Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

MIND STEPS GAME EDUKASI BERUPA BOARD GAMES SEBAGAI MEDIA DALAM MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI BAGI WARGA BELAJAR

Salsabila Alvinajmia S.R[1] Sayyidatul Aisyah[2] Selina Geovani Azmi[3] Septi Widya Astuti[4] Shinta Anggraini[5] Shoofiyah Qurrotu A.S[6] Siti Nur Hidayah[7] Stefia Dafina Jauza[8]

Universitas Negeri Malang

Email: selina.geovani.2201416@students.um.ac.id septi.widya.2201416@students.um.sc.id shinta.anggraini.2403126@students.um.ac.id shoofiyah.qurrotu.2403126@students.um.ac.id siti.nur.2403126@students.um.ac.id stefia.dafina.2201116@students.um.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan rendahnya tingkat kepercayaan diri pada warga belajar dalam jalur pendidikan nonformal. Upaya strategis yang dilakukan adalah melalui pengembangan media edukasi berbasis *Board Game* yang disebut "*Mind Steps*". Media ini diterapkan dalam layanan Bimbingan Kelompok menggunakan teknik permainan simulasi. "*Mind Steps*" merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang dirancang untuk menstimulasi interaksi dan perkembangan psikologis warga belajar. Permainan ini melibatkan papan permainan dengan kotak-kotak yang memuat tiga jenis kartu utama: *Insight Card* (untuk pengetahuan baru), *Action Card* (menuntut tindakan), dan *Rise Card* (berisi motivasi untuk membangkitkan semangat dan rasa percaya diri). Penerapan "*Mind Steps*" dinilai efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri warga belajar karena mendorong mereka untuk berani berbicara, berpendapat, dan berinteraksi secara positif. Selain itu, permainan ini juga bermanfaat dalam menumbuhkan sikap positif terhadap diri sendiri dan memperkuat kemampuan komunikasi serta kerja sama antarkelompok. Meskipun terdapat tantangan seperti kebutuhan akan pelatihan fasilitator dan manajemen waktu, "*Mind Steps*" disimpulkan sebagai inovasi media bimbingan yang edukatif dan efektif dalam pengembangan kepercayaan diri warga belajar di PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat).

Kata kunci: *Mind Steps*, *Board Game*, Permainan Simulasi, Kepercayaan Diri, Pendidikan Nonformal.

Abstract: *His study aims to address the challenge of low self-confidence among learners in the non-formal education pathway. A strategic effort was carried out through the development of an educational board game called "Mind Steps". This medium was integrated into group guidance services using the simulation game technique. Mind Steps is a modification of the traditional snakes and ladders game, designed to stimulate social interaction and psychological development among learners. The game board contains three main types of cards: Insight Cards (providing new knowledge), Action Cards (encouraging learners to take action), and Rise Cards (offering motivational messages to boost enthusiasm and self-confidence). The implementation of Mind Steps proved effective in enhancing learners' self-confidence by encouraging them to speak up, express opinions, and engage in positive interactions. Furthermore, the game helps foster positive self-attitudes, improve*

Article History
Received: November 2025
Reviewed: November 2025
Published: November 2025

Plagirism Checker No 598
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

communication skills, and strengthen group cooperation. Despite challenges such as the need for facilitator training and time management, Mind Steps is concluded to be an educational, interactive, and effective innovation in guidance media for developing learners' self-confidence in PKBM (Community Learning Centers).

Keywords: *Mind Steps, board game, simulation game, self-confidence, non-formal education*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan Upaya strategis untuk mempersiapkan generasi di masa depan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Pasal 13 ayat 1, jalur pendidikan di Indonesia mencakup tiga jenis, yaitu Pendidikan Formal, Pendidikan Nonformal, dan Pendidikan Informal. Salah satu jalur yang berperan penting dalam memperluas kesempatan belajar adalah pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal merupakan bentuk pendidikan yang disusun secara sistematis dan berjenjang mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Mildawati & Tangngareng, 2023). Dalam praktiknya, pendidikan nonformal meliputi pendidikan kesetaraan, seperti paket A yang setara dengan Sekolah Dasar (SD), Paket B setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan kesetaraan paket C yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) (Suriani & Yusnadi, 2019).

Pelaksanaan pendidikan nonformal tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga berorientasi pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi diri warga belajar (Sari et al., 2022). Salah satu faktor mendukung dalam mencapai tujuan tersebut adalah layanan Bimbingan dan Konseling (BK). Menurut Gibson & Witchell (2011), layanan BK ditujukan bagi individu yang membutuhkan bantuan, termasuk peserta didik pada program kesetaraan di jalur pendidikan nonformal. Layanan BK sangat dibutuhkan karena warga belajar memiliki latar belakang dan pengalaman pendidikan yang beragam. Selain itu, layanan BK mencakup ampat bidang utama, yaitu bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir (Mulia et al., 2024). Keempat bidang ini saling melengkapi untuk membantu warga belajar berkembang secara optimal dan menyeluruh.

Dalam praktiknya, salah satu tantangan yang kerap dihadapi warga belajar pada pendidikan nonformal adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri. Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap keyakinan dirinya dalam menghadapi kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan, serta membuat keputusan secara mandiri (Darmawan & Handayani, 2019). Hasil penelitian deskriptif terhadap warga belajar program keaksaraan dan program kesetaraan menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri warga belajar beragam dan dipengaruhi oleh faktor internal seperti konsep diri, serta faktor eksternal seperti dukungan lembaga dan strategi pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya pengembangan yang bersifat konseptual dan adaptif untuk mengatasi permasalahan tersebut (Fadila & Irmawita, 2018). Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menghambat optimalisasi potensi diri warga belajar.

Dukungan dari pendidik, tutor, serta guru BK atau konselor dalam pendidikan nonformal memiliki peran penting untuk membangkitkan kembali rasa percaya diri warga belajar melalui pendekatan yang empatik dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Khoirunisa et al., 2024). Dalam ranah pendidikan nonformal, layanan Bimbingan dan Konseling (BK) perlu disusun secara fleksibel dan menyesuaikan dengan karakteristik setiap warga belajar. Melalui layanan BK yang berfokus pada penguatan aspek psikologis, warga belajar tidak hanya memperoleh kemampuan akademik, tetapi juga terbantu dalam mengembangkan pola pikir positif serta keberanian untuk

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

mengambil keputusan (Sangidun et al., 2019). Pandangan ini sejalan dengan pendapat yang menyebutkan bahwa layanan BK dalam bidang pribadi dan sosial berperan penting dalam menumbuhkan kepercayan diri, kemandirian, dan kesiapan individu menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Maemunah et al., 2025). Dengan demikian, pendidikan nonformal tidak sekedar menjadi tempat memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan diri yang menumbuhkan keyakinan dan harga diri warga belajar secara berkelanjutan.

Keadaan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik (Ramadhani et al., 2024). Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu pendekatan kegiatan bimbingan yang dilakukan dalam suasana kelompok dengan memanfaatkan dinamika antar anggota, sehingga setiap individu dapat mengembangkan potensi dirinya sekaligus memperoleh wawasan melalui diskusi topik tertentu (Rifasya et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, terdapat berbagai teknik yang dapat diterapkan untuk menunjang keberhasilan layanan ini, salah satunya adalah teknik permainan simulasi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulan et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Menurut Wina (2008:159) simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti berpura-pura atau melakukan sesuatu seolah-olah nyata. Dalam konteks pembelajaran, simulasi dapat dipahami sebagai metode penyajian pengalaman belajar dengan melalui situasi tiruan yang dirancang agar peserta didik dapat memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu secara mendalam. Romlah (2006) menyatakan bahwa permainan simulasi disusun dengan tujuan tertentu untuk membantu peserta didik mempelajari berbagai pengalaman yang berkaitan dengan norma dan aturan sosial. Sementara itu, Arum et al. (2019) menjelaskan bahwa permainan simulasi memiliki karakteristik yang menarik dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif serta mempermudah peserta didik memahami inti materi yang dibahas dalam kegiatan kelompok Selain itu, penerapan permainan simulasi juga berperan penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri warga belajar. Melalui kegiatan ini, peserta diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan orang lain, dan mengambil peran tertentu dalam suasana yang aman dan mendukung.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri warga belajar. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan pion kecil yang digerakkan sesuai dengan jumlah angka pada dadu yang dilempar oleh pemain. Media ini menggunakan papan permainan berisi kotak-kotak bernomor dari 1 hingga 100. Pada versi pengembangan kali ini, setiap kotak dalam permainan tidak hanya berfungsi sebagai langkah permainan biasa, tetapi juga berisi empat jenis kartu dengan fungsi berbeda, yaitu *Insight Card, Action Card, Rise Card, dan Try Again. Insight Card* berisi pengetahuan atau informasi yang memberikan pemahaman baru bagi pemain. *Action Card* menuntut pemain untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas sesuai instruksi yang tertulis. *Rise Card* berisi kalimat atau pernyataan motivasi yang bertujuan membangkitkan semangat dan rasa percaya diri pemain. Sementara itu, *Try Again* mengharuskan pemain untuk mengulangi langkah atau giliran permainan berikutnya. Melalui kombinasi unsur permainan dan pembelajaran ini, diharapkan peserta dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sekaligus mengembangkan rasa percaya diri mereka secara alami.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menelaah, serta menganalisis berbagai teori dan hasil penelitian yang relevan dari sumber pustaka terpercaya. Tujuan utama dari studi ini adalah membangun dasar konseptual yang kuat terkait tiga aspek pokok, yaitu peningkatan kepercayaan diri, efektivitas *board game* sebagai media pembelajaran, dan penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok di lingkungan pendidikan nonformal. Seluruh data yang digunakan bersumber dari data sekunder, terutama dari jurnal-jurnal ilmiah yang terindeks dan kredibel.

Proses pengumpulan data dilakukan secara terstruktur melalui beberapa tahap. Pertama, tahap penelusuran (*searching*) dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti *"Board Game"*, *"Kepercayaan Diri"*, dan *"Bimbingan Kelompok"* pada berbagai basis data akademik. Kedua, tahap penyaringan (*screening*) dilakukan untuk menyeleksi literatur yang paling relevan berdasarkan topik dan tahun publikasi. Setelah itu, dilakukan tahap ekstraksi (*extraction*) untuk mengambil informasi penting seperti konsep, temuan utama, serta metode penelitian dari setiap sumber terpilih. Data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui proses sintesis, di mana informasi dikategorikan, dibandingkan, dan dihubungkan guna membentuk argumentasi teoritis yang mendukung pengembangan media "*Mind Steps*".

Tahap analisis data menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Langkah awalnya adalah reduksi data, yaitu memilah dan mengelompokkan data literatur berdasarkan tema utama penelitian. Data yang sudah disederhanakan tersebut kemudian disajikan dalam bentuk matriks atau peta konsep agar lebih mudah dianalisis dan dibandingkan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan (interpretasi), di mana peneliti melakukan analisis mendalam terhadap hasil sintesis pustaka untuk menilai kesesuaian teori, menguji potensi efektivitas *board game*, serta menarik implikasi teoritis mengenai peningkatan kepercayaan diri warga belajar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

HASIL

A. Pengertian Bimbingan dan Konseling (BK) dalam konteks Pendidikan Nonformal

Penerapan bimbingan konseling dalam konteks pendidikan nonformal yaitu bantuan bimbingan konseling kepada peserta didik di pendidikan nonformal yang biasa disebut dengan warga belajar. Bimbingan konseling dilakukan untuk warga belajar yang mampu mendorong warga belajar mengenali potensi diri, memahami lingkungannya, serta menjadi pribadi yang percaya diri. Bimbingan konseling membantu warga belajar dalam pengembangan potensi diri secara optimal, kemudian membantu warga belajar dalam mengatasi hambatan belajar. Dalam Syahrial (2025) dinyatakan mengenai pentingnya bimbingan konseling dalam pendidikan nonformal yaitu;

1. Dalam Pendidikan nonformal peserta didik atau warga belajar memiliki latar belakang yang berbeda-beda, mulai dari usia hingga pengalaman Pendidikan. Dari hal tersebut bimbingan konseling membantu warga belajar dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar yang baru dan tentunya beradaptasi dengan peserta didik lain yang tentunya usianya berbeda-beda.
2. Pada Pendidikan nonformal memiliki fokus pada pengembangan keterampilan, sehingga bimbingan konseling berperan dalam membantu warga belajar untuk menentukan jenjang karir bagi warga belajar usia sekolah sesuai dengan keterampilan.
3. Peserta didik atau warga belajar pada pendidikan nonformal, seringkali mengalami permasalahan pribadi maupun sosial. Pada hal tersebut bimbingan konseling berperan

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

dalam membantu memahami diri warga belajar, serta membantu warga belajar dalam merumuskan strategi menghadapi tantangan hidup secara lebih adaptif.

Penerapan bimbingan konseling pada pendidikan nonformal memiliki urgensi yang tinggi dikarenakan membantu warga belajar dalam menghadapi tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran hingga permasalahan sehari-hari. Melalui layanan bimbingan konseling warga belajar dapat memperoleh dukungan emosional sehingga meningkatkan motivasi belajar warga belajar dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, bimbingan konseling pada pendidikan nonformal beragam dikarenakan pendidikan nonformal bersifat fleksibel. Dalam Syahrial (2025) menyebutkan beberapa penerapan BK dalam kerangka pendidikan non formal, yaitu bimbingan kelompok yang dapat dilakukan diskusi kelompok sehingga peserta didik dapat berbagi pengalaman. Yang kedua konseling individual dengan tujuan membantu peserta didik atau warga belajar dalam menyelesaikan masalah pribadi warga belajar. Kemudian, yang ketiga dengan lokakarya atau *workshop*, serta bimbingan konseling dapat dilakukan dengan konsultasi.

B. Strategi Bimbingan Kelompok

Strategi bimbingan kelompok merupakan pendekatan yang digunakan oleh konselor atau guru BK, maupun pendidik dalam melaksanakan bimbingan yang terarah dan terencana dalam suatu kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu cara untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal, karena mereka harus mendapatkan secara pribadi dari pengalaman pendidikan ini (Ilhamuddin et al., 2024). Artinya bimbingan kelompok menjadi salah cara untuk mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya secara optimal dengan kegiatan kelompok setiap individu dapat belajar langsung yang bersifat pribadi dan bermakna. Selain itu bimbingan kelompok bertujuan agar anggota kelompok mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi melalui diskusi serta saling berbagi pengalaman satu sama lain dan memberikan dukungan. Dari hal tersebut peserta didik tidak hanya menambah pengetahuan namun peserta didik juga belajar tentang cara mengambil keputusan, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan kemampuan komunikasi.

Dalam bimbingan kelompok, salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjadikan kegiatan lebih interaktif dan menyenangkan adalah Teknik *Game Based Learning* (GBL). Teknik GBL merupakan pendekatan yang menggunakan permainan sebagai media untuk membantu anggota kelompok belajar berinteraksi serta mengembangkan keterampilan sosial. GBL dapat menyesuaikan gaya belajar peserta didik seperti visual, audiotori, maupun kinestetik, sehingga lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (Karimah dkk., 2025). Media GBL ini tidak hanya membuat peserta didik tertarik namun juga dapat membuat peserta didik memiliki partisipasi yang aktif, mandiri, dan mampu berkolaborasi dengan peserta didik lainnya. Dengan menggunakan media GBL dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Pendekatan GBL menjadi pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan dari bimbingan kelompok, yaitu dapat membantu peserta didik mengoptimalkan kemampuan kognitif, afektif, maupun sosial.

Game Based Learning (GBL) yang bermanfaat untuk menjadikan bimbingan kelompok dapat berdampak dalam proses bimbingan. Dalam (Pratiwi dkk., 2024) menunjukkan bahwa ada beberapa manfaat penting dari GBL yaitu untuk meningkatkan motivasi keterlibatan peserta didik, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas peserta didik, melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperimen. Dalam proses pembelajaran GBL membantu dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam keterlibatan proses pembelajaran sehingga mendorong terciptanya suasana kelompok yang terbuka, komunikatif dan kolaboratif. Kemudian GBL dapat menciptakan motivasi belajar intrinsik yang tumbuh dari dalam diri peserta didik, dikarenakan GBL memberikan kesempatan untuk peserta didik berksplorasi melalui pengalaman langsung.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Sehingga penerapan GBL pada bimbingan kelompok dapat menciptakan proses bimbingan yang dinamis, partisipatif, dan berdampak positif pada perkembangan individu.

C. Teknik Permainan Simulasi

Teknik permainan simulasi merupakan metode yang ada dalam bimbingan kelompok yang dikemas secara inovatif dan prosesnya menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan teknik permainan simulasi merupakan upaya untuk peserta didik belajar namun tanpa mempelajarinya, tetapi dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok, untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Burhanuddin, 2022). Tujuan dari permainan simulasi ini dalam bimbingan kelompok adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan konflik. Selain itu permainan simulasi juga dapat melatih keterampilan dalam komunikasi, serta dapat menumbuhkan rasa empati dan bekerjasama yang baik dalam tim. Pada teknik permainan simulasi ini dapat membantu individu dalam mengambil keputusan secara bijak dari sebuah pengalaman, baik pengalamannya sendiri maupun pengalaman yang diperoleh dari orang lain.

Seiring dengan perkembangan kebutuhan peserta didik serta dinamika permasalahan pada pendidikan khususnya dalam bimbingan kelompok, teknik permainan simulasi perlu adanya perkembangan menjadi lebih inovatif, kreatif, dan tentunya lebih relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pengembangan teknik permainan simulasi ditujukan untuk kegiatan bimbingan kelompok lebih kontekstual, menarik, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dalam Indreswari dkk., (2021) menjelaskan bahwa dalam pengembangan permainan simulasi harus memperhatikan (a) mencari tahu mengenai masalah yang banyak dialami oleh peserta didik, khususnya dalam bidang sosial dan pendidikan; (b) merumuskan tujuan yang akan dicapai dari permainan yang akan diterapkan; (c) mencari mengenai sumber yang nantinya dapat membantu dalam memberikan ide dan penyelesaian masalah yang dialami peserta didik; (d) memilih situasi dalam kehidupan yang cocok dan sesuai dengan keadaan peserta didik; (e) membuat skenario sesuai dengan situasi yang sudah dipilih, scenario dapat dikembangkan dengan memasukkan humor, tantangan, atau situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari; (f) mempersiapkan siapa dan berapa orang yang akan terlibat dalam simulasi; dan (g) tentunya membuat media permainan yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Perngembangan ini tidak semata-mata hanya untuk kegiatan yang menyenangkan melainkan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, empati, dan memiliki keterampilan sosial dalam memecahkan masalah.

Implementasi teknik permainan simulasi tentunya terdapat langkah-langkah yang perlu diperhatikan agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut adalah beberapa langkah teknik permainan simulasi dalam Indreswari dkk. (2021):

1. Menyediakan alat permainan dan kelengkapannya
   Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam pelaksanaan dari permainan simulasi. Pada tahap ini fasilitator ataupun pendidik menyiapkan seluruh keperluan dan perlengkapan yang akan dibutuhkan dalam simulasi. Persiapan alat ini bertujuan untuk mendukung kelancaran dari simulasi serta mendukung dalam penyampaian isi dan pesan dari kegiatan simulasi sehingga peserta dapat memahami isi dari simulasi.

2. Fasilitator, ataupun pendidik dapat menjelaskan tujuan permainan
   Sebelum permainan simulasi dilaksanakan pendidik atau fasilitator dapat disampaikan terlebih dahulu mengenai tujuan dari kegiatan simulasi tersebut. Penjelasan ini penting dengan tujuan agar peserta memahami apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan terarah selama kegiatan simulasi berlangsung

3. Menentukan pemain, pemegang peran, dan penulis
   Pada tahap ini pendidik ataupun fasilitator membagi tugas mengenai peran tertentu dalam kegiatan simulasi. Tujuan dari pembagian peran ini adalah membantu peserta didik dalam memahami isi simulasi dari berbagai sudut pandang dan memperkaya proses belajar melalui interaksi langsung.

4. Menjelaskan peraturan permainan
   Sebelum pada tahap pelaksanaan, pendidik atau fasilitator menjelaskan terlebih dahulu mengenai peraturan dari permainan agar pelaksanaan simulasi berjalan dengan tertib dan lancar. Selain itu penjelasan aturan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kedisiplinan peserta didik

5. Bermain dan berdiskusi
   Tahapan ini merupakan tahapan inti dari kegiatan permainan simulasi. Pada tahap ini peserta didik menjalankan perannya masing-masing sesuai dengan skenario yang telah dibuat, kemudian fasilitator atau pendidik dapat mengamati. Setelah kegiatan simulasi selesai, fasilitator atau pendidik dengan peserta didik berdiskusi, mulai dari memberikan saran, pengalaman yang didapat hingga nilai-nilai yang dipetik dari kegiatan tersebut

6. Menyimpulkan hasil diskusi dan mengemukakan masalah-masalah yang belum terselesaikan
   Setelah adanya diskusi fasilitator ataupun pendidik memandu peserta didik dalam menari kesimpulan dari hasil simulasi. Peserta didik dapat menyampaikan pengalaman, cara menyelesaikan konflik, serta nilai-nilai dan pengalaman positif yang sudah didapatkan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

7. Menutup permainan
   Setelah kegiatan sudah selesai fasilitator dapat menutup kegiatan dengan memberikan apresiasi kepada peserta didik atas kerja sama dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan bermain. Selain itu fasilitator atau pendidik dapat menyampaikan mengenai pesan moral yang didapat dari permainan yang telah dimainkan.

D. Media Board Game (*Mind Steps*)

Media *board game* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berupa papan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *board game* juga dinilai lebih efisien dikarenakan *board game* tidak menggunakan perangkat, melainkan media board game lebih mengandalkan aktivitas bermain, belajar, dan komunikasi (Alex et al., 2024). Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, *board game* digunakan sebagai alat untuk menstimulasi interaksi sosial, meningkatkan partisipasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu media *board game* dapat menjadi media untuk meningkatkan kepercayaan dari peserta didik, karena pada media permainan ini peserta didik didorong untuk mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, dan mengekspresikan diri didepan anggota kelompok lainnya.

Melalui suasana permainan yang aman, suportif, peserta didik mendapatkan ruang untuk dapat berekspresi, mengeksplorasi pengalaman-pengalaman selama kegiatan berlangsung. Sehingga media *board game* tidak hanya relevan untuk dalam proses belajar namun memiliki potensi yang besar dalam menumbuhkan kepercayaan diri dari peserta didik dengan cara yang

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

menyenangkan. Salah satu bentuk pengembangan media *board game* dalam bimbingan kelompok adalah *Mind Steps*. Minds step merupakan game edukatif yang dirancang untuk warga belajar pada pendidikan nonformal. *Mind Steps* merupakan bentuk permainan ular tangga yang ditujukan untuk meningkatkan kepercayaan diri dari warga belajar pada pendidikan nonformal melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

Mind Steps berisi 50 kotak yang didesain dengan warna cerah dan menarik. *Mind Steps* memiliki tiga kartu yang berisi pertanyaan, tantangan, serta kata-kata motivasi sehingga dapat membantu peserta didik untuk berpikir positif, berbagi pengalaman, serta mengungkapkan pendapat secara terbuka di depan kelompok. Kemudian Permainan Ular Tangga *Mind Steps* tidak semata-mata menekankan pada aspek permainan saja namun memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali potensi dan kekuatan diri. Misalnya pada saat peserta didik mendapatkan tantangan maupun pertanyaan dalam permainan, peserta didik dapat belajar mengambil keputusan, serta menghargai diri sendiri dan orang lain. Dengan demikian *Mind Steps* dapat menjadi media bimbingan kelompok sebagai pendukung pendidikan nonformal karena dapat membantu membentuk pribadi yang tangguh dan percaya diri agar siap menghadapi kehidupan yang lebih baik.

PEMBAHASAN

A. Penerapan Permainan Simulasi Setting Bimbingan Kelompok

Ular tangga merupakan media belajar berbentuk permainan papan yang dirancang untuk menyampaikan materi atau nilai-nilai pendidikan melalui aktivitas bermain yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta untuk belajar sambil berkompetisi secara positif (Edukasi & Kritis, 2025). Permainan *Mind Steps* diterapkan dalam kegiatan bimbingan kelompok sebagai media pembelajaran nonformal yang inovatif dan edukatif pada peserta PKBM. Media ini berbentuk *board game* yang dirancang untuk menumbuhkan kepercayaan diri melalui pengalaman bermain reflektif, kolaboratif, dan edukatif. Dalam permainan bimbingan kelompok, fasilitator berperan sebagai pembimbing jalannya permainan. Penerapan *Mind Steps* dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

- Tahap persiapan
  Pada tahap ini, fasilitator menyiapkan komponen permainan papan ular tangga yang berisi 100 kotak edukatif berwarna, point, dadu, serta 3 jenis kartu utama yaitu *insight card, rise card*, dan *action card*.

- Tahap penjelasan aturan
  Fasilitator menjelaskan tujuan permainan yaitu membantu warga belajar untuk mengenali potensi diri, mengelola rasa takut yang dirasakan, dan melatih keberanian untuk berpendapat. Selanjutnya warga belajar melingkar untuk melakukan permainan *Mind Steps*.

- Tahap pelaksanaan permainan
  Setiap peserta bergantian untuk melemparkan dadu dan memindahkan poin sesuai dengan angka yang diperoleh. Apabila poin berhenti pada kotak tertentu, pemain mengambil kartu sesuai dengan jenis warna kotak tersebut dan menjalankan instruksi yang tertera.

- Tahap refleksi dan diskusi
  Setelah permainan selesai, fasilitator memandu refleksi bersama. Warga belajar diajak untuk mendiskusikan perasaan, pengalaman, dan pelajaran yang diperoleh selama permainan berlangsung.

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

- Tahap penutup
  Fasilitator menegakkan nilai-nilai penting yang muncul seperti keberanian, penghargaan terhadap diri sendiri, dan keoptimisan. Kegiatan ditutup dengan apresiasi terhadap peserta dan pemberian umpan balik yang positif.

B. Manfaat Penerapan *Mind Steps*

Penerapan *Mind Steps* memberikan banyak manfaat bagi warga belajar. Permainan ini meningkatkan kepercayaan diri melalui aktivitas berbicara, menjawab, berfikir, dan melatih kepercayaan diri. Selain itu, *Mind Steps* menumbuhkan sikap positif terhadap diri sendiri karena peserta belajar mengenali potensi dan kelebihannya. Interaksi selama permainan juga memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama antar kelompok. Suasana bermain yang menyenangkan membuat peserta lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan ini lagi. Dengan demikian, *Mind Steps* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif dalam membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial warga belajar.

C. Tantangan dalam penerapan *Mind Steps*

Meskipun bermanfaat, pelaksanaan *Mind Steps* menghadapi beberapa tantangan. Tidak semua fasilitator terbiasa menggunakan permainan edukatif, sehingga dibutuhkan pelatih agar kegiatan berjalan efektif. Selain itu, permainan memerlukan waktu yang cukup lama dan peserta memiliki tingkat kepercayaan diri yang berbeda beda, sehingga dinamika kelompok perlu diatur dengan baik. Dari sisi lain, diperlukan pula evaluasi lanjutan untuk memastikan peningkatan kepercayaan diri peserta dapat bertahan setelah kegiatan selesai. Dengan mengatasi tantangan tantangan ini, *Mind Steps* dapat menjadi media bimbingan yang berkelanjutan dan bermakna bagi warga belajar.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa *Mind Steps* ini sebagai media permainan edukatif dan efektif yang meningkatkan kepercayaan diri warga belajar di PKBM melalui kegiatan bimbingan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan permainan ini membantu peserta mengenali potensi diri, berani mengungkapkan pendapat pendapat, serta berinteraksi positif dengan sesama. Meskipun masih ada kendala seperti waktu dan kesiapan fasilitator, *Mind Steps* tetap menjadi inovasi media bimbingan yang menarik dan bermanfaat dalam pengembangan kepercayaan diri warga belajar PKBM.

DAFTAR PUSTAKA

Alex, M., Adi Luhur, T. B. T., & Rifdan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “Ular Tangga” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, *2*(4), 137–149. https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166

Arum, F. A. N., Indah Kholili, R., & Makhmudah, U. (2019). Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa SMK. In *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling* (Vol. 3, Issue 2). http://jurnal.uns.ac.id/jpk

Burhanuddin, H. (2022). *No Title*. *2*(2), 193–201.

Darmawan, D., & Handayani, N. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Warga Belajar melalui Kegiatan Project Class pada Program Paket C. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, *3*(2), 95–104. https://doi.org/10.15294/pls.v3i2.35549

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Edukasi, G., & Kritis, B. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi*. *5*, 456–466.

Fadila, R., & Irmawita, I. (2018). Gambaran Rasa Percaya Diri Warga Belajar pada Program Pendidikan Keaksaraan Fungsional di PKBM Diknaker. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, *6*(4), 525. https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101665

Gibson, R. L., & Mitchell, H. M. (2011). Bimbingan dan konseling. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Ilhamuddin, M. F., Suyanto, K. D., Santoso, O., & Fitriani, D. N. (2024). Tahapan Bimbingan Kelompok: Landasan Teoritis dan Praktis dalam Fasilitasi Pengembangan Individu dan Kelompok. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 107–115. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5967

Indreswari, H., Ilmi, A. M., Aliyah, S. M., Bariyyah, K., Studi, P., Pendidikan, F. I., & Malang, N. (2021). *Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa*. *6*(2), 67–75.

Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game*. *02*(03), 107–113.

Khoirunisa, S., Muhroji, M., Wulandari, R., & Pratiwi, A. S. (2024). Penguatan Rasa Percaya Diri Siswa dalam Berkomunikasi di Sekolah Inklusi. *Buletin KKN Pendidikan*, *6*(1), 97–109. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v6i1.23644

Maemunah, Luthfi, T. A., Amriyadi, Sulistina, Lestari, N., Hidayah, N., & Aulia, S. (2025). Peran Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Siswa di SMAS Islamic Centre. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, *2*, 4380–4394. https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Mildawati, T., & Tangngareng, T. (2023). Jenis-Jenis Pendidikan (Formal, Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam. *Vifada Journal of Education*, *1*(2), 01–28. https://doi.org/10.70184/w33a8b87

Mulia, R., Mardia, N. S., Rahadatul Aisyie, D., & Nelisma, Y. (2024). Bidang Layanan Bimbingan dan Konseling. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*, 5613–5623.

Pratiwi, R., Habadi, N., & Harahap, R. (2024). *Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning*. *1*(7), 592–596.

Ramadhani, M. F. T., Maufur, & Nugraha, R. A. (2024). Efektivitas Peran Guru BK Membangun Kepercayaan Diri Peserta Didik melalui Bimbingan Kelompok. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3). https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1385

Rifasya, N. H., Syam Hidayani, & Desi Nutria. (2024). Pentingnya Bimbingan Kelompok dalam Perkembangan Pribadi Di Panti Asuhan Mitra Payakumbuh. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, *4*(Februari), 56–61.

Romlah, T. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.

Vol. 18 No. 1 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Sangidun, A., Faqih, N., & Aziz, A. (2019). Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII A MTs AL-Ma'Arif Wuluhan. *Jurnal Consulenza: JUrnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 30–35. http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/CONS

Sanjaya, Wina. 2008. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Pernada Media Group

Sari, S. M., Aprilia, L., FAdila, & Rizal, S. (2022). Konsep Bimbingan dan Konseling Non Formal Khususnya pada Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling Islam*, *2*(2). https://doi.org/10.26418/jvip.v5i2.76

Suriani, & Yusnadi. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Warga Belajar Paket C Di Kelompok Belajar Kemuning Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjungbalai Kabupaten Asahan. *Journal of Millennial Community*, 1–8. http://journal.unimed.ac.id/index.php/jce

Syahrial, M. (2025). *The Role of Guidance and Counseling in Non-Formal Education in Indonesia*. *3*(1), 29–38.

Wulan, V. A., Mayasari, S., & Oktariana, Y. (2020). *Peningkatan Percaya Diri Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi*.