

**PENGEMBANGAN MEDIA 'BOARD GAME MISI PERCAYA DIRI' UNTUK
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA**

(Research and Development Pada Siswa Kelas VIII SMPN 10 Kota Serang)

Mahya Rianisela¹, Lenny Wahyuningsih², Bangun Yoga Wibowo³

^{1,2,3} BK FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

12285220032@untirta.ac.id,

2lenny.wahyuningsih@untirta.ac.id, 3bangunyogawibowo@untirta.ac.id

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study is how a board game can be used as a guidance and counseling service medium to improve students' self-confidence. This study aims to develop the Misi Percaya Diri board game as a guidance and counseling service medium to enhance junior high school students' self-confidence. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. To determine the feasibility and practicality of the media, the researcher conducted validation tests involving several experts, including media experts, material experts, language experts, and practitioner experts, with the purpose of assessing the feasibility of the product and obtaining feedback before testing it on students. The results showed that the product obtained an average feasibility score of 91% from expert validation, which falls into the "Very Feasible" category. Based on the results of the trial conducted in class VIII of SMPN 10 Kota Serang, the developed product was found to be feasible for use as a guidance and counseling service medium to improve junior high school students' self-confidence.

Keywords: Counfident, Board Game, Adolescents

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana permainan *board game* sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *board game* misi percaya diri sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media penulis melakukan uji validasi kepada beberapa para ahli diantaranya ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi yang bertujuan untuk melihat kelayakan serta meminta masukan sebelum di uji cobakan kepada peserta didik, hasilnya produk mendapatkan skor rata-rata pada uji kelayakan oleh para ahli sebesar 91% berada pada kategori "Sangat

Layak". Berdasarkan hasil uji coba pada kelas VIII SMPN 10 Kota Serang menunjukkan produk yang dikembangkan layak untuk dijadikan media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan percaya diri siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kata Kunci: Percaya diri, Board Game, Remaja

A. Pendahuluan

Pada dunia pendidikan percaya diri dapat mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Menurut Lauster (Tuzahro, 2025) percaya diri adalah sikap atau keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, sehingga tidak terlalu cemas dalam segala tindakannya, merasa bebas untuk melakukan berbagai hal sesuai dengan minatnya dan bertanggung jawab pada perbuatannya, sopan dalam berhubungan dengan orang lain, memiliki motivasi berprestasi serta memahami kelebihan dan kekurangan diri. Sejalan dengan pendapat Dariyo kepercayaan diri merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengenali dan memahami potensi diri sehingga dapat dipergunakan dalam beradaptasi dengan lingkungan hidupnya (Novita & Sumiarsih, Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kepercayaan Diri Siswa, 2021) selain dapat mempengaruhi

motivasi dan prestasi akademik siswa rasa percaya diri juga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini dikarenakan siswa dengan rasa percaya diri yang baik memiliki keberanian untuk mengambil risiko dalam menyelesaikan suatu masalah, siswa juga cenderung memiliki banyak ide atau gagasan dalam menghadapi persoalan. Sedangkan siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri cenderung takut mengambil keputusan saat menyelesaikan masalah (Melyana & Pujiastuti, 2020).

Siswa khususnya yang tergolong kategori remaja dengan kepercayaan diri yang baik akan cenderung mempunyai keyakinan serta selalu berupaya mengembangkan potensi diri dengan maksimal (Rais, 2022). Menurut Hurlock (Sulhan, Ardaniah, Nasrullah, & Rahmadi, 2024) usia remaja dibagi menjadi

tiga fase yaitu, remaja awal usia (10 – 13 tahun); remaja madya usia (14 – 16 tahun); dan remaja akhir dengan rentang usia (17 – 21 tahun). Bagi seorang remaja rasa percaya diri menjadi krusial untuk membentuk keterampilan sosial agar mampu diterima dan diakui oleh lingkungan masyarakat yang merupakan salah satu tugas perkembangan remaja

Sayangnya masih banyak remaja yang tidak memiliki kepercayaan diri *Dove Girl Beauty Confidence Report* juga menyatakan bahwa sebanyak 54% remaja perempuan di dunia tidak memiliki kepercayaan diri. . Sementara di Indonesia dikutip dari Liputan6 sebanyak 7 dari 10 remaja perempuan di Indonesia memiliki kepercayaan diri yang rendah yang menunjukkan sikap menarik diri dari aktivitas-aktivitas penting dalam kehidupan (Cahyu, 2018). Kemudian diambil dari data I-NAMHS dan UNICEF Indonesia tahun 2023 sekitar 15,5 juta individu mengalami masalah Kesehatan mental yang berpengaruh terhadap rasa percaya diri mereka. Faktor utamanya mencakup tekanan

akademik, ekspektasi sosial dan perbandingan diri melalui media sosial (Wirawan, 2024).

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Febrianti, Sholih, & AL Hakim, 2021) di SMPN10 Kota Serang sebanyak 3% dari 185 siswa memiliki rasa percaya diri yang rendah sehingga hal ini berdampak pada prestasi belajar, komunikasi interpersonal, *public speaking* siswa dan kesulitan dalam bersosialisasi dilingkungannya.

Dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa baik melalui terapi, tindakan atau pengembangan media yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan rasa percaya dirinya. Pada penelitian ini penulis mengembangkan suatu permainan yaitu *Pandemic Board Game* dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sebagai bentuk dari pengoptimalan layanan bimbingan kelompok, Pengembangan dan pemanfaatan media *board game* untuk meningkatkan rasa percaya diri pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya, seperti yang

dilakukan oleh (Khasanak & Juliastanti, 2025) menggunakan *board game* yang berjudul "*Flash Card Board game*" pada pertemuan pertama, lalu "*Trut Or Dare Board game*" pada pertemuan kedua dan "*Self Reflection Board game*" untuk pertemuan ketiga, hasilnya adalah Sebagian besar siswa mengalami peningkatan rasa percaya diri, penggunaan *board game* ini terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Maka dari itu penulis mengembangkan media *board game* untuk membantu siswa dalam meningkatkan rasa percaya dirinya.

Didasari dari data-data tentang rendahnya rasa percaya diri pada remaja, penulis melakukan studi pendahuluan yang bertempat di SMPN 10 Kota Serang tepatnya pada kelas VIII serta guru BK. Pengumpulan data ini menggunakan instrument angket AKPD. Penulis menemukan terdapat beberapa siswa yang memiliki rasa kurang percaya diri hal ini ditunjukkan dari hasil instrument pada item "saya masih merasa belum memiliki rasa percaya diri" menunjukkan angka 3.17 yang berarti ada pada

kategori Tinggi. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis juga diketahui bahwa kegiatan pemberian layanan bimbingan dan konseling di SMPN 10 Kota Serang masih bersifat konservatif yaitu menggunakan teknik diskusi dan ceramah dengan bantuan media seperti powerpoint, video dan poster.

Maka demikian penulis memilih untuk mengembangkan media *board game* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dari penelitian ini penulis berharap siswa mampu memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan dari bermain *board game* Misi Percaya Diri untuk meningkatkan dan menerapkan pengetahuan tersebut pada kehidupan sehari-hari terkhususnya dalam hal kepercayaan diri.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD), penelitian yang menghasilkan produk untuk diuji kelayakan produk tersebut. Metode ini dipakai dalam proses untuk mengembangkan da memvalidasi produk pendidikan. (Gay, 1992) mengemukakan

bahwa RnD bukan hanya untuk mengevaluasi teori pada pendidikan akan tetapi khususnya guna mengembangkan produk yang efektif untuk sekolah khusus program contohnya bahan dan media belajar mengajar (Okpatrioka, 2025).

Model yang digunakan merupakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Junaedi (Siregar & Rhamayanti, 2025) menjelaskan model ADDIE memberikan bantuan pengembangan pembelajaran yang dinamis, efektif dan mendukung pembelajaran itu sendiri melalui pembangunan perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang mendukung kinerja pelatihan, dinamis dan efektif.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *RnD* untuk mengembangkan media *Board Game* Misi Percaya Diri untuk membantu siswa SMPN 10 Kota Serang dalam meningkatkan rasa percaya dirinya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sesuai dengan judul pada penelitian ini yakni peningkatan kepercayaan diri melalui kegiatan bermain *Board game* Misi Percaya Diri, peneliti memilih *Board Game* sebagai media untuk meningkatkan percaya diri peserta didik. Permainan *board game* sangat menarik untuk dimainkan oleh remaja.

Board Game Misi Percaya Diri (M.P.D.) dikembangkan dengan mengadaptasi konsep permainan *Pandemic Board Game* yang menekankan kerja sama antar pemain. Pemilihan konsep permainan kooperatif dilakukan karena permainan ini memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

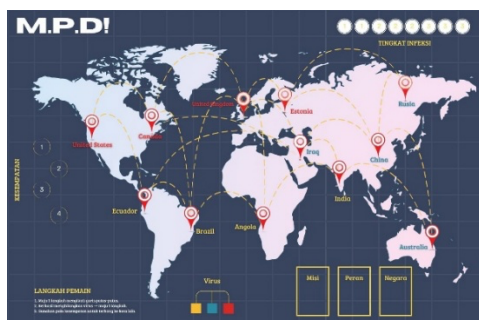
Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat memperoleh pengalaman yang mendukung pengembangan rasa percaya diri.

Board Game Misi Percaya Diri terdiri dari beberapa komponen, yaitu papan permainan berupa peta dunia, kartu peran, kartu misi, kartu negara, kartu refleksi, kubus virus,

bidak pion, dan buku panduan permainan.

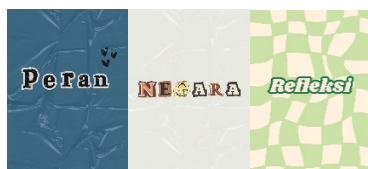
Kartu peran terdiri dari empat peran, yaitu pemimpin, ahli komunikator, spesialis motivasi, dan pelatih percaya diri. Setiap pemain memiliki tugas yang berbeda sesuai dengan peran yang diperoleh. Selain itu, terdapat kartu misi yang terdiri dari tiga level kesulitan. Permainan ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP.

Gambar 1 Papan peta *board game*



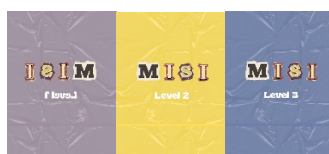
Gambar 1 Papan Peta Board Game

Gambar 2 Kartu permainan



Gambar 2 Kartu Permainan

Gambar 3 Kartu misi



Gambar 3 Kartu misi Level 1 – level 3

Permainan dapat dimainkan oleh 2–4 orang siswa. Dalam permainan ini, pemain harus bekerja sama untuk menyelesaikan berbagai misi dan menghilangkan virus yang tersebar di beberapa wilayah pada papan permainan. Setiap pemain dituntut untuk aktif berpartisipasi dan menjalankan tanggung jawab sesuai dengan perannya agar tujuan permainan dapat tercapai.

Selama permainan berlangsung, siswa secara tidak langsung dilatih untuk mengembangkan aspek-aspek percaya diri yang dikemukakan oleh Lauster (Riyanti & Darwis, 2020), yaitu yakin terhadap kemampuan diri, bertanggung jawab, optimis, objektif, dan rasional.

Aspek yakin terhadap kemampuan diri terlihat ketika siswa berani menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kartu misi. Aspek tanggung jawab muncul ketika siswa menjalankan tugas sesuai peran yang dimiliki. Aspek optimis ditunjukkan melalui usaha siswa dalam menyelesaikan misi meskipun menghadapi kesulitan. Sementara itu, aspek objektif dan rasional terlihat saat siswa berdiskusi, mempertimbangkan berbagai pilihan,

dan menentukan strategi terbaik bersama anggota kelompok. Dengan demikian, setiap komponen dan aktivitas dalam permainan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa melatih rasa percaya dirinya.

Sebelum media di uji coba kepada siswa peneliti melakukan uji kelayakan kepada beberapa para ahli, seperti uji kelayakan ahli materi memperoleh skor 100%, kemudian uji ahli kelayakan media mendapatkan skor 94%, uji ahli bahasa dengan skor 82% serta uji ahli praktisi dengan skor 88% sehingga pada uji ahli kelayakan media *Board game* Misi Percaya Diri memperoleh skor rata-rata 91% atau berada pada kategori sangat layak.

Setelah diuji kelayakan oleh beberapa ahli selanjutnya media di uji coba kepada 4 siswa dengan kepercayaan diri rendah berdasarkan hasil *pre-test* instrumen percaya diri.

Gambar 4 Pelaksanaan Bimbingan Kelompok



Gambar 4 Bimbingan Kelompok dengan Boardgame Misi Percaya Diri

Berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri setelah bermain *board game* misi percaya diri. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* instrumen percaya diri :

Tabel 1 Pretes, Postes dan *N-Gain* Tingkat Kepercayaan diri Siswa SMPN 10 Kota Serang

Uji Coba Terbatas			
N	Pretest	Posttest	N-Gain%
R1	129	175	48%
R2	141	162	25%
R3	127	170	44%
R4	130	171	44%
Rata-rata			40%

Selain itu, pada saat pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan media *board game* misi percaya diri peserta didik menunjukkan sikap saling mendukung. Meskipun, pada awal permainan siswa terlihat ragu dan malu namun saat pertengahan hingga akhir permainan siswa terlihat antusias dan berani menyelesaikan setiap misi. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan media *board game* misi percaya diri dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berani dan yakin terhadap kemampuan diri.

Sikap positif yang terlihat selama uji coba berlangsung yaitu adanya suasana interaksi dan diskusi

yang nyaman, antusias dan saling mendukung. Penggunaan permainan yang menyenangkan dalam layanan bimbingan dan konseling membuat proses pemberian layanan menjadi lebih menarik bagi siswa, selain itu mendukung siswa untuk lebih aktif meningkatkan kemampuan komunikasi dan semangat selama layanan berlangsung (Luthfi, Khairun, & Prabowo, 2023).

Selama permainan siswa saling memberi dukungan yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa hal ini sejalan dengan pendapat (Hutagaol, Sutja, & Lubis, 2024) bahwa dukungan teman sebaya dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa secara signifikan. Individu dengan tingkat dukungan sosial tinggi cenderung merasa dipedulikan, dicintai serta disayangi. Peningkatan rasa percaya diri siswa terlihat dari keberanian siswa dalam menyelesaikan setiap misi yang diberikan, tanggung jawab siswa dalam memainkan peran dan keberanian dalam mengungkapkan pendapat saat diskusi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil keseluruhan skor yang didapatkan, pengembangan media *board game* misi percaya diri

pada penelitian ini dapat disimpulkan berhasil. Hal ini juga terlihat dari kenaikan nilai skor *pre-test* dan *post-test* pada tahap implikasi. Perubahan skor pada nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perubahan dalam rasa percaya diri siswa.

Selain itu selama permainan siswa juga menunjukkan adanya perubahan dalam kepercayaan diri siswa menjadi lebih berani dan aktif selama tahap uji coba berlangsung. Suasana saling mendukung yang terbangun menciptakan ruang yang nyaman untuk siswa saling berinteraksi mendorong siswa untuk lebih berani dan percaya diri. Selama permainan juga siswa menunjukkan sikap saling mendukung dan memberikan umpan balik antar peserta.

Sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian dan pengembangan media *board game* misi percaya diri yang telah dilakukan mempunyai manfaat untuk melatih siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri. *Board game* ini juga diharapkan dapat membantu guru BK dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. *Board game* ini dirancang agar memudahkan guru BK dalam

memberikan materi BK dengan media yang menyenangkan. Permainan dikemas dengan tampilan yang menarik, ringan dan menyenangkan untuk dimainkan sehingga mudah untuk diingat.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianti, V., Sholih, & AL Hakim, I. (2021). Strategi Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII SMPN 10 Kota Serang. *Quanta*.
- Hutagaol, H. K., Sutja, A., & Lubis, M. A. (2024). Pengaruh Dukungan Teman Sebaya Terhadap Kepercayaan Diri Siswa di SMA Negeri 2 Kota Jambi. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 7, 255 - 257.
- Khasanak, N. R., & Juliastanti, R. (2025). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Board Game Edukatif. *Jurnal Fokus Konseling*, 131 - 143.
- Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2023). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1, 43.
- Melyana, A., & Pujiastuti, H. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *JPMI : Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*.
- Novita, L., & Sumiarsih. (2021). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*.
- Novita, L., & Sumiarsih. (2021). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*.
- Okpatrioka. (2025). Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan dan Pengajaran. *IKRAITH-HUMANIORA*, 9, 534 - 556.
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12, 40 - 47. Diambil kembali dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>
- Riyanti, C., & Darwis, R. S. (2020). Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja Dengan Metode Cognitive Restructuring. *Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)*.

- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 85 - 100.
- Sulhan, N. A., Ardaniah, N. H., Nasrullah, & Rahmadi, M. S. (2024). Periodisasi Perkembangan Anak Pada Masa Remaja: Tinjauan Psikologi. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 9 - 36.
- Wirawan, N. A. (2024, Oktober 30). 15,5 Juta Remaja Indonesia Mengalami Masalah Kesehatan Mental. *Good Stats*.