

Permainan Simulasi “Panahan Confidence & Miniatur Golf” dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP

Dewi Nurul Amin Narsih¹, Guruh Sukma Hanggara², Vivi Ratnawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

dewinurull12@gmail.com¹, kangguruh@gmail.com², vivi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Self-confidence is important to students' personal and social development, affecting their ability to express opinions, make decisions, and interact with their environment. This study aims to determine the effect of Archery Confidence and Miniature Golf simulation games on students' self-confidence at SMPN 1 Ringinrejo Kediri. The study used a quantitative approach with a Pretest-Posttest Control Group Design. Subjects were 16 students, 8 in the experimental group and 8 in the control group, selected based on their level of self-confidence needing development. Data were collected via a self-confidence questionnaire given before and after treatment, then analyzed using the Paired Sample t-test and Independent Sample t-test after the normality assumption was met. Results showed the experimental group's average score increased from 93.38 to 99.50, while the control group's decreased from 92.75 to 92.00. The Paired Sample t-test produced a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), while the Independent Sample t-test produced a Sig. (2-tailed) value of 0.054 ($p > 0.05$). The Archery Confidence and Miniature Golf simulation games positively influenced students' self-confidence.

Keywords: group guidance, simulation games, archery confidence, miniature golf, and self-confidence.

ABSTRAK

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan pribadi dan sosial siswa karena memengaruhi kemampuan mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, serta berinteraksi dengan lingkungan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf terhadap kepercayaan diri siswa SMPN 1 Ringinrejo Kediri. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa, terdiri atas 8 siswa kelompok eksperimen dan 8 siswa kelompok kontrol yang dipilih berdasarkan tingkat kepercayaan diri yang perlu dikembangkan. Data dikumpulkan melalui kuesioner kepercayaan diri yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan uji *Paired Sample t-test* dan *Independent Sample t-test* setelah memenuhi asumsi normalitas. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor kepercayaan diri kelompok eksperimen meningkat dari 93,38 menjadi 99,50, sedangkan kelompok kontrol menurun dari 92,75 menjadi 92,00. Uji *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), sedangkan uji *Independent Sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) 0,054 ($p > 0,05$). Permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf memberikan pengaruh positif terhadap kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: bimbingan kelompok, permainan simulasi, panahan confidence, miniatur golf, dan kepercayaan diri.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu yang berperan dalam mendukung keberhasilan akademik, sosial, maupun pribadi. Dalam Standar Kompetensi Kemandirian

Peserta Didik (SKKPD), siswa diharapkan mampu mengenali potensi dirinya, mengelola emosi secara positif, mengambil keputusan secara mandiri, serta menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, pengembangan kepercayaan diri menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karena dapat membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan tugas perkembangannya. Siswa yang memiliki kepercayaan diri yang baik cenderung lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu berinteraksi secara sehat dengan lingkungan sosial, serta memiliki keyakinan dalam menghadapi berbagai tantangan. Sebaliknya, kurang berkembangnya kepercayaan diri dapat menyebabkan siswa ragu dalam bertindak, takut melakukan kesalahan, enggan menunjukkan kemampuan yang dimiliki, serta kurang berani mengambil keputusan secara mandiri. Kondisi tersebut dapat menghambat proses pengembangan potensi akademik maupun non akademik siswa.

Menurut Puspitasari et al. (2022), kepercayaan diri berkaitan dengan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai situasi. Individu yang memiliki kepercayaan diri yang baik akan lebih mampu menerima dirinya secara positif, sedangkan individu yang kurang percaya diri cenderung meragukan kemampuan dirinya dan lebih mudah terpengaruh oleh penilaian orang lain. Andiwijaya dan Liauw (2020) juga menjelaskan bahwa kepercayaan diri berperan penting dalam membantu individu memanfaatkan berbagai kesempatan yang tersedia dalam kehidupannya. Dengan demikian, pengembangan kepercayaan diri perlu menjadi perhatian dalam lingkungan pendidikan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa adalah melalui penggunaan permainan simulasi. Permainan simulasi merupakan kegiatan yang dirancang menyerupai situasi nyata sehingga memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Melalui permainan simulasi, siswa dapat berlatih mengambil keputusan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman, serta menghadapi berbagai tantangan dalam suasana yang tidak menegangkan. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya.

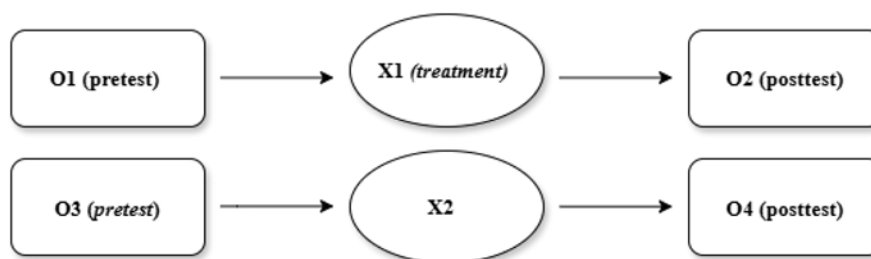
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan simulasi bisa memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa. Maulana dan Prasetiawan (2022) menemukan bahwa teknik permainan simulasi mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Desriana (2019) juga menunjukkan bahwa permainan simulasi dapat membantu siswa menjadi lebih berani dalam berinteraksi dan mengungkapkan pendapat. Selain itu, Anggraeni et al. (2019) menjelaskan bahwa aktivitas simulasi dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya masih menggunakan bentuk permainan simulasi yang bersifat umum dan belum banyak mengembangkan

media permainan yang secara khusus dirancang untuk melatih aspek-aspek kepercayaan diri siswa. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengkaji penggunaan permainan simulasi yang mengintegrasikan unsur keberanian, keyakinan diri, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab dalam satu kegiatan permainan yang terstruktur. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan inovasi permainan simulasi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat pengembangan kepercayaan diri merupakan salah satu aspek yang mendukung keberhasilan siswa dalam bidang akademik maupun sosial. Selain itu, diperlukan media pembelajaran dan layanan yang inovatif agar siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pengembangan diri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan simulasi “Panahan Confidence & Miniatur Golf” terhadap kepercayaan diri siswa SMPN 1 Ringinrejo Kediri. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : *Apakah terdapat pengaruh permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMPN 1 Ringinrejo Kediri?*

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal kepercayaan diri siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf, sedangkan kelompok kontrol memperoleh layanan bimbingan kelompok yang biasa dilaksanakan di sekolah. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri siswa. Gambar desain penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Desain penelitian

Keterangan :

O1 : nilai *pretest* kelompok eksperimen

O2 : nilai *posttest* kelompok eksperimen

O3 : nilai *pretest* kelompok kontrol

O4 : nilai *posttest* kelompok kontrol

X1 : layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi

X2 : layanan bimbingan kelompok menggunakan yang biasa digunakan guru BK

Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Ringinrejo Kediri dengan sampel sebanyak 16 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, terdiri atas 8 siswa kelompok eksperimen dan 8 siswa kelompok kontrol. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket kepercayaan diri yang disusun berdasarkan aspek keyakinan terhadap kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, dan rasional. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Kepercayaan Diri Siswa

Data kepercayaan diri siswa diperoleh melalui kuesioner yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) *treatment*. Penelitian ini melibatkan 16 siswa yang terdiri atas 8 siswa untuk kelompok eksperimen dan 8 siswa untuk kelompok kontrol. Berikut ini deskripsi statistik skor kepercayaan diri siswa pada tabel:

Table 1. Hasil Uji Statistik Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kepercayaan Diri	8	83	109	742	92.75	7.906
Posttest Kepercayaan Diri	8	83	105	736	92.00	7.502
Valid N (listwise)	8					

Table 2. Hasil Uji Statistik Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kepercayaan Diri	8	85	102	747	93.38	6.346
Posttest Kepercayaan Diri	8	92	111	796	99.50	6.719
Valid N (listwise)	8					

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2, rata-rata skor kepercayaan diri kelompok kontrol mengalami sedikit penurunan dari 92,75 menjadi

92,00. Sebaliknya, kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor dari 93,38 menjadi 99,50 setelah mengikuti permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf. Peningkatan sebesar 6,12 poin pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya perubahan positif terhadap kepercayaan diri siswa setelah perlakuan diberikan.

Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelompok Kontrol	.170	8	.200*	.920	8	.427
	Posttest Kelompok Kontrol	.128	8	.200*	.950	8	.708
	Pretest Kelompok Eksperimen	.163	8	.200*	.924	8	.462
	Posttest Kelompok Eksperimen	.132	8	.200*	.943	8	.642

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, seluruh data pretest dan posttest pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, seluruh data pretest dan posttest pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik, yaitu *Paired Sample t-test*.

Permainan Simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor kepercayaan diri siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan *treatment* berupa permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.125	3.137	1.109	-8.747	-3.503	-5.523	7	.001

Berdasarkan hasil *Paired Sample t-test*, diperoleh nilai $t = -5,523$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa SMPN 1 Ringinrejo Kediri.

Untuk mengetahui perbedaan tingkat kepercayaan diri antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pelaksanaan layanan, dilakukan uji *Independent Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil analisis *Independent Sample t-Test* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.156	.699	-2.106	14	.054	-7.500	3.561	-15.137	.137
	Equal variances not assumed			-2.106	13.833	.054	-7.500	3.561	-15.146	.146

Berdasarkan hasil , diperoleh hasil (Sig. 2-tailed) sebesar 0,054 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Meskipun demikian, nilai rata-rata skor kedua kelompok menunjukkan perbedaan sebesar 7,5 dengan dimana kelompok eksperimen memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil ini mengindikasikan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf memiliki kecenderungan memberikan dampak positif untuk meningkatkan

kepercayaan diri siswa. Namun, pengaruh tersebut belum cukup kuat untuk menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Tidak signifikannya hasil penelitian tersebut bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu : jumlah sampel yang relatif kecil, waktu pelaksanaan yang sangat terbatas, serta adanya faktor lain yang turut memengaruhi perkembangan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, teknik permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf ini tetap berpotensi digunakan sebagai salah satu alternatif layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata skor kepercayaan diri kelompok eksperimen dari 93,38 menjadi 99,50 setelah perlakuan diberikan. Sebaliknya, hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,054 ($p > 0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan kedua kelompok setelah diberikan *treatment*, sehingga kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan simulasi yang dirancang untuk melatih keberanian dan partisipasi aktif bisa membantu siswa mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan. Siswa yang memiliki kepercayaan diri yang baik cenderung lebih berani mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, menunjukkan potensi diri, serta mampu menjalin hubungan sosial yang positif. Sebaliknya, siswa yang kepercayaan dirinya kurang berkembang cenderung merasa ragu-ragu, takut melakukan kesalahan, dan enggan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang mampu memberikan pengalaman positif kepada siswa untuk mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya.

Permainan simulasi Panahan Confidence Confidence dan Miniatur Golf memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas yang menuntut keberanian, tanggung jawab, dan pengambilan keputusan. Melalui aktivitas memanah dan penyelesaian tantangan yang diberikan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Pengalaman keberhasilan yang diperoleh selama permainan dapat membantu siswa membangun keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga kepercayaan diri siswa berkembang secara positif. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Maulana dan Prasetiawan (2022) yang menyatakan bahwa teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Desriana (2019)

yang menunjukkan bahwa permainan simulasi mampu membantu siswa menjadi lebih berani dalam berinteraksi dan mengekspresikan dirinya. Selain itu, Anggraeni et al. (2019) menjelaskan bahwa aktivitas simulasi dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri siswa melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh pendapat (Setyaputri & Hanggara, 2022) yang menyatakan bahwa media permainan dalam bimbingan dan konseling dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan layanan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penggunaan permainan Panahan Confidence dan Miniatur Golf dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan media layanan bimbingan dan konseling yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam melatih keberanian, keyakinan diri, tanggung jawab, serta kemampuan mengambil keputusan.

Selain itu, peningkatan kepercayaan diri pada kelompok eksperimen dijelaskan melalui karakteristik permainan simulasi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh secara pengalaman langsung. Dalam permainan Panahan Confidence dan Miniatur Golf, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam menyelesaikan tantangan, mengambil keputusan, serta menunjukkan kemampuan di hadapan teman sebayanya. Pengalaman keberhasilan selama permainan bisa membentuk keyakinan bahwa siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Keberhasilan-keberhasilan kecil tersebut menjadi sumber terbentuknya kepercayaan diri yang lebih baik pada diri siswa. Sesuai dengan penelitian Asmara (2018) menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi mampu meningkatkan kepercayaan diri berbicara siswa di depan umum. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan, siswa menjadi lebih berani menyampaikan pendapat dan menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

Hasil penelitian ini diperkuat penelitian Amalia et., (2023) menjelaskan bahwa permainan simulasi dalam layanan bimbingan bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih nyaman untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan mengembangkan potensi dirinya. Kondisi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman positif yang berdampak pada peningkatan kepercayaan diri. Sedangkan Harianto & Kadafi (2024) menyimpulkan bahwa permainan simulasi terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa karena memberikan kesempatan kepada individu untuk menunjukkan kemampuan, mengambil keputusan, serta menghadapi berbagai situasi sosial secara aman dan terarah. Aktivitas permainan membantu siswa mengurangi rasa takut terhadap kegagalan dan meningkatkan keberanian untuk mencoba hal-hal baru.

Peningkatan kepercayaan diri yang diperoleh siswa juga tidak terlepas dari dinamika kelompok yang terbentuk selama layanan berlangsung. Interaksi antar siswa dalam kelompok memungkinkan adanya dukungan sosial, umpan balik positif, serta kesempatan untuk saling belajar dari pengalaman teman lainnya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *problem solving* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemilihan (Sari et al., 2023) teknik yang tepat dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses layanan. Keterlibatan aktif tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung tercapainya tujuan layanan, termasuk dalam membantu mengembangkan aspek pribadi siswa seperti kepercayaan diri.

Fatimah (2015) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok yang melibatkan partisipasi aktif anggota kelompok bisa membantu siswa mengembangkan potensi diri, meningkatkan keberanian, dan membangun keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki. Meskipun demikian, hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,054 ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada akhir penelitian. Kondisi ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti jumlah sampel yang relatif kecil, waktu perlakuan yang terbatas, atau adanya faktor eksternal yang turut memengaruhi perkembangan kepercayaan diri siswa di luar kegiatan penelitian. Walaupun secara statistik perbedaan antar kelompok belum signifikan, peningkatan skor rata-rata pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya kecenderungan positif bahwa permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf mampu membantu siswa mengembangkan kepercayaan dirinya.

Keunggulan permainan Panahan Confidence dan Miniatur Golf terletak pada penggabungan aktivitas fisik dan tantangan pengembangan diri dalam satu kegiatan. Aktivitas memanah memberikan pengalaman keberhasilan yang dapat menumbuhkan rasa percaya terhadap kemampuan diri, sedangkan tantangan yang diberikan membantu siswa melatih keberanian, optimisme, tanggung jawab, dan kemampuan mengambil keputusan. Dengan demikian, permainan simulasi Panahan Confidence bisa menjadi alternatif media yang inovatif dan menyenangkan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membantu mengembangkan kepercayaan diri siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf memberikan pengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di SMPN 1 Ringinrejo Kediri. Pemberian layanan tersebut mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa pada kelompok yang memperoleh

treatment, sehingga menunjukkan bahwa permainan simulasi bisa menjadi media yang efektif dalam membantu siswa mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan diri, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Meskipun perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol belum menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diberikan, permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf tetap menunjukkan potensi sebagai strategi layanan bimbingan dan konseling yang inovatif, menarik, dan menyenangkan untuk mendukung pengembangan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf terhadap kepercayaan diri siswa telah tercapai.

Saran

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat memanfaatkan permainan simulasi Panahan Confidence dan Miniatur Golf sebagai salah satu alternatif teknik dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Siswa diharapkan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan bimbingan kelompok dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang dapat melatih kepercayaan diri. Orang tua diharapkan memberikan dukungan, motivasi, serta kesempatan kepada anak untuk mengembangkan rasa percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmara, T. (2018). Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(1).
- Anggraeni, N. A. F., Kholili, M. I., & Makhmudah, U. (2019). Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Self -Esteem Siswa SMK. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, 3(2). <https://doi.org/10.20961/jpk.v3i2.34369>
- Andiwijaya, D., & Liauw, F. (2020). Pusat pengembangan kepercayaan diri. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 1695–1704. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4487>
- Amalia, N. R., Setiyowati, A. J., & Nuswantari, M. (2023). Layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan simulasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School. *Jurnal Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 15-25. <https://doi.org/10.17977/um067v3i112023p4>
- Desriana, B. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 386–394. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22663>
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri

- siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Harianto, R., & Kadafi, A. (2025). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Metode Permainan Simulasi Berbantuan Media “Tali Plurut”. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 5(2), 127-136. <https://doi.org/10.56185/jubikops.v5i2.1040>
- Maulana, R., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 298–305. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5336>
- Puspitasari, D., Retnaningdyastuti, M. T. S. R., & Maulia, D. (2022). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XII SMK N 1 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 859–866. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8269>
- Sari, W. K., Ariani, W. A., & Perdana, M. (2023). *Pengaruh layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik problem solving terhadap kesiapan belajar siswa pascapandemi*. 7(2), 95–99. <https://doi.org/10.26539/teraputik.721173>
- Setyaputri, N. Y., & Hanggara, G. S. (2022). *Permainan-Permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling* (R. D. Ariyanto & Y. D. Krisphianti (eds.)). PENERBIT DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).