

## Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja

Muhammad Naufal Luthfi<sup>1\*</sup>, Deasy Yunika Khairun<sup>2</sup>, Arga Satrio Prabowo<sup>3</sup>  
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,  
Kota Serang, Indonesia  
)Email Korespondensi: 2285190027@untirta.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media bimbingan dan konseling berbentuk permainan papan atau *board game* kepercayaan diri. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)* dengan konsep pengembangan model 4D Thiagarajan. Adapun 4 tahapan yang dilakukan ialah *define* (Pedefinisian), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Partisipan uji coba penelitian ini adalah 5 orang siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu yang memiliki tingkat kepercayaan diri sedang dan rendah. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket. Hasil uji kelayakan terhadap produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 95,31% pada uji kelayakan media dan materi, 91,66% pada uji kelayakan bahasa dan 91,66% uji kelayakan ahli praktisi, sehingga didapatkan nilai rata-rata sebesar 92,88% atau berada pada kategori "sangat layak". Selanjutnya berdasarkan hasil respon siswa terhadap media permainan mendapatkan nilai sebesar 79,08% atau berada pada katagori "sangat baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *board game* kepercayaan diri sangat layak untuk diimplementasikan.

Kata kunci: *Board Game*, Kepercayaan Diri, Remaja, *Research and Development*

### Abstract

*This research was conducted to develop guidance and counseling media in the form of a board game of self-confidence. The research method used in this study is research and development (R&D) with the concept of developing Thiagarajan's 4D model. The 4 stages carried out are Define, Design, Development, and Disseminate. The test participants of this study were 5 students of class XI SMAN 1 Kramatwatu who had moderate and low levels of self-confidence. The data collection technique was carried out using a questionnaire instrument. The results of the feasibility test of the developed product received a score of 95.31% in the media and material feasibility test, 91.66% in the language feasibility test and 91.66% in the practitioner expert feasibility test, so that an average score of 92.88% was obtained or was in the "very feasible" category. Furthermore, based on the results of student responses to the game media, the score is 79.08% or in the "very good" category. So it can be concluded that the self-confidence board game media is very feasible to implement.*

Keywords: *Board Game*, *Research and Development*, *Self-Confidence*, *Teenagers*

## Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa transisi yang penting dalam kehidupan seseorang (Diananda, 2018; Suryana dkk., 2022; Tri Utami & Erfahmi, 2020; Wahyuni dkk., 2020). Menurut Erikson, Santrock dan Papalia (Fitri dkk., 2018; Novarianing Asri dkk., 2020) pada masa ini, individu sedang berada pada tahap mencari jati diri dan membangun identitasnya. Salah satu faktor yang sangat penting dalam proses ini adalah kepercayaan diri (Ratu Pa, 2016). Individu yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi cenderung lebih sukses dalam mengatasi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan, seperti masalah sosial, emosional, dan akademik (Fitri dkk., 2018a; Riyanti & Saprudin Darwis, 2020).

Kepercayaan diri menurut Lindenfield (2011) merupakan kemampuan individu dalam memahami diri, mengendalikan diri, dan berperilaku untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Kepercayaan diri merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan pribadi dan sosial seorang remaja. Remaja yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik akan cenderung lebih positif dan berani dalam menghadapi masalah, mencoba hal-hal baru, dan berinteraksi dengan orang lain. Sebaliknya, remaja yang merasa kurang percaya diri cenderung lebih mudah merasa cemas, takut, dan minder dalam menghadapi tantangan yang dihadapi, sehingga dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka. Kepercayaan diri yang rendah dapat menyebabkan kesulitan dalam belajar, serta mengurangi kemampuan siswa untuk mengejar tujuan dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan sekolah.

Kemudian menurut Surya (dalam Rais, 2022) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan bagian penting dalam aspek perkembangan individu, berperan sebagai penentu arah bagaimana seseorang berperilaku. Selain berpengaruh kepada bidang belajar, kepercayaan diri juga memiliki pengaruh pada bidang sosio-emosional. Beberapa aspek yang berpengaruh atas kepercayaan diri ialah komunikasi interpersonal dan penyesuaian diri remaja. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, ditemukan adanya korelasi yang signifikan antara kepercayaan diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal dan penyesuaian diri remaja (Andini dkk., 2019; Rais, 2022). Dari penjelasan diatas diketahui bahwa kepercayaan diri mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seorang manusia, mulai dari belajar, perkembangan, sampai dengan sosio-emosional seseorang. Individu dengan tingkat percaya diri yang tinggi akan merasa bahwa dirinya mampu jika dihadapkan dengan segala situasi, serta percaya bahwa diri mereka mampu melewati situasi tersebut.

Seperti dalam buku *Emotional Intelligence and School Success* yang dikutip oleh Muslich (2022), buku ini menyimpulkan beberapa hasil penelitian mengenai faktor-faktor penyebab keberhasilan anak disekolah, di antaranya yaitu kepercayaan diri, kemampuan untuk bekerja sama, kemampuan bergaul, dan kemampuan komunikasi. Senada dengan pendapat Goleman mengenai faktor keberhasilan seseorang di masyarakat, yang menyatakan bahwa 80 persen dipengaruhi oleh kecerdasan emosi, yang di dalamnya juga termasuk kepercayaan diri.

Namun pada kenyataannya, tidak semua orang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, masih kerap dijumpai orang-orang dengan tingkat rasa percaya diri yang rendah. Orang yang memiliki rasa percaya diri yang rendah dan penerimaan diri yang buruk akan merasa bahwa dirinya kurang mampu untuk mencapai segala sesuatu dan juga mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan (Rahmawati dkk., 2019).

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan untuk mencari tahu gambaran kepercayaan diri, di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmah et al (2020) pada 210 siswa SMP Negeri 4 Kota Serang ditemukan bahwa, 24,77% dari 210 orang siswa di antaranya memiliki kepercayaan diri yang rendah, 60% dari 210 orang siswa berada pada kategori sedang, dan 14,23% dari 210 orang siswa berada pada kategori tinggi. Kemudian adapun studi yang dilakukan oleh Fitri (2018) pada 156 orang siswa SMP Dewi Sartika ditemukan bahwa, 71,8% dari 156 orang siswa memiliki tingkat kepercayaan diri sedang, dan 28,2% dari 156 orang siswa memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi. Dari informasi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyaknya remaja yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah hingga sedang. Yang digambarkan dengan tidak memiliki penerimaan diri yang baik, tidak merasa memiliki kemampuan dalam menyelesaikan tugas, kurang mampu dalam berkomunikasi dengan baik dan lain-lain.

Kemudian berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 (Suprayitno, 2019), mengenai kepuasan hidup remaja berusia 15 tahun ditemukan bahwa 8% siswa Indonesia menyatakan diri mereka kurang puas terhadap hidupnya, dan 12% siswa Indonesia menyatakan tidak puas terhadap hidupnya. Ketidakpuasan ini digambarkan dengan penemuan gambaran siswa yang mengalami emosi negatif dan positif di sekolah. Berdasarkan PISA (dalam Suprayitno, 2019) 60% siswa Indonesia merasa sering merasa cemas, 26% sering merasa sengsara, 59% sering merasa khawatir, dan 53% sering merasa sedih. Gejala emosi negatif tersebut cenderung berasal dari sekolah, seperti tuntutan untuk mendapatkan nilai yang tinggi, khawatir akan kemampuan yang dimiliki oleh mereka, khawatir akan masa depan.

Selanjutnya, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu. Adapun hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 20% siswa menyatakan belum mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, 20% siswa menyatakan bahwa mereka sulit untuk bergaul dengan orang lain, 60% siswa menyatakan bahwa mereka belum memiliki cita-cita yang ingin dicapai, 60% siswa menyatakan bahwa mereka belum tahu yang yang harus dipersiapkan untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, 40% siswa menyatakan bahwa mereka merasa mudah cemas ketika memikirkan masa depan, 100% siswa menyatakan bahwa mereka mudah dan sering merasa cemas serta pesimis, 60% siswa menyatakan bahwa mereka tidak yakin dengan kemampuan komunikasi yang dimiliki, 20% siswa menyatakan bahwa dirinya tidak mampu berkomunikasi secara asertif, 40% siswa menyatakan bahwa diri mereka melakukan tindakan menyakiti diri sendiri dan merusak barang ketika dalam keadaan emosional, 60% siswa

menyatakan bahwa mereka memilih untuk memendam perasaan ketika sedang dalam keadaan emosional.

Adapun dari hasil penyebaran angket skala kepercayaan diri yang dilakukan pada 57 orang siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu didapatkan temuan bahwa 33 orang siswa atau 57,90% siswa memiliki kepercayaan diri pada kategori tinggi dan 24 orang siswa atau 42,10% memiliki kepercayaan diri pada kategori sedang. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa masih terdapat siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dan sedang. Sehingga dibutuhkan suatu upaya untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa atau remaja.

Dengan demikian, permasalahan kepercayaan diri pada remaja merupakan masalah yang penting dalam konteks bimbingan dan konseling. Remaja yang memiliki kepercayaan diri yang rendah digambarkan dengan kurang dalam mencintai diri, cenderung mengalami masalah dalam mengambil keputusan, kesulitan dalam mengontrol emosi, merencanakan masa depan, serta dalam menghadapi kegagalan dan rintangan hidup (Lindenfield, 2011). Dengan demikian, penting bagi remaja agar menumbuhkan rasa kepercayaan diri yang baik.

Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan memberikan edukasi dan pemahaman mengenai kepercayaan diri, dan memberikan edukasi mengenai strategi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri. Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh Guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan edukasi adalah melalui layanan pemberian informasi, layanan klasikal, maupun layanan bimbingan kelompok. Lalu, agar proses pemberian edukasi dapat diterima dengan baik, diperlukan media yang informatif dan menarik. Menurut Afiati et al (2020) terdapat banyak jenis media bimbingan dan konseling yang bisa digunakan dalam penyampaian informasi dan proses terapi seperti diantaranya, permainan, media seni, poster, film, modul, cerita bergambar dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah media permainan papan atau *board games* (Afiati et al., 2023; Fauziah dkk., 2023; Putri dkk., 2023) .

*Board game* adalah media permainan rekreatif yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan dimainkan secara berkelompok (Netaniel dkk., 2022). *Board game* atau permainan papan adalah suatu jenis permainan yang melibatkan sejumlah benda yang diposisikan dan adanya pertukaran berdasarkan aturan-aturan yang telah ditentukan di dalam permainan, di atas permukaan datar yang berbentuk papan. *board game* merupakan media pembelajaran yang interaktif karena didalamnya terdapat beberapa tugas-tugas yang harus dilaksanakan, seperti tantangan, pertanyaan, serta diskusi diantara para pemainnya (Istianto, dalam Widiyono et al., 2021).

Kemudian, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di SMAN 1 Kramatwatu sebagian besar masih menggunakan metode diskusi dan ceramah, dengan bantuan media visual seperti *powerpoint*, video, dan poster. Siswa merasa lebih antusias dan tertarik dengan penggunaan media permainan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya mengenai pengembangan dan pemanfaatan media *board game* dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman kepercayaan diri, seperti yang dilakukan oleh Ningsih (2018) yang melakukan pengembangan media monopoli *truth or dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa SMP Negeri 1 Balonbendo, penelitian ini berkesimpulan bahwa pengembangan *board game* monopoli layak dan berpengaruh dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sansastra (2023) pengembangan media Uno Stacko untuk melatih kepercayaan diri siswa memiliki kesimpulan bahwa pengembangan media Uno Stacko layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling pada proses kegiatan layanan bk. Selain itu adapun penelitian yang dilakukan oleh Fransisca (2020) mengenai upaya peningkatan rasa percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi, penelitian ini mendapatkan hasil positif bahwa penggunaan *board game* dapat untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup penelitian pengembangan media terbatas pada perubahan media permainan yang sudah ada sebelumnya, seperti Uno Stacko dan Monopoli. Dalam hal ini, media permainan papan yang inovatif masih kurang. Akibatnya, layanan bimbingan dan konseling membutuhkan inovasi media permainan papan, terutama *board game* untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Dengan demikian peneliti memilih untuk mengembangkan media permainan papan atau *board game* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. Dari dilaksanakannya penelitian ini diharapkan agar remaja bisa memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan melalui bermain *board game* mengenai kepercayaan diri dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut untuk meningkatkan kepercayaan diri yang positif. Selain itu, pengembangan *board game* ini juga bisa menjadi inovasi dan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media layanan bimbingan dan konseling.

## **Metode**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *research & development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses ilmiah yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dikembangkan

(Borg and Gall, dalam Sugiyono, 2019). Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media *board game*. penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan. Terdiri dari 4 tahapan utama yaitu *define, design, development* dan *disseminate* (Sugiyono, 2019).

Populasi dari penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 227 siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah non probabilistik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan karakteristik yang ditetapkan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk pengambilan sampel partisipan uji coba terbatas ialah sebagai berikut: a) siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kramatwatu yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah dan sedang. b) siswa bersedia untuk ikut serta dalam pelaksanaan uji coba terbatas media permainan papan kepercayaan diri.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket skala kepercayaan diri yang dikembangkan berdasarkan teori kepercayaan diri Gael Lindenfield (2012) menggunakan skala guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Adapun angket yang digunakan untuk penilaian produk yaitu angket validasi media dan materi, bahasa, uji ketergunaan dan respon siswa yang diadopsi dari Khopipah (2022) angket penilaian produk ini menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Sugiyono, 2019)..

Kemudian, data hasil penilaian uji kelayakan ahli dan uji respon siswa media *board game* kepercayaan diri yang diisi, diubah dengan memberikan *scoring* kepada masing-masing alternatif jawaban yang dipilih. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan adalah analisis presentase.

Data yang diperoleh dari hasil perhitungan presentase, selanjutnya diklasifikasikan dalam empat kategori hasil kelayakan media, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Hasil Kelayakan Media**

| Interval   | Kategori          | Tingkat Kelayakan  |
|------------|-------------------|--------------------|
| 76% - 100% | Sangat Baik       | Sangat Layak       |
| 51% - 75%  | Baik              | Layak              |
| 26% - 50%  | Tidak Baik        | Cukup              |
| 0% - 25%   | Sangat Tidak Baik | Sangat Tidak Layak |

(Arikunto, 2013)

Selanjutnya teknis analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah jenis statistik yang digunakan untuk analisis data dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah didapat tanpa dimaksudkan untuk membuat kesimpulan secara umum atau generalisasi. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hasil penilaian kelayakan produk yang telah dilakukan (Sugiyono, 2019).

## Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini akan dijelaskan berdasarkan tahapan dalam konsep pengembangan 4D yaitu *define, design, development* dan *disseminate*. Adapun penjabaran dari masing-masing tahap yaitu sebagai berikut:

### a. Define

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan pada lokasi penelitian yaitu SMAN 1 Kramatwatu Serang. Studi pendahuluan dilakukan dengan metode wawancara terstruktur dengan 5 siswa kelas XI, wawancara ini mendapatkan hasil bahwa pelaksanaan layanan bk di SMAN 1 Kramatwatu masih menggunakan media seperti *powerpoint*, poster, ceramah, diskusi kelompok. Selain itu, peneliti melakukan penyebaran angket kepercayaan diri kepada 57 siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu. Hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa sebanyak 33 siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu memiliki kepercayaan diri tinggi, 24 siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu memiliki tingkat kepercayaan diri sedang dan 0 siswa memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Berdasarkan studi pendahuluan ini, peneliti memutuskan perlu adanya layanan dan media bimbingan dan konseling yang berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

### b. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan instrument penelitian, perumusan media dan materi produk yang akan dikembangkan, dan perancangan desain awal produk. Adapun produk yang dikembangkan adalah *board game* kepercayaan diri yang berdasarkan teori kepercayaan diri *Gael Lindenfield* (2012). Adapun rancangan produk *board game* kepercayaan diri yang dikembangkan.

**Tabel. 2 Rancangan Produk Penelitian**

| No. | Komponen              | Spesifikasi   | Jumlah |
|-----|-----------------------|---------------|--------|
| 1   | Papan Permainan       | 50 cm X 35 cm | 1      |
| 2   | Jumlah Pemain (Bidak) | 3 - 4 pemain  | 4      |
| 3   | Token                 | 50 mm X 30 mm | -      |
| 3   | Dadu                  | Dadu 6 Sisi   | 1      |

|   |                                                |               |     |
|---|------------------------------------------------|---------------|-----|
| 4 | Kartu Permainan                                |               |     |
|   | a) Kartu Aksi ( <i>Action Card</i> )           |               | 100 |
|   | b) Kartu Fesyen ( <i>Fashion Card</i> )        | 8 cm X 6 cm   | 22  |
|   | c) Kartu Musyawarah ( <i>Musyawarah Card</i> ) |               | 15  |
|   | d) Kartu Reaksi ( <i>Reaction Card</i> )       |               | 8   |
| 5 | Buku Panduan                                   | 21 cm X 15 cm | 1   |

c. *Development*

a. Pengujian Ahli

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pengujian media pada berbagai aspek yaitu aspek media dan materi, aspek bahasa dan uji ketergunaan oleh praktisi. Pengujian ini dilakukan oleh masing-masing ahli dibidangnya. Hasil dari pengujian ini akan digunakan sebagai bahan perbaikan kualitas dan kelayakan media. Adapun berikut ini tabel hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

**Tabel 3. Nilai Rata-rata Hasil Uji Kelayakan Produk**

| No.                                   | Aspek Penilaian  | Skor Penilaian (%)  | Kategori     |
|---------------------------------------|------------------|---------------------|--------------|
| 1                                     | Media dan Materi | 95,31%              | Sangat Layak |
| 2                                     | Bahasa           | 91,66%              | Sangat Layak |
| 3                                     | Uji Ketergunaan  | 91,66%              | Sangat Layak |
| Total Skor Rata-rata Kelayakan Produk |                  | <b>92,88%</b>       |              |
| Tingkat Kelayakan Produk              |                  | <b>Sangat Layak</b> |              |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian ahli praktisi terhadap permainan papan kepercayaan diri mendapatkan nilai kelayakan 95,31% oleh ahli media dan materi, uji kelayakan ini dinilai dari sisi standar isi, pembelajaran, tampilan visual dan kesesuaian gambar. Lalu 91,66% oleh ahli bahasa, uji kelayakan bahasa dinilai dari sisi kepenulisan dan kebahasaan. Selanjunya mendapatkan nilai 91,66% oleh ahli praktisi, uji ketergunaan oleh praktisi ini dinilai dari sisi penggunaan media, materi dan bahasa. Jika dijumlahkan secara keseluruhan rata-rata dari penilaian uji kelayakan permainan papan kepercayaan diri yaitu sebesar 92,88%. berdasarkan kategori kriteria kelayakan produk permainan papan kepercayaan diri dikatakan “sangat layak” untuk diimplementasikan pada sasaran penelitian.

b. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas adalah suatu tahap pengujian yang dilakukan dengan cara melakukan simulasi produk yang telah dikembangkan dan telah melewati penilaian ahli. Pengujian ini dilakukan untuk memperoleh respon dari siswa terhadap produk *board game* kepercayaan diri. Pengujian dilakukan dengan cara memainkan *board game* kepercayaan diri. Uji coba terbatas dilakukan pada 5 siswa kelas XI SMAN 1 Kramatwatu yang memiliki Tingkat kepercayaan diri rendah dan sedang. Adapun hasil respon yang didapatkan pada kegiatan uji coba terbatas ini, sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Permainan Papan**

| No.                                    | Aspek Penilaian | Skor Penilaian (%) | Kategori     |
|----------------------------------------|-----------------|--------------------|--------------|
| 1                                      | Ketertarikan    | 81,25%             | Sangat Baik  |
| 2                                      | Materi          | 78,33%             | Sangat Baik  |
| 3                                      | Bahasa          | 71,25%             | Baik         |
| 4                                      | Tampilan        | 81,25%             | Sangat Baik  |
| 5                                      | Keterlaksanaan  | 83,33%             | Sangat Baik  |
| Total Skor Rata-rata Uji Coba Terbatas |                 |                    | 79,08%       |
| Tingkat Kelayakan Produk               |                 |                    | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan subjek memberikan hasil yang baik dan respon positif terhadap permainan papan kepercayaan diri yang telah dikembangkan. Secara keseluruhan produk *board game* kepercayaan diri berada pada kategori “sangat layak” dengan nilai sebesar 79,08%.

d. Disseminate

Kegiatan ini adalah proses pengemasan media *board game* kepercayaan diri yang telah selesai dikembangkan, serta dapat digunakan oleh orang lain. Selanjutnya ialah melakukan penyebaran media kepada khalayak umum melalui kegiatan diseminasi. Kegiatan diseminasi ini masih belum dilaksanakan oleh peneliti, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahap *define* atau pendefinisian ditemukan bahwa masih terdapat siswa-siswi yang memiliki kepercayaan diri rendah dan sedang. Fenomena ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media bimbingan dan

konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *board game* atau permainan papan kepercayaan diri. Penelitian pengembangan produk ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan konsep pengembangan model 4D. Terdapat 4 tahapan utama dalam pengembangan produk dengan model 4D yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau pendefinisian (analisis), perancangan, pengembangan dan penyebaran. Model pengembangan 4D dipilih karena tahapan dalam model detail dan jelas untuk dilakukan.

Produk *board game* yang dikembangkan telah melalui berbagai proses uji kelayakan media. Beberapa pengujian yang dilakukan adalah uji kelayakan media dan materi, uji kelayakan bahasa dan uji ketergunaan oleh praktisi. Proses pengujian kelayakan produk *board game* kepercayaan diri dilakukan oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Uji kelayakan media dan materi dilakukan oleh Ibu Dr. Hj. Evi Afiati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Untirta. Selanjutnya, uji kelayakan bahasa dilakukan oleh Ibu Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Untirta. Lalu, uji ketergunaan dilakukan oleh Ibu Dieta Dwi Wahyuni, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMAN 1 Kramatwatu Serang.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk *board game* kepercayaan diri yang telah dilakukan dinyatakan bahwa *board game* kepercayaan diri sangat layak untuk diimpelentasikan. Pernyataan ini didukung dari nilai hasil uji coba yang dilakukan oleh para ahli. Pada pengujian media dan materi produk *board game* kepercayaan diri mendapatkan nilai 95,31% atau “sangat baik”. Kemudian pada pengujian bahasa produk *board game* kepercayaan diri mendapatkan nilai 91,66% atau “sangat baik”. Selanjutnya, pada pengujian ketergunaan produk *board game* kepercayaan diri mendapatkan nilai 91,66% atau “sangat baik”. Secara keseluruhan rata-rata uji kelayakan produk *board game* kepercayaan diri mendapatkan nilai sebesar 92,88% atau mendapatkan kategori “sangat layak” untuk diimplementasikan kepada subjek penelitian. Kelayakan ini didasarkan pada daya tarik yang dimiliki *board game* kepercayaan diri. Mulai dari tampilan yang menarik, metode dan konten permainan yang menarik, interaktif dan kompetitif. Walaupun dengan kelebihan sebelumnya, masih terdapat bagian yang harus diperbaiki seperti penggunaan bahasa agar kualitas *board game* kepercayaan diri dapat disempurnakan jauh lebih baik.

Selanjutnya berdasarkan perlakuan uji coba terbatas produk *board game* kepercayaan diri terhadap siswa, *board game* kepercayaan diri mendapatkan respon yang positif. Dari hasil uji coba terbatas siswa memberikan nilai terhadap *board game* kepercayaan diri sebesar 81,25% pada aspek ketertarikan, 78,33 % pada aspek materi,

71,25% pada aspek bahasa, 81,25% pada aspek tampilan, 83,33% pada aspek keterlaksanaan. Secara keseluruhan rata-rata nilai yang didapat dari respon siswa terhadap permainan papan kepercayaan diri sebesar 79,08% atau berada pada kategori “sangat baik”.

Berdasarkan studi terdahulu, seperti hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Tahlib (2021) penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media monopoli dengan modifikasi *truth and dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri mendapatkan hasil sangat layak untuk dilakukan dan diimplementasikan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2021) tentang pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan efikasi diri mendapatkan hasil sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marsela (2023) untuk menguji efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan kepercayaan diri pada siswa didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan kepercayaan diri pada 8 orang siswa yang sebelumnya pada kategori rendah, menjadi 7 siswa pada kategori sedang dan 1 siswa pada kategori tinggi.

Siswa menyatakan bahwa penggunaan *board game* dalam layanan bimbingan dan konseling membuat proses kegiatan pemberian layanan menjadi menarik bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti layanan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu bahwa penggunaan *board game* dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling (Bayeck, 2020; Hanafia dkk., 2021; Noda dkk., 2019; Rosemawati, 2022; Yu dkk., 2021). Salah satu yang menjadi faktor dalam membuat *board game* kepercayaan diri ini menarik ialah media layanan berbasis *game*. *Board games* memiliki tujuan bermain atau *goals* yang harus dicapai oleh pemain, baik itu untuk mengumpulkan poin tertinggi atau menjadi pemain yang pertama kali dapat menyelesaikan permainan. *Goals* bermain ini membuat pemain atau siswa menjadi memiliki suatu motivasi untuk mencapai tujuan (Noda dkk., 2019; Pesare dkk., 2016).

Selanjutnya, *board game* kepercayaan diri juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dikarenakan dalam *board game* para pemain diharuskan untuk berinteraksi dengan pemain lainnya, baik dalam permainan dengan *gameplay* kooperatif maupun kompetitif (Eriksson dkk., 2021). Hal ini didukung penelitian sebelumnya oleh yang membahas bagaimana *board game* mempengaruhi perkembangan komunikasi yang selanjutnya berdampak pada berkembangnya kemampuan interpersonal seseorang (Bayeck, 2020; Eriksson dkk., 2021; Noda dkk., 2019).

Selain itu, *board game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Menurut Lindenfield (2012) salah satu aspek yang dimiliki oleh orang yang percaya diri adalah memiliki tujuan yang jelas. Terdapat dua hal yang diperlukan seseorang dalam menentukan tujuan dan mencapai tujuan tersebut, yaitu kemampuan pengambilan keputusan dan kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa studi yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan temuan bahwa *board game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Bayeck, 2020; Noda dkk., 2019). Selanjutnya adapun studi eksperimen yang dilakukan oleh Radzy, Ying, Abidin, dan Ahmad (2020) pada 64 siswa di Malaysia mendapatkan hasil yang signifikan bahwa penggunaan *board game* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*, *decision making* dan *critical thinking*. Bahkan, penelitian ini juga menyatakan bahwa penggunaan *board game* dapat meningkatkan *soft skills* lainnya seperti kemampuan kerjasama dan komunikasi.

Kemudian, salah satu aspek kepercayaan diri yang penting dimiliki oleh seseorang adalah kemampuan mengontrol emosi atau regulasi emosi (Lindenfield, 2012). Kompetensi emosi merupakan kemampuan untuk memahami emosi diri. Kompetensi emosi sangatlah penting karena memainkan peran penting pada keberhasilan sekolah, sosial dan karir (Roffey, 2009). Menurut studi yang dilakukan oleh Roffey (2009) dinyatakan bahwa ketika seseorang bermain permainan, termasuk *board game* seseorang akan mengalami berbagai macam emosi seperti senang, marah, kesal, bingung dan lainnya. Kemampuan regulasi emosi tidak hanya sebatas pada pengaturan emosi, namun juga mengenali dan mengeskpersikan emosi yang dirasakan (Dell'Angela dkk., 2020; Roffey, 2009). Selanjutnya, berdasarkan studi yang dilakukan oleh Dell Angela, dkk (2020) untuk mengetahui pengaruh *board game* terhadap kompetensi emosi ditemukan bahwa pengalaman dalam bermain *board game* memberikan pengaruh positif pada kemampuan mengenali dan membedakan emosi yang dialami oleh pemain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *board game* untuk meningkatkan kepercayaan diri ini sangat layak untuk dilakukan. *Board game* kepercayaan diri ini telah mendapatkan tingkat kelayakan sangat baik dari pengujian ahli serta mendapatkan respon positif dari siswa. Selain itu, *board game* kepercayaan diri secara teoritik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa atau remaja.

## Kesimpulan

Penelitian pengembangan *board game* kepercayaan diri dilandasi pada permasalahan kepercayaan diri yang dialami oleh siswa atau remaja. Hasil penilaian uji kelayakan produk

mendapatkan nilai sangat layak pada masing-masing indikator. Adapun indikator yang dinilai adalah media dan materi, bahasa dan ketergunaan produk. Selain itu, hasil uji coba terbatas media yang dilakukan kepada siswa mendapatkan nilai sangat baik. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa media permainan papan kepercayaan diri “Sangat Layak” untuk digunakan.

Dalam penelitian ini, terdapat sejumlah tantangan dan hambatan yang dihadapi. Salah satunya adalah lamanya waktu yang dibutuhkan dalam proses pengembangan produk penelitian. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi kendala dalam melakukan pengujian efektivitas produk penelitian. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti berikutnya untuk melakukan uji coba efektivitas produk secara lebih komprehensif guna mendapatkan hasil yang lebih optimal.

### Daftar Pustaka

- Afiati, E., Handoyo, A. W., Muhibah, S., & Al Hakim, I. (2020). Terapi Bermain Bagi Siswa Korban Tsunami Di Kecamatan Sumur Banten. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling (JPBK)*, 5(1), 33–40.
- Afiati, E., Zidny, R., Rahmawati, R., Handoyo, A. W., & Saripudin, M. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menyelenggarakan Layanan Bimbingan dan Konseling Berorientasi Education for Sustainable Development (ESD): Sebuah Studi Kasus di Banten, Indonesia. *Jurnal Studi Kasus Kegiatan Masyarakat*, 1(1), 1-7.
- Andini, R. N., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Komunikasi Interpersonal. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 05(1).
- Ratu Pa, J. A. (2016). Kepercayaan Diri Remaja. *Jurnal Teologi Sanctum Domine*, 4(1), 53–77.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Dalam *Jakarta: PT Rineka Cipta* (hlm. 1–413).
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation and Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Begara, O., Sander, D., & Samson, A. C. (2020). Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. *Games for Health Journal*, 9(3), 187–196. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Jurnal ISTIGHNA*, 1(1). [www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id)
- Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), 355–364. <https://doi.org/10.1111/sjop.12708>
- Fauziah, F., Rochani, R., & Warih Handoyo, A. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 13–33.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.29210/02017182>

- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hanafia, A., Ekawati, R., Pendidikan Dasar, P., & Negeri Surabaya, U. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 354–361.
- Khopipah, N. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(5), 680–692. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i5.434>
- Lindenfield, G. (2011). *Confident Teens: How to Raise a Positive, Confident and Happy Teenager*. HarperCollins Publishers.
- Lindenfield, G. (2012). *Confident Children: Help children feel good about themselves*. HarperCollins Publishers.
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., Rosita, D., & dan Konseling, B. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Terapi Bermain untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Journal Visipena*, 14(1), 1–13. <https://ejournal.bbg.ac.id/Visipena>
- Riyanti, C., & Saprudin Darwis, R. (2020). Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja Dengan Metode Cognitive Structuring. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 7 No.3*, 569–577.
- Muslich, M. (2022). *Pendidikan karakter: menjawab tantangan krisis multidimensional*. PT. Bumi Aksara.
- Netaniel, M., K, C. A., Murtiningrum, D., & Info, A. (2022). *Games board development as a media in guidance and counseling services*. 3(1), 8–15.
- Ningsih, M. W. (2018). Pengembangan Media Permainan Monopololi Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence ada Siswa Siswa SMP Negeri 1 Balongbendo. Dalam *Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam* (Vol. 63, Nomor 2). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: A systematic review. Dalam *BioPsychoSocial Medicine* (Vol. 13, Nomor 1). BioMed Central Ltd. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Novarianing Asri, D., Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Madiun, P., & Madiun, K. (2020). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Terbentuknya Konsep Diri Remaja (Studi Kualitatif pada Siswa SMPN 6 Kota Madiun). *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.24176/jkg.v6i1.4091>
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N., & Rossano, V. (2016). Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Putri Wulandari, D., Asli Pravesti, C., dan Konseling, B., & Pedagogi dan Psikologi, F. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 2477–5886. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i18882>
- Radzi, S. H. B. M., Ying, T. Y., Abidin, M. Z. Z., & Ahmad, P. A. (2020). The effectiveness of board game towards soft skills development for higher education. *Elementary Education Online*, 19(2), 94–106. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.02.111>
- Rahmah, D., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2020). Profil Kepercayaan Diri Siswa Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Pribadi Sosial. *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 1–16. <https://doi.org/10.26877/empati.v7i2.6278>
- Rahmawati, R., Hardika Legiani, W., Afrizal, S., Utamy, D., & Aenunnisa, A. (2019). Modul Penerimaan Diri dan Kebahagiaan Perempuan dalam Work Family Balance

- Pemberdayaan Masyarakat Madani. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling (JPBK)*, 4(2), 112–120.
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) dan Perkembangannya Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v12i1>.
- Putri, A. R., Afiati, E., & Rahmawati, R. (2023). Pengembangan Media Informasi Permainan Ular Tangga untuk Mereduksi Kecanduan Game online pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 105–120.
- Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games: “It’s fun and we learn things.” *Simulation and Gaming*, 40(5), 626–644. <https://doi.org/10.1177/1046878109333793>
- Rosemawati, S. (2022). *Pengembangan Board Game Reog Kendang Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa Smp* (Vol. 39, Nomor 2).
- Sansastra, P., & Ratnawati, V. (2023). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Prosiding Seminar Nasional dalam Jaringan Konseling Kearifan Nusantara ke 3*, 278–285.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprayitno, T. (2019). *Pendidikan di Indonesia: belajar dari hasil PISA 2018*.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.3494>
- Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.26858/ijosc.v1i1.19319>
- Tri Utami, A., & Erfahmi. (2020). Fenomena Remaja dalam Masa Transisi. *Serupa: The Journal of Art Education*, 09(1). <https://doi.org/10.24036/stjae.v9i1.107986>
- Wahyuni, D. D., Dwi, M., Bimbingan, N., Fkip, K., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Profil Kenakalan Remaja dan Implikasinya terhadap Program Bimbingan Pribadi-Sosial. *Jurnal Foundasia*, 11(2), 69–73. <https://doi.org/10.21831/foundasia>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>