

PENGUNAAN *DESIGN THINKING* DALAM MENGATASI KEBOSANAN PESERTA DIDIK DI KELAS

Lina Handayani, Ella Faridati Zen*

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: ella.faridati.fip@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i22025p333-339

Kata kunci

bimbingan
bimbingan dan konseling
bimbingan klasikal

Abstrak

Pada era saat ini, dalam kegiatan pembelajaran baik mata pelajaran umum maupun kegiatan Bimbingan dan Konseling, peserta didik sering merasakan kejenuhan atau kebosanan. Setelah ditelusuri, ternyata alasan peserta didik merasa jenuh dan bosan adalah karena kegiatan belajar mengajar yang terlalu monoton dari tahun ke tahun, di mana mereka tetap duduk di tempat duduk dan mendengarkan guru menjelaskan. Hal ini menyebabkan kejenuhan dalam belajar, melewati berbagai mata pelajaran dan kondisi belajar yang berbeda, serta guru pengajar yang berbeda untuk tiap mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran Bimbingan dan Konseling di sekolah. Kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah memiliki empat komponen layanan yang perlu dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk memberikan ide atau pengembangan dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan, melalui permainan dan aktivitas menarik yang disesuaikan dengan tujuan layanan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ini dilakukan melalui observasi terkait pemberian layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah dengan menerapkan desain thinking dalam layanannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan desain thinking efektif digunakan dalam kegiatan layanan untuk meningkatkan peran aktif peserta didik di kelas.

1. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan aktivitas yang dilakukan hampir setiap hari oleh guru dan peserta didik. Proses ini melibatkan berbagai macam mata pelajaran dan kondisi belajar yang berbeda, dengan berbagai guru pengajar di setiap mata pelajaran. Salah satunya adalah layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah. Kegiatan layanan BK memiliki empat komponen layanan yang perlu dilaksanakan, yaitu Layanan Dasar, Layanan Responsif, Perencanaan Individual, dan Dukungan Sistem. Komponen tersebut berperan dalam empat bidang: pribadi, sosial, belajar, dan karir (Afandi, 2015).

Layanan bimbingan dan konseling merupakan program pendidikan di sekolah yang diterapkan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang kondusif (Creswell, 2014). Menurut Emery Stoop dan Gunnar L. Wahlquist (2002), bimbingan adalah suatu proses bantuan yang diberikan secara bertahap dan terus-menerus kepada individu dalam mengembangkan kemampuan diri secara maksimal agar individu memiliki manfaat bagi diri dan lingkungannya. Tatiek Romlah (2019) mendefinisikan bimbingan sebagai kegiatan pemberian bantuan yang berkelanjutan dan sistematis, yang dilakukan oleh ahli yang telah mendapatkan pelatihan khusus, untuk membantu individu memahami, menyesuaikan, serta mengembangkan diri dan lingkungannya. Konseling, secara etimologi, berasal dari bahasa Latin "consilium," yang berarti bersama atau dengan, yang mengisyaratkan penerimaan atau pemahaman. Dalam konteks

Anglo-Saxon, konseling berasal dari kata "sellan," yang berarti menyerahkan atau menyampaikan (Romlah, 2019).

Bimbingan dan konseling klasikal adalah kegiatan pemberian layanan bimbingan dan konseling yang lebih merujuk pada layanan dalam satu kelas, dengan tujuan membantu peserta didik menyelesaikan tugas-tugas perkembangan mereka secara optimal. Kegiatan bimbingan klasikal ini termasuk dalam komponen layanan Bimbingan dan Konseling bagian Layanan Dasar (Wati, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan oleh Wati (2021), Talizaro (2020), Afandi (2015), Rambe (2019), Afifah (2019), dan Agustina et al. (2019) menunjukkan bahwa kejenuhan dan kebosanan peserta didik seringkali disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu penyebab utama adalah monotoninya kegiatan belajar mengajar yang diterapkan di sekolah. Peserta didik merasa jenuh karena aktivitas pembelajaran yang cenderung sama dari tahun ke tahun, seperti duduk di bangku dan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menyebabkan minat belajar mereka menurun, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar yang diperoleh. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar menjadi berkurang, yang akhirnya menghambat pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan.

Oleh karena itu, penulis menyusun artikel ini dengan tujuan untuk menganalisis dan mengembangkan media atau kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling yang menyenangkan. Penerapan design thinking diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan layanan di kelas. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diajak untuk menjadi pendengar pasif, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Penulis berharap artikel ini, berjudul "Penggunaan Design Thinking dalam Mengatasi Kebosanan Peserta Didik di Kelas," dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu masalah untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial secara menyeluruh (Sugiyono, 2017). Penelitian deskriptif yang dilakukan ini berfokus pada hasil observasi terkait dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah dengan menerapkan design thinking dalam layanannya.

Populasi merupakan seluruh objek atau subjek dalam penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau perwakilan yang menampilkan gejala dalam populasi (Creswell, 2014). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 4 Malang, dengan sampel yang dipilih yaitu salah satu kelas X. Sampel ini dipilih karena terdapat beberapa gejala yang muncul dari peserta didik selama setiap kegiatan layanan berlangsung. Jumlah populasi peserta didik kelas X adalah 350 orang, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 33 peserta didik dalam satu kelas yang diamati dan diobservasi.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat kegiatan dan upaya peserta didik dalam pemberian layanan, serta respon yang diberikan ketika proses layanan berlangsung. Setiap kegiatan penelitian dan observasi dicatat langsung oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi yang

diperlukan. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam layanan bimbingan dan konseling, terlihat bahwa metode yang digunakan masih kurang optimal, terutama metode design thinking. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan menganggap kegiatan layanan konseling yang berlangsung monoton dari tahun ke tahun, tanpa adanya perkembangan yang signifikan. Akibatnya, minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan layanan pun menurun. Hal ini seharusnya menjadi perhatian bagi pendidik dan pengelola sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Dalam kegiatan pemberian layanan dasar, seperti bimbingan klasikal, peserta didik cenderung memilih untuk mengalihkan perhatian mereka dengan bercengkerama bersama teman-teman atau membuka gadget untuk mengecek media sosial atau berkiriman pesan. Mereka menyatakan bahwa kegiatan belajar di kelas terasa kurang menyenangkan dan membosankan. Pengalaman belajar yang monoton selama jenjang pendidikan sebelumnya semakin memperparah situasi ini. Misalnya, saat sesi bimbingan klasikal, alih-alih menyimak penjelasan, beberapa peserta didik lebih memilih untuk mengobrol atau menggunakan ponsel mereka. Hal ini berdampak pada kepekaan dan kepedulian mereka terhadap kegiatan belajar, sehingga tingkat pemahaman mereka dalam pembelajaran di sekolah pun menurun. Menurut penelitian, kurangnya interaksi dan inovasi dalam metode pembelajaran dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar (Afifah, 2019).

Menghadapi permasalahan ini, diperlukan pengembangan layanan kepada peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, seperti design thinking. Metode ini berfokus pada pengaktifan peran peserta didik dalam kegiatan belajar. Setiap kegiatan dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan dikemas secara menarik untuk meningkatkan perhatian serta fokus mereka dalam mengikuti layanan. Misalnya, dalam sesi bimbingan mengenai manajemen waktu, alih-alih hanya memberikan materi secara lisan, guru dapat menggunakan simulasi dengan meminta siswa untuk merencanakan jadwal harian mereka melalui papan tulis interaktif atau aplikasi yang dapat diakses semua peserta didik.

Penerapan design thinking terdiri dari lima langkah, dimulai dengan tahap empathize, yaitu eksplorasi untuk mencari tahu penyebab permasalahan. Dalam tahap ini, konselor dapat melakukan wawancara mendalam dengan peserta didik untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman belajar mereka dan mengidentifikasi faktor-faktor yang membuat mereka merasa bosan. Langkah kedua adalah define, di mana guru melakukan eksplorasi lebih lanjut melalui wawancara dengan peserta didik dan juga guru yang mengajar di kelas tersebut. Melalui proses ini, guru dapat merumuskan masalah yang dihadapi dengan lebih jelas, seperti kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan.

Tahap ketiga, ideate, digunakan untuk mengembangkan ide dalam mengatasi permasalahan, dengan menciptakan media atau kegiatan yang dapat mengatasi kebosanan peserta didik, seperti kegiatan yang berfokus pada interaksi mereka. Sebagai contoh, guru dapat mengembangkan permainan edukatif berbasis kelompok yang memungkinkan peserta didik berkolaborasi dan bersaing secara sehat, seperti permainan kuis interaktif yang menguji pemahaman mereka terhadap materi. Setelah itu, langkah prototype dilakukan untuk menciptakan produk awal, simulasi, atau sampel dari ide yang telah dirancang. Misalnya, guru

dapat membuat prototipe modul kegiatan yang berisi berbagai permainan dan aktivitas kelompok yang dapat diimplementasikan dalam sesi bimbingan dan konseling.

Langkah terakhir adalah test, yang merupakan uji coba dari prototipe untuk mengetahui kekurangan dan mendapatkan umpan balik sebagai sumber evaluasi dalam pengembangan lebih lanjut. Dalam konteks ini, guru bisa meminta peserta didik untuk menguji modul permainan yang telah dibuat dan memberikan umpan balik tentang elemen-elemen yang mereka sukai dan tidak sukai. Melalui feedback ini, guru dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Dalam bimbingan dan konseling, terdapat berbagai strategi layanan yang dapat digunakan, seperti sinema edukasi, permainan peran, dan permainan simulasi. Strategi-strategi ini dapat diadaptasi dari berbagai media dan diterapkan di seluruh mata pelajaran di sekolah, khususnya dalam bimbingan dan konseling. Contohnya, dalam sesi pembelajaran tentang konflik antar teman, guru dapat menggunakan sinema edukasi yang menampilkan situasi konflik dan meminta peserta didik untuk berdiskusi tentang cara menyelesaikannya. Dengan penerapan design thinking, semua strategi layanan bisa menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan antusias yang tinggi.

Dari berbagai strategi layanan yang ada, guru sebaiknya menanyakan kepada peserta didik tentang metode yang mereka anggap menyenangkan. Berdasarkan penuturan mereka, metode permainan dianggap sangat menarik. Sebagai contoh, saat guru bertanya kepada peserta didik tentang aktivitas yang mereka sukai, mereka menjawab bahwa permainan interaktif sangat menyenangkan. Dengan menggunakan design thinking, metode permainan ini dapat diadaptasi dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Misalnya, kegiatan permainan puzzle yang melibatkan beberapa pertanyaan dapat dilakukan secara berkelompok untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama antara peserta didik.

Penerapan metode yang tepat dan prinsip design thinking juga dapat berkontribusi dalam mengembangkan karakter peserta didik, seperti kerja sama, fokus, dan konsentrasi. Contohnya, dalam permainan kelompok yang dirancang, setiap peserta didik diharuskan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan, sehingga mereka belajar untuk saling mendukung dan menghargai kontribusi teman-teman mereka. Dengan demikian, peserta didik dapat mengikuti kegiatan layanan dengan maksimal tanpa merasa bosan. Hal ini juga dapat memicu ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan dengan cara-cara yang menarik dan menyenangkan.

Lebih jauh lagi, penerapan design thinking dalam kegiatan bimbingan dan konseling tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga berpotensi memperkuat aspek sosial dan emosional peserta didik. Misalnya, melalui kegiatan kelompok yang melibatkan permainan atau diskusi, peserta didik dapat belajar mengelola emosi, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membangun hubungan positif dengan teman-teman mereka. Dengan pendekatan yang lebih holistik ini, diharapkan peserta didik dapat berkembang secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif maupun afektif, sehingga mereka dapat menjadi individu yang lebih siap menghadapi tantangan di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari.

Pendekatan yang dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik:

(1) Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah langkah awal yang penting dalam memotivasi mereka. Dengan memberikan pertanyaan terbuka mengenai jenis kegiatan yang mereka sukai dan ingin lakukan, mereka akan merasa bahwa

pendapat mereka dihargai. Misalnya, diskusi tentang topik-topik yang mereka minati dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang kegiatan yang relevan dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar, tetapi juga mendorong kreativitas mereka.

(2) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kolaboratif

Menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis kelompok, peserta didik dapat saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Misalnya, dalam sebuah permainan kelompok, mereka harus bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan atau menyelesaikan proyek bersama, seperti membuat poster atau presentasi. Kolaborasi ini membantu mereka belajar dari satu sama lain dan meningkatkan keterampilan sosial mereka (Khan et al., 2023).

(3) Memberikan Kebebasan Berkreasi

Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berkreasi merupakan cara efektif untuk meningkatkan motivasi mereka. Dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide mereka melalui proyek kreatif, seperti merancang permainan edukatif yang bisa digunakan dalam bimbingan, peserta didik akan merasa lebih terlibat. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kreativitas mereka tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri saat melihat hasil kerja mereka diapresiasi (Smith & Brown, 2022).

(4) Menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah

Menerapkan pembelajaran berbasis masalah juga dapat menjadi cara yang efektif untuk memotivasi peserta didik. Dengan mengidentifikasi masalah nyata yang dihadapi oleh peserta didik dan mengajak mereka mencari solusi, mereka akan lebih merasa terhubung dengan pembelajaran. Misalnya, diskusi mengenai masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari dan merancang rencana tindakan untuk mengatasi masalah tersebut dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Adnan et al., 2024).

(5) Memberikan Umpan Balik Positif dan Konstruktif

Umpan balik yang positif dan konstruktif setelah setiap kegiatan sangat penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan memberikan pujian ketika mereka berpartisipasi aktif dan menekankan bahwa kontribusi mereka berharga, peserta didik akan merasa lebih dihargai. Umpan balik yang membangun juga dapat membantu mereka memahami area yang perlu diperbaiki, sehingga mereka merasa didukung dalam proses belajar mereka (Tan et al., 2023).

(6) Menggunakan Teknologi dan Media Interaktif

Menggunakan alat teknologi yang interaktif dapat menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi atau platform online, seperti kuis interaktif atau forum diskusi, peserta didik dapat berbagi ide dan bertanya secara bebas. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar secara mandiri dan eksploratif (Santos & Lima, 2023).

(7) Mengadaptasi Kegiatan Sesuai Minat dan Kebutuhan

Mengadaptasi kegiatan pembelajaran berdasarkan minat dan kebutuhan peserta didik adalah cara efektif untuk meningkatkan motivasi mereka. Melalui survei untuk mengetahui minat mereka, kegiatan dapat disesuaikan sehingga relevan dan menarik. Misalnya, jika banyak peserta didik yang tertarik dengan seni, kegiatan kreatif seperti menggambar atau membuat

poster dapat diintegrasikan ke dalam sesi bimbingan, sehingga mereka lebih terlibat (Fauzi & Rahman, 2023).

(8) Menciptakan Rasa Punya dan Tanggung Jawab

Melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan terkait kegiatan pembelajaran dapat menciptakan rasa punya dan tanggung jawab. Dengan memberikan mereka kesempatan untuk menentukan tema bimbingan atau memilih format kegiatan, mereka akan merasa memiliki andil dalam proses tersebut. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan (Kurniawan et al., 2023).

(9) Menerapkan Gamifikasi

Gamifikasi dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk memotivasi peserta didik. Dengan menciptakan elemen permainan dalam kegiatan belajar, seperti memberikan poin atau hadiah untuk partisipasi aktif, peserta didik akan merasa lebih bersemangat untuk terlibat. Misalnya, membuat sistem penghargaan bagi kelompok yang menyelesaikan tugas dengan baik dapat menciptakan kompetisi sehat dan meningkatkan motivasi mereka (Nguyen et al., 2024).

(10) Menjaga Komunikasi yang Terbuka

Menjaga komunikasi yang terbuka dengan peserta didik adalah kunci untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka. Dengan menyediakan sesi tanya jawab di akhir kegiatan, peserta didik diberi ruang untuk menyampaikan pendapat, keluhan, dan harapan mereka. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan rasa saling percaya antara guru dan peserta didik, tetapi juga memberikan informasi berharga yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang (Budiarto et al., 2023).

Dengan menerapkan pendekatan-pendekatan tersebut, diharapkan peserta didik akan merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih positif dan produktif.

4. Simpulan

Terdapat metode pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu penerapan design thinking, yang mengajak peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Setiap kegiatan difokuskan pada kebutuhan peserta didik dan dikemas sedemikian rupa untuk menarik perhatian mereka, sehingga lebih fokus dan mengikuti kegiatan layanan dengan penuh perhatian. Design thinking dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan, baik layanan bimbingan dan konseling maupun mata pelajaran lainnya, untuk mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik selama mengikuti kegiatan di dalam kelas. Dengan mengembangkan hasil dari design thinking yang menggunakan strategi permainan, ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkat, serta membantu mereka memahami materi yang diberikan dengan cara-cara yang menarik dan menyenangkan.

Daftar Rujukan

- Adnan, M., Hussain, S., & Pasha, F. (2024). Problem-Based Learning: Enhancing Engagement and Motivation in Classrooms. *Journal of Educational Research*, 75(2), 134-145.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP)*, 1(1), 77.
- Afifah, S. (2019). Pengaruh kejenuhan belajar dan interaksi sosial terhadap konsentrasi belajar peserta didik dengan sistem pesantren modern. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(4), 527-532.
- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada peserta didik dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 96-102.

- Braun, V., & Clarke, V. (2022). Conceptual and design thinking for thematic analysis. *Qualitative Psychology*, 9(1), 3. <https://doi.org/10.1037/qup0000195>
- Budiarto, S., Hasanah, U., & Cahyani, R. (2023). Effective Communication Strategies in Teaching: Building Trust in the Classroom. *International Journal of Learning and Teaching*, 9(1), 56-67.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fauzi, A., & Rahman, I. (2023). Adapting Learning Activities to Student Interests: A Strategy for Engagement. *Journal of Pedagogical Studies*, 11(3), 200-215.
- Hidayah, M. R. N., Flurentin, E. F. Z. E., & Hambali, B. B. L. I. (2017). *Bab III: Bimbingan klasikal dan kelompok*. Dalam Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Bimbingan dan Konseling (hlm. 1–20).
- Johnson, L. (2023). Fostering Creativity in Education: The Role of Freedom in Learning. *Creative Education Journal*, 12(4), 101-112.
- Karneli, Y., & Attahiyah, F. (2021). *Bimbingan dan konseling*.
- Khan, M., Ali, R., & Amin, S. (2023). Involving Students in Learning: The Importance of Engagement. *Educational Psychology Review*, 35(1), 45-60.
- Kurniawan, A., Nugroho, Y., & Mardiyono, D. (2023). Student Agency in Learning: Empowering Learners Through Decision Making. *Journal of Education and Practice*, 14(5), 66-78.
- Lasan, B. B. (2014). *Konselor sekolah: Tinjauan dan upaya profesionalisasi*. Elang Mas.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Miljam, S. (2015). *Populasi dan sampel dalam penelitian kualitatif*.
- Nguyen, T., Phan, T., & Le, N. (2024). The Impact of Gamification on Student Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Educational Technology*, 20(1), 88-99.
- Putri, F. E., Zelvina, M. F., Kumala, N. R. A. C., & Khusaini, K. (2024). Metode design thinking pada perancangan media pembelajaran ular tangga IPA (ULTAPA) sebagai peluang peningkatan literasi dan numerasi siswa SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p55-64>
- Rambe, C. N. (2019). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Pendidikan*, 3(4), 333–340.
- Ramli, M., Flurentin, B. B. L. I., Nur Hidayah Elia Zen, & Ella Fariddati Hambali. (2017). *Bab I: Esensi bimbingan dan konseling pada satuan jalur, jenis, dan jenjang pendidikan*. Dalam Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Bimbingan dan Konseling (hlm. 1–37).
- Romlah, T. (2019). *Teori dan praktek bimbingan kelompok* (5th ed.). Universitas Negeri Malang.
- Santos, R., & Lima, J. (2023). Interactive Technologies in the Classroom: Engaging Students in the Digital Age. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 120-132.
- Santoso, D. B. (2013). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Universitas Negeri Malang.
- Smith, J., & Brown, L. (2022). Collaborative Learning: Building Skills Through Teamwork. *Educational Research Quarterly*, 46(3), 25-38.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tan, W., Lim, J., & Lee, H. (2023). Feedback in Education: A Catalyst for Student Motivation. *Journal of Higher Education Teaching*, 18(2), 110-121.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.