percaya diri. Kepercayaan diri dalam penelitian ini dipahami sebagai konstruk psikologis yang terbentuk melalui pengakuan terhadap kemampuan pribadi, motivasi tampil/jawab, kepastian dalam mengambil risiko tampil di kelas, keberanian berpendapat di depan teman dan guru, serta penilaian positif terhadap diri.

3. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga mampu bertindak, mengambil keputusan, berinteraksi dengan orang lain, dan menghadapi berbagai situasi secara positif. Dalam penelitian ini, kepercayaan diri ditandai oleh keyakinan terhadap kemampuan diri, sikap optimis, objektif, bertanggung jawab, dan rasional dalam menghadapi berbagai permasalahan. Jadi, yang dimaksud dengan pengembangan media permainan ular tangga dalam konteks bimbingan konseling islam adalah upaya untuk menciptakan

media bimbingan yang mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan kepercayaan diri secara menyenangkan dan bermakna dengan memasukkan nilai-nilai Al-Qur'an. Melalui permainan ini, nilai-nilai islam seperti larangan merasa lemah, larangan bersedih hati, keyakinan dan keimanan dapat ditanamkan secara kontekstual. Permainan ini diharapkan dapat menjadi sarana efektifitas bagi guru BK dalam membantu siswa mengelola emosi secara positif, memperkuat kesehatan mental, serta membentuk karakter yang berlandaskan pada nilai-nilai spiritual dan moral islam.