



PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN RESILIENSI AKADEMIK ANAK KELAS VII

Aldo Tobing¹, Syska Purnama Sari², Nurlela³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

e-mail: tobingaldo24@gmail.com¹, syskapurnamasari@gmail.com²,
nurlelampd97@gmail.com³

Diterima: 21/6/2026; Direvisi: 30/6/2026; Diterbitkan: 17/7/2026

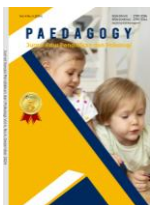
ABSTRAK

Resiliensi akademik merupakan kemampuan penting yang membantu peserta didik menghadapi berbagai tuntutan dan tekanan selama proses pembelajaran. Namun, rendahnya motivasi belajar, kecenderungan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, serta tingginya kecemasan akademik menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal pada sebagian siswa. Di sisi lain, layanan bimbingan kelompok di sekolah masih didominasi pendekatan konvensional, sementara pemanfaatan media berbasis *gamification* untuk memperkuat resiliensi akademik dalam layanan bimbingan dan konseling masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot terhadap peningkatan resiliensi akademik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semendawai Timur. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest* yang melibatkan sembilan siswa sebagai sampel melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket resiliensi akademik sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan resiliensi akademik siswa setelah mengikuti layanan, dengan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($p = 0,008$). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi Kahoot sebagai bagian dari dinamika layanan bimbingan kelompok merupakan pendekatan yang efektif untuk memperkuat resiliensi akademik sekaligus memperluas penerapan media berbasis *gamification* sebagai inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Media Game Kahoot, Resiliensi Akademik*

ABSTRACT

Academic resilience is an essential capacity that enables students to cope with various challenges and pressures encountered throughout the learning process. However, low learning motivation, a tendency to give up easily when facing difficulties, and high levels of academic anxiety indicate that this capacity has not been optimally developed among some students. In addition, group guidance services in schools are still predominantly delivered through conventional approaches, while the integration of gamification-based media to strengthen academic resilience within guidance and counseling services remains relatively limited. This study aimed to examine the effect of group guidance services assisted by the Kahoot educational game on improving the academic resilience of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Semendawai Timur. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design involving nine students selected through purposive sampling. Data were collected using an academic resilience questionnaire administered before and after the intervention and were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The findings revealed a



significant improvement in students' academic resilience following the intervention, as indicated by a significant difference between the pretest and posttest scores ($p = 0.008$). These findings demonstrate that integrating Kahoot into group guidance activities is an effective approach to strengthening students' academic resilience while extending the application of gamification-based media as an innovative strategy in school guidance and counseling services.

Keywords: *Group Guidance, Kahoot Game Media, Academic Resilience*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada era digital menempatkan peserta didik pada lingkungan belajar yang semakin kompleks sehingga menuntut penguasaan kompetensi akademik sekaligus kemampuan psikologis dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Beban tugas, persaingan akademik, perubahan pola belajar, serta tuntutan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dapat memengaruhi kondisi emosional dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks tersebut, resiliensi akademik menjadi salah satu faktor penting karena mencerminkan kemampuan peserta didik untuk bertahan, bangkit dari kegagalan, serta tetap berupaya mencapai tujuan belajar meskipun menghadapi berbagai tekanan. Penguatan resiliensi akademik tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar, tetapi juga mendukung terbentuknya karakter yang tangguh dan adaptif dalam menghadapi perubahan lingkungan pendidikan (Astuti et al., 2022; Prawitasari & Antika, 2022).

Secara ideal, siswa yang memiliki resiliensi akademik mampu mengelola stres, mempertahankan motivasi, memecahkan permasalahan belajar, serta memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya ketika menghadapi kesulitan akademik. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kondisi tersebut belum sepenuhnya dimiliki oleh peserta didik. Rahmadani dan Daulay (2023) menjelaskan bahwa rendahnya resiliensi akademik dipengaruhi oleh lemahnya kemampuan mengatasi tekanan belajar, rendahnya kepercayaan diri, serta kurang optimalnya dukungan lingkungan dalam membantu siswa menghadapi tantangan akademik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penguatan resiliensi akademik masih menjadi kebutuhan yang mendesak agar peserta didik mampu beradaptasi secara positif terhadap tuntutan pembelajaran yang terus berkembang.

Fenomena yang sejalan juga ditemukan di SMP Negeri 1 Semendawai Timur. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas VII masih mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang dianggap sulit, kurang yakin terhadap kemampuan dirinya, serta menunjukkan kecemasan ketika menghadapi ujian maupun penyelesaian tugas sekolah. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya motivasi belajar dan kemampuan siswa dalam mengelola tekanan akademik secara adaptif. Apabila situasi ini terus berlangsung, perkembangan akademik maupun psikologis siswa berpotensi mengalami hambatan sehingga diperlukan layanan yang mampu memperkuat resiliensi akademik secara lebih efektif.

Salah satu layanan yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan resiliensi akademik adalah bimbingan kelompok karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi pengalaman, memperoleh dukungan sosial, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, serta mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam memperkuat aspek psikologis peserta didik. Astuti et al. (2022), Kodir (2025), Niswah dan Setiawati (2025), Trisniati et al. (2025), serta Yani (2025) melaporkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok dengan berbagai teknik maupun media inovatif mampu meningkatkan resiliensi akademik, kepercayaan diri, dan kemampuan adaptasi siswa terhadap



berbagai tantangan belajar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih memanfaatkan teknik konseling tertentu atau media konvensional sehingga peluang pengembangan layanan berbasis teknologi interaktif masih terbuka untuk diteliti lebih lanjut.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Kahoot karena mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan melalui aktivitas berbasis permainan. Penelitian Sani dan Murdiono (2025) menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, sedangkan Berlianawati et al. (2024) membuktikan bahwa media tersebut membantu guru BK mengembangkan layanan yang lebih kreatif dan interaktif. Selain itu, Sholihah et al. (2023) serta Sagala dan Rezeki (2022) menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan *student engagement*, motivasi belajar, dan partisipasi aktif peserta didik sehingga berpotensi mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

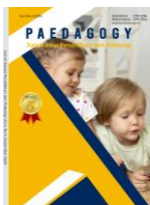
Meskipun penelitian mengenai bimbingan kelompok maupun penggunaan Kahoot telah banyak dilakukan, telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keduanya masih lebih sering dikaji secara terpisah. Penelitian tentang bimbingan kelompok umumnya berfokus pada peningkatan resiliensi akademik melalui teknik konseling tertentu, sedangkan penelitian mengenai Kahoot lebih banyak diarahkan pada peningkatan motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, atau *student engagement*. Kajian yang secara khusus mengintegrasikan media Kahoot ke dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan resiliensi akademik siswa SMP masih sangat terbatas, terutama pada konteks layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah pertama. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu diisi melalui penelitian yang mengombinasikan dinamika kelompok dengan media digital interaktif sebagai strategi penguatan resiliensi akademik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi layanan bimbingan kelompok dengan media game Kahoot sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan resiliensi akademik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semendawai Timur. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menguji efektivitas bimbingan kelompok atau penggunaan Kahoot secara terpisah, penelitian ini mengombinasikan keduanya dalam satu intervensi sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam menghadapi tekanan akademik. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan layanan bimbingan dan konseling berbasis teknologi serta menjadi alternatif strategi yang relevan bagi guru BK dalam meningkatkan resiliensi akademik peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh bimbingan kelompok menggunakan media game Kahoot terhadap peningkatan resiliensi akademik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semendawai Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada Februari–Maret 2026 di SMP Negeri 1 Semendawai Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, menggunakan rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Dari 152 siswa kelas VII yang tersebar pada lima kelas, dipilih sembilan siswa melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria memiliki tingkat resiliensi akademik rendah hingga sedang berdasarkan hasil *pretest*, memperoleh rekomendasi guru bimbingan dan konseling, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian layanan. Pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan angket resiliensi akademik yang sama agar perubahan skor





mencerminkan dampak intervensi. Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator ketekunan, optimisme, efikasi diri, kemampuan mengelola stres, *problem solving*, dan motivasi internal, serta telah melalui validasi oleh ahli bimbingan dan konseling.

Pelaksanaan penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan layanan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup koordinasi dengan sekolah, penentuan peserta sesuai kriteria, serta pemberian *pretest*. Inti kegiatan berupa layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot yang diawali dengan pembentukan kelompok, penyampaian tujuan layanan, diskusi mengenai permasalahan akademik, dilanjutkan kuis interaktif berbasis studi kasus menggunakan fitur *quiz mode*, *leaderboard*, *timer*, dan *instant feedback*, kemudian diakhiri dengan refleksi serta penyusunan strategi menghadapi tantangan belajar. Setelah seluruh sesi selesai, peserta mengisi *posttest* menggunakan angket yang sama untuk mengidentifikasi perubahan tingkat resiliensi akademik.

Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif untuk menggambarkan perubahan kondisi resiliensi akademik sebelum dan sesudah layanan. Sebelum pengujian hipotesis, distribusi data diperiksa menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden relatif kecil. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Seluruh proses analisis dilakukan dengan IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 0,05 sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

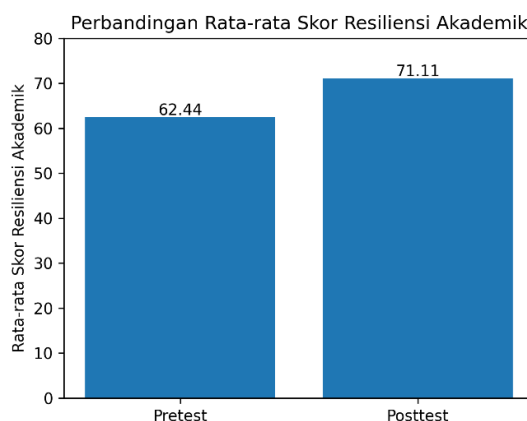
Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan skor resiliensi akademik siswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot. Untuk memberikan gambaran umum mengenai perubahan tersebut, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Analisis ini meliputi nilai rata-rata, median, simpangan baku, nilai minimum, dan nilai maksimum sehingga dapat menggambarkan kecenderungan perubahan data sebelum dan sesudah perlakuan. Ringkasan hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Resiliensi Akademik Siswa

Statistik	<i>Pretest Posttest</i>	
Jumlah Sampel (N)	9	9
Mean	62,44	71,11
Median	62,00	71,00
Standar Deviasi	8,82	6,45
Minimum	45	58
Maksimum	78	82

Berdasarkan Tabel 1, skor rata-rata resiliensi akademik mengalami peningkatan dari 62,44 pada tahap *pretest* menjadi 71,11 pada tahap *posttest*. Peningkatan juga terlihat pada nilai median, nilai minimum, dan nilai maksimum setelah perlakuan diberikan. Selain itu, nilai

standar deviasi pada *posttest* lebih kecil dibandingkan *pretest*, yang menunjukkan bahwa penyebaran skor setelah perlakuan menjadi lebih seragam. Secara deskriptif, hasil tersebut memperlihatkan adanya perubahan skor resiliensi akademik setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot. Untuk memperjelas perubahan skor rata-rata resiliensi akademik sebelum dan sesudah perlakuan, data statistik deskriptif tersebut disajikan dalam bentuk grafik batang sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



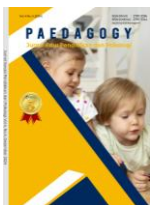
Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Skor Resiliensi Akademik pada Tahap *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 1, rata-rata skor resiliensi akademik pada tahap *posttest* lebih tinggi dibandingkan tahap *pretest*. Perbedaan tinggi batang pada grafik menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pemberian perlakuan. Visualisasi tersebut mendukung hasil statistik deskriptif yang telah disajikan pada Tabel 1. Dengan demikian, perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan dapat diamati baik melalui penyajian numerik maupun visual. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data pada skor *pretest* dan *posttest*. Mengingat jumlah sampel penelitian relatif kecil, interpretasi normalitas mengacu pada hasil uji *Shapiro-Wilk*. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Shapiro-Wilk*

Variabel	Statistik	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,925	0,433	Normal
<i>Posttest</i>	0,934	0,519	Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,433 dan pada data *posttest* sebesar 0,519. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga menunjukkan bahwa data pada kedua pengukuran berdistribusi normal. Walaupun demikian, pengujian hipotesis tetap dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* karena jumlah sampel penelitian hanya terdiri atas sembilan responden. Pemilihan teknik analisis tersebut disesuaikan dengan karakteristik data penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan skor resiliensi



akademik sebelum dan sesudah perlakuan. Ringkasan hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Statistik	Nilai
Z	-2,660
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,008

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Z sebesar -2,660 dengan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,008. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan skor resiliensi akademik antara tahap *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian statistik tersebut memperlihatkan bahwa skor resiliensi akademik siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot berbeda secara signifikan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Temuan ini konsisten dengan hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan skor pada tahap *posttest*.

Pembahasan

Peningkatan resiliensi akademik setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan akademik berkembang melalui proses belajar yang bersifat kolaboratif dan reflektif. Dinamika kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pengalaman, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, serta memperoleh dukungan dari anggota kelompok lainnya sehingga tekanan akademik tidak lagi dipandang sebagai masalah yang harus diselesaikan secara individual. Pengalaman tersebut mendorong siswa membangun cara pandang yang lebih adaptif dalam menghadapi tantangan belajar serta meningkatkan keberanian untuk mencoba strategi penyelesaian masalah yang baru. Temuan ini memperkuat pandangan Aini (2022) bahwa resiliensi akademik tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik individu, tetapi juga oleh dukungan sosial yang diperoleh dari lingkungan, termasuk interaksi yang berkembang selama proses pendampingan.

Efektivitas layanan pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa kualitas interaksi selama bimbingan kelompok menjadi faktor penting dalam membangun kemampuan adaptasi peserta didik terhadap tekanan akademik. Diskusi kelompok memungkinkan siswa saling memberikan umpan balik, mengevaluasi pengalaman belajar, serta menyusun alternatif penyelesaian masalah berdasarkan perspektif yang beragam sehingga proses belajar berlangsung lebih bermakna. Hasil tersebut memperkuat penelitian Anggraini et al. (2024) yang menempatkan konseling kelompok sebagai strategi untuk mengembangkan resiliensi akademik melalui perubahan cara berpikir siswa terhadap kesulitan belajar. Di sisi lain, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian Della Nikmala dan Wirastania (2023) yang memanfaatkan teknik bermain peran sebagai media utama dalam layanan bimbingan kelompok. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penguatan resiliensi akademik tidak bergantung pada satu teknik tertentu, melainkan dapat dicapai melalui berbagai bentuk intervensi selama mampu menciptakan interaksi aktif, pengalaman reflektif, dan keterlibatan peserta didik secara optimal.



Peran media game Kahoot dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa teknologi dapat menjadi bagian integral dari layanan bimbingan dan konseling, bukan sekadar pelengkap penyampaian materi. Karakteristik Kahoot yang menghadirkan tantangan, umpan balik secara langsung, dan suasana kompetitif yang tetap menyenangkan mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif selama proses layanan berlangsung. Kondisi tersebut mendukung temuan Sahara dan Munawaroh (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti layanan bimbingan. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut karena peningkatan antusiasme dipandang sebagai proses awal yang berkontribusi terhadap berkembangnya resiliensi akademik. Interpretasi tersebut juga memperkuat hasil penelitian Mahbubi (2025) yang menjelaskan bahwa pendekatan berbasis *gamification* mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, meskipun penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat *gamification* tidak hanya berhenti pada peningkatan motivasi, tetapi juga berkembang menjadi penguatan kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan akademik.

Integrasi layanan bimbingan kelompok dengan media game Kahoot pada penelitian ini memperlihatkan bahwa efektivitas intervensi tidak hanya ditentukan oleh dinamika kelompok ataupun pemanfaatan media digital secara terpisah, melainkan oleh keterhubungan keduanya dalam membangun pengalaman belajar yang utuh. Dinamika kelompok menyediakan ruang bagi peserta didik untuk saling berbagi pengalaman, memperoleh dukungan sosial, dan merefleksikan cara menghadapi tekanan akademik, sedangkan Kahoot menghadirkan aktivitas yang interaktif melalui tantangan, umpan balik langsung, dan partisipasi aktif yang menjaga keterlibatan peserta selama layanan berlangsung. Perpaduan tersebut membuat proses refleksi tidak berhenti pada diskusi, tetapi diikuti pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengevaluasi respons terhadap permasalahan akademik sekaligus mengonstruksi strategi penyelesaian yang lebih adaptif. Dengan demikian, peningkatan resiliensi akademik pada penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara dukungan sosial dalam bimbingan kelompok dan pengalaman *gamification* yang mendorong keterlibatan kognitif, emosional, serta perilaku siswa secara bersamaan. Interpretasi ini sejalan dengan temuan Ruiz et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan *gamification* secara konsisten meningkatkan *school engagement*, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna ketika dipadukan dengan aktivitas kolaboratif.

Apabila dibandingkan dengan penelitian internasional, temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media digital memiliki potensi yang lebih luas daripada sekadar meningkatkan hasil belajar. Tsarev et al. (2024) menjelaskan bahwa implementasi Kahoot melalui pendekatan *gamification* berkontribusi terhadap peningkatan performa akademik karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan keterlibatan tersebut juga dapat dimanfaatkan dalam konteks layanan bimbingan kelompok untuk memperkuat aspek psikologis siswa. Perspektif tersebut memperluas hasil penelitian Ramsi (2023) yang menekankan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap keterlibatan siswa selama proses belajar. Dengan demikian, keterlibatan yang dibangun melalui media digital tidak hanya relevan pada kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat dioptimalkan sebagai bagian dari strategi layanan bimbingan dan konseling dalam mengembangkan resiliensi akademik.

Peningkatan yang terjadi pada seluruh indikator resiliensi akademik menunjukkan bahwa perubahan yang dialami siswa tidak hanya terbatas pada satu dimensi psikologis, tetapi berlangsung secara menyeluruh pada kemampuan menghadapi tekanan, mempertahankan





keyakinan diri, mengelola emosi, serta mempertahankan motivasi belajar. Hubungan antaraspek tersebut memperlihatkan bahwa resiliensi akademik merupakan konstruk yang saling berkaitan sehingga perkembangan pada satu indikator akan memengaruhi indikator lainnya. Peningkatan efikasi diri, misalnya, memberikan landasan bagi siswa untuk lebih yakin dalam menghadapi kesulitan belajar, sedangkan meningkatnya motivasi internal memperkuat ketekunan dalam menyelesaikan tugas akademik. Temuan ini mendukung penelitian Zahrah dan Nuraini (2024) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berkontribusi terhadap peningkatan efikasi diri siswa, tetapi penelitian ini memperluas ruang lingkupnya karena efikasi diri berkembang bersamaan dengan meningkatnya optimisme, ketekunan, kemampuan mengelola stres, *problem solving*, dan motivasi internal sebagai satu kesatuan resiliensi akademik.

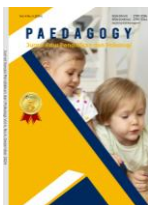
Keterkaitan antarkomponen tersebut menunjukkan bahwa resiliensi akademik tidak dapat dipisahkan dari motivasi belajar yang dimiliki peserta didik. Ketika motivasi meningkat, siswa cenderung memiliki daya juang yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas, sedangkan kemampuan mengelola tekanan membantu mereka mempertahankan konsistensi belajar ketika menghadapi hambatan. Hubungan tersebut selaras dengan temuan Khotimah et al. (2022) yang menegaskan adanya hubungan antara motivasi belajar dan resiliensi akademik. Namun demikian, penelitian ini memperlihatkan konteks yang berbeda karena peningkatan motivasi tidak dibangun melalui aktivitas pembelajaran di kelas, melainkan melalui layanan bimbingan kelompok berbantuan media Kahoot yang memberikan pengalaman belajar lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman psikologis yang lebih utuh dalam menghadapi tantangan akademik.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan layanan bimbingan dan konseling melalui integrasi dinamika kelompok dengan media digital berbasis *gamification* sebagai satu kesatuan intervensi. Penelitian Sopah et al. (2023) menunjukkan bahwa konseling kelompok berkontribusi terhadap penguatan resiliensi akademik melalui dukungan sosial dan kemandirian siswa, sedangkan penelitian Antasari dan Anwar (2025) lebih menitikberatkan pada efektivitas konseling kelompok dalam meningkatkan disiplin belajar. Penelitian ini melengkapi kedua temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggabungan layanan bimbingan kelompok dan media Kahoot tidak hanya mendorong keterlibatan peserta didik selama proses layanan, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menghadapi tekanan akademik secara lebih adaptif. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media Kahoot sebagai bagian integral dari layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan resiliensi akademik siswa sekolah menengah pertama, sehingga memberikan alternatif model layanan yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok berbantuan media game Kahoot efektif dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semendawai Timur, sehingga tujuan penelitian untuk menguji efektivitas layanan tersebut telah tercapai. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan resiliensi akademik tidak hanya bergantung pada materi layanan, tetapi juga pada pengalaman belajar yang mendorong interaksi, refleksi, kolaborasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses bimbingan berlangsung. Integrasi media berbasis *gamification* ke dalam layanan bimbingan kelompok mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik



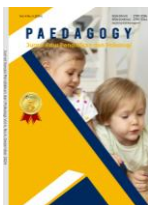


pada era digital, sehingga siswa lebih siap menghadapi tekanan akademik secara positif. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling dengan menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media yang meningkatkan partisipasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pengembangan resiliensi akademik secara lebih komprehensif.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa layanan bimbingan dan konseling di sekolah perlu diarahkan pada pemanfaatan media digital yang mampu memperkuat keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan psikologis yang mendukung keberhasilan belajar. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penerapan Kahoot sebagai bagian integral dari layanan bimbingan kelompok untuk memperkuat resiliensi akademik, sehingga memperluas penerapan pendekatan *gamification* yang selama ini lebih banyak digunakan dalam proses pembelajaran ke dalam konteks layanan bimbingan dan konseling. Temuan tersebut membuka peluang bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan model layanan yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era transformasi digital. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas model ini pada jenjang pendidikan yang berbeda, menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengombinasikan Kahoot dengan media atau teknik konseling lainnya agar diperoleh bukti empiris yang lebih kuat dan ruang pengembangan layanan yang semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, P. N. (2022). Hubungan dukungan orang tua dengan resiliensi akademik pada remaja SMP Negeri di Kecamatan Ngrambe. *QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 6(2), 38–45. <https://doi.org/10.22460/quanta.v6i2.3040>
- Anggraini, Y., Budiono, A. N., & Mutakin, F. (2024). Upaya meningkatkan resiliensi akademik dengan konseling kelompok teknik *cognitive restructuring*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 10(2), 220–227. <http://dx.doi.org/10.31602/jbkr.v10i2.16115>
- Antasari, S., & Anwar, N. (2025). Efektivitas layanan konseling kelompok untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Sikur. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 9(2), 152–161. <https://doi.org/10.29408/jkp.v9i2.32747>
- Astuti, I., Haryati, E., & Atika, A. (2022). Pengembangan model resiliensi akademik berbantuan konseling kelompok. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2), 116–125. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.39122>
- Berlianawati, H., Pratami, D. R., Monitasari, N., Watihelu, O. R., Muhtadi, F., & Sejati, O. E. (2024). Meningkatkan kemampuan kreasi guru BK dalam menggunakan metode *cooperative learning* dengan pemanfaatan media Kahoot pada layanan bimbingan klasikal. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4803845>
- Della Nikmala, H., & Wirastania, A. (2023). Efektivitas teknik bermain peran dalam layanan bimbingan kelompok terhadap resiliensi akademik siswa kelas X di SMA Hang Tuah 1 Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 9(2), 88–94. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/view/1998>
- Khotimah, K., Budiono, A. N., & Wahyuni, W. (2022). Hubungan motivasi belajar dengan resiliensi akademik siswa. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 5(2), 180–189. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v5i2.1613>



- Kodir, A. (2025). Peran bimbingan konseling dalam meningkatkan resiliensi siswa yang menghadapi tantangan akademik pada SMP Kartini 2 Batam. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(2), 238–246.
<https://lawinsight.net/index.php/SOSPENDIS/article/view/141>
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Niswah, C. S., & Setiawati, D. (2025). Efektivitas bimbingan kelompok teknik psikodrama dalam meningkatkan resiliensi akademik pada siswa dengan prestasi belajar rendah di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 15(1), 214–220.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/67563>
- Prawitasari, T., & Antika, E. R. (2022). Pengaruh *self-efficacy* terhadap resiliensi akademik siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2), 177–185.
https://doi.org/10.23887/jurnal_bk.v7i2.1195
- Rahmadani, A., & Daulay, N. (2023). Analisis faktor penyebab menurunnya resiliensi akademik pada siswa MTsN. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan, dan Konseling*, 13(2), 417. <https://doi.org/10.24127/gdn.v13i2.7413>
- Ramsi, M. (2023). *Media pembelajaran interaktif mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran*. OSF Preprints. https://osf.io/preprints/thesiscommons/kgyuw_v1
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024, December). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1466926). Frontiers Media SA.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Sagala, R. W., & Rezeki, T. I. (2022). The utilization of MOOCs using Kahoot and student engagement in digital learning during COVID-19 pandemics. *SALTeL Journal (Southeast Asia Language Teaching and Learning)*, 5(1), 1–7.
<https://doi.org/10.35307/saltel.v5i01.82>
- Sahara, A., & Munawaroh, E. (2025). Pemanfaatan media Kahoot dalam meningkatkan antusiasme layanan bimbingan klasikal. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 11(1), 46–51.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/8721>
- Sani, M. I. A., & Murdiono, M. (2025). Pengembangan *game* edukasi berbasis Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk pengembangan keterampilan kolaborasi siswa Madrasah Aliyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2319–2336.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2112>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Sopah, R., Yosef, Y., Dewi, R. S., Kushendar, K., & Purwati, P. (2023). Academic resilience through reality approach group counseling: Quantitative study taking social support and independence into account. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 5(2), 113–121.
<https://doi.org/10.51214/00202305593000>
- Trisniati, M., Sukainah, S., & Putri, R. M. (2025). Upaya meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok dengan media kartu *truth or dare*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(10), 193–200.
<https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11757>



- Tsarev, R., Roncevic, I., Potekhina, E., Aljarbough, A., Nikolaeva, I., & Muracova, N. (2024). Gamification of *e-learning* through Kahoot! to improve students' academic performance. In Ł. Madeyski et al. (Eds.), *Computational Methods in Systems and Software* (pp. 397–405). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-031-96759-7_29
- Yani, I. (2025, October). Group counseling services in improving academic resilience: A systematic literature review. In *Proceedings of the Annual Guidance and Counseling Academic Forum* (pp. 72–79). <https://proceedings.unnes.ac.id/agcaf/article/view/4761>
- Zahrah, S. Z., & Nuraini, N. (2024). Pengaruh layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 572–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.528>

