

**PENGEMBANGAN MEDIA RAISE AND SHINE CARD BERBASIS MODIFIKASI
PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MELATIH
KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK**

Mutia Rismawati

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: mutia.22065@mhs.unesa.ac.id

Retno Tri Hariastuti

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: retnotri@unesa.ac.id

Abstrak

Kepercayaan diri merupakan aspek krusial yang membantu peserta didik SMK mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Berdasarkan *need assessment* AKPD di SMKN 1 Bojonegoro, ditemukan 63% peserta didik yang kurang percaya diri, seperti ragu dengan kemampuan yang dimiliki, kurang mengenali potensi diri, dan kerap menarik diri untuk berpendapat maupun tampil di depan kelas. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa *Raise and Shine Card* Berbasis Modifikasi Permainan Kartu Uno untuk melatih kepercayaan diri peserta didik SMK yang memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Bojonegoro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Raise and Shine Card* Berbasis Modifikasi Permainan Kartu Uno memperoleh nilai sebesar 89% pada aspek kegunaan, aspek kelayakan sebesar 90%, aspek ketepatan sebesar 91% dan aspek kepatutan sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Raise and Shine Card* dapat memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan..

Kata Kunci: *Raise and Shine Card*, Kepercayaan diri, Kriteria akseptabilitas.

Abstract

Self-confidence is one of the key aspects that vocational high school students need to prepare themselves for the workforce. However, based on the AKPD needs assessment at SMKN 1 Bojonegoro, it was found that 63% of students lack self confidence—they doubt their abilities, fail to recognize their own potential, and often shy away from expressing their opinions or speaking in front of the class. This study aims to develop a product—the Raise and Shine Card based on a uno card game modification—to build the self-confidence of vocational high school students, ensuring it meets acceptability criteria covering usability, feasibility, accuracy, and appropriateness. The study employs a Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SMKN 1 Bojonegoro. The results show that the Raise and Shine Card received a score of 89% for usability, 90% for feasibility, 91% for accuracy, and 95% for appropriateness. It can therefore be concluded that the Raise and Shine Card meets the acceptability criteria, which include usability, feasibility, accuracy, and appropriateness.

Keywords: *Raise and Shine Card, self-confidence, acceptability criteria.*

PENDAHULUAN

Perkembangan peserta didik idealnya tidak hanya berfokus pada pencapaian dalam bidang akademik saja. Keseimbangan antara kemampuan kognitif-akademik dan kompetensi psikososial merupakan prasyarat krusial tercapainya perkembangan individu secara menyeluruh (Guci, et al., 2026). Dalam ranah psikososial, aktivitas pergaulan menjadi salah satu aspek paling penting dalam kehidupan sosial peserta didik di sekolah. Melalui

pergaulan, peserta didik belajar untuk aktualisasi diri dan membangun relasi antar teman. Pada kenyataannya, tidak semua individu memiliki kesiapan yang sama. Sebagian individu justru merasa cemas, tidak nyaman, bahkan kurang percaya diri ketika harus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan, kepercayaan diri memegang peranan penting dalam membentuk pola interaksi antar teman sebaya, menghadapi tekanan sosial,

serta menentukan kapasitas adaptasi individu di berbagai situasi (Rahmawati, 2025).

Lauster mengungkapkan *self-confidence* atau yang biasa disebut rasa percaya diri umumnya diperoleh melalui pengalaman hidup, berupa keyakinan mendalam individu terhadap kemampuan dirinya sehingga tidak mudah dipengaruhi lingkungan sekitar dan mampu bertindak sesuai kehendaknya secara positif (Gufon & Risnawita, 2010). Kepercayaan diri berkembang melalui pengalaman individu dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan, khususnya ketika individu mampu menilai dirinya secara proporsional, bersikap optimis, serta bertanggungjawab atas keputusan dan tindakan yang diambil.

Namun, apabila rasa percaya diri tersebut tidak terbentuk dengan optimal, akan memicu dampak negatif yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan peserta didik. Kondisi tersebut menjadi penghambat utama peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan potensi yang dimiliki (Marlina, dkk. 2022). Rasa percaya diri berpengaruh pada bagaimana peserta didik termotivasi untuk belajar. Kurniasih, dkk. (2021), berpendapat bahwa kepercayaan diri peserta didik berhubungan dengan persepsi terhadap cara seseorang berfikir, merasakan, dan berperilaku. Riyanti & Darwis juga mengatakan bahwa *self-confidence* merupakan persyaratan bagi individu untuk mencapai aktualisasi diri maupun untuk mendapat prestasi (Marlina, dkk. 2022).

Bustomi, dkk., (2023), menyebutkan terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kepercayaan diri—faktor internal meliputi konsep diri, harga diri, kondisi fisik, penampilan fisik, dan pengalaman hidup. Faktor eksternal terdiri dari pendidikan, lingkungan, dan pengalaman hidup. Pendapat Hurlock mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap kepercayaan diri adalah orang tua, rasa aman, penampilan fisik, dan kesuksesan (Gani, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* dalam Sari, dkk. (2021), mengungkapkan bahwa tingkat rasa percaya diri peserta didik di Indonesia termasuk dalam kategori rendah yaitu 30%. Purwadi (2021) menyebutkan bahwa kepercayaan diri penting bagi individu, karena kepercayaan diri membantu individu untuk mengenali kemampuan yang dimiliki, berpikir positif terhadap diri dan masa depan, menerima hasil yang diperoleh secara realistis, serta dapat mengambil Keputusan dengan pertimbangan yang baik. Amilin menyebutkan percaya diri menjadi aspek yang penting dalam perkembangan siswa di sekolah (Parengkungan & Sundah, 2023). Gatz dan Kelly mengungkapkan bahwa aktifitas sekolah yang melibatkan kepercayaan diri siswa antara lain aktif dalam berdiskusi, bertanya ketika mengalami kesulitan, dan

mengutarakan gagasan di depan umum. Jika siswa tidak menampilkan percaya diri yang tinggi, dapat berpengaruh terhadap performa akademik peserta didik di sekolah (Septia, dkk., 2021).

Bagi peserta didik SMK, kepercayaan diri berkaitan erat dengan tuntutan lulusan yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja. Kepercayaan diri peserta didik menjadi kemampuan penting yang mendukung kesiapan menghadapi tekanan dalam lingkungan pekerjaan. Sejalan dengan Halisoy (2024) yang menjelaskan bahwa kepercayaan diri memengaruhi usaha, ketekunan, dan cara individu menghadapi tantangan. Meskipun memiliki kemampuan kinerja yang baik, peserta didik dengan kepercayaan diri rendah rentan mengalami hambatan dalam berkomunikasi, kurang berani mengambil inisiatif, dan kesulitan mengekspresikan kemampuan dirinya (Suratno & Wulandari, 2025). Oleh karena itu, rendahnya kepercayaan diri menjadi salah satu hambatan bagi peserta didik SMK yang penting untuk ditindaklanjuti.

Data *need assessment* melalui AKPD yang dilaksanakan pada bulan Februari 2025 terhadap 210 peserta didik di SMKN 1 Bojonegoro menunjukkan bahwa kepercayaan diri peserta didik dengan kategori rendah. Pada kelas X jurusan Bisnis Digital dan Manajemen Perkantoran, sebanyak 63% peserta didik menyatakan belum memiliki kepercayaan diri yang memadai. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil AKPD kelas XI dari jurusan Akuntansi, Bisnis Digital, dan Desain Komunikasi Visual yang menunjukkan bahwa 69% peserta didik mengalami kesulitan dalam berpikir positif (aspek optimisme) serta belum memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki.

Asesmen dilakukan secara random untuk mengetahui kebutuhan peserta didik pada empat jurusan secara acak, yaitu Akuntansi, Bisnis Digital, Manajemen Perkantoran, dan Desain Komunikasi Visual. Hasil asesmen tersebut sejalan dengan temuan observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung enggan mengemukakan pendapat karena meragukan kemampuan dirinya, kurang berani tampil di depan kelas, serta belum mampu mengenali potensi dan kelebihan yang dimiliki. Selain itu, sebagian peserta didik juga menunjukkan sikap kurang optimis terhadap masa depan dan merasa ragu untuk meraih cita-cita yang lebih tinggi.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung kepercayaan diri adalah melalui penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling (Kristaufanani dan Rosada, 2021). Mengingat karakter peserta didik SMK yang cenderung menyukai kegiatan interaktif, maka peneliti memilih untuk mengembangkan media berbasis permainan sebagai instrumen bimbingan. Observasi menunjukkan bahwa permainan kartu uno sangat populer di kalangan peserta didik untuk mengisi waktu luang.

Kartu uno dilakukan dengan cara menyamakan warna, angka maupun ikon pada kartu (Uno Cardgame, n.d). Permainan kartu uno memiliki aturan yang relatif sederhana, namun tetap membutuhkan strategi dan taktik dalam bermain. Hal ini menyebabkan adanya ketertarikan peserta didik dalam bermain, sekaligus melatih keterampilan mengatur strategi dan meningkatkan konsentrasi (Aulya, dkk, 2021). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu uno untuk melatih kepercayaan diri peserta didik SMK di Bojonegoro.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru sekaligus menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sebelumnya melalui serangkaian tahapan yang sistematis (Nurfatimah, 2019). Sugiyono (2016) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) merupakan pendekatan penelitian yang tidak hanya berorientasi pada penciptaan suatu produk, tetapi juga pada pengujian efektivitas produk tersebut. Oleh karena itu, proses pengembangannya diawali dengan identifikasi kebutuhan, kemudian diikuti tahap pengujian untuk memastikan produk dapat berfungsi secara optimal ketika diterapkan.

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *Raise and Shine Card* sebagai bentuk modifikasi permainan kartu uno untuk melatih kepercayaan diri peserta didik. Proses pengembangan media dilaksanakan dengan mengadaptasi model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan yang mencakup tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen angket kepercayaan diri dan kuesioner uji validasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, serta calon pengguna. Angket kepercayaan diri digunakan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri peserta didik berdasarkan lima aspek menurut Lauster, yaitu keyakinan atas kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta sikap rasional dan realistis.

Penentuan subjek dilakukan secara bertahap melalui hasil *need assessment* AKPD di SMKN 1 Bojonegoro. Hasil asesmen menunjukkan bahwa kepercayaan diri merupakan kebutuhan yang perlu mendapatkan perhatian. Selanjutnya, peneliti memilih kelas yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri paling rendah untuk diberikan

instrumen skala kepercayaan diri yaitu di kelas X Manajemen Perkantoran 3. Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, dipilih empat peserta didik dengan tingkat kepercayaan diri paling rendah sebagai uji coba kelompok kecil.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif didapatkan melalui hasil masukan dan saran selama uji validasi untuk mengetahui akseptabilitas media dari para ahli materi, media dan calon pengguna. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil instrumen serta menganalisis kuisisioner yang telah diisi oleh validator melalui skala Likert pada lembar uji validitas produk. Data hasil angket tersebut dihitung menggunakan rumus presentase menurut Suroyo, dkk., 2024:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Hasil atau persentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal yang diperoleh

100% : Konstanta

Kualifikasi tingkat kelayakan produk mengacu pada kriteria penilaian menurut Mosleh, & Hariastuti, 2024, sebagai berikut:

Presentase kelayakan	Kategori
81%–100%	Sangat sesuai, tidak revisi
66%–80%	Sesuai, tidak revisi
56%–65%	Kurang sesuai, perlu revisi
0%–55%	Tidak sesuai, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media bimbingan *Raise and Shine Card* yang memenuhi kriteria akseptabilitas untuk melatih kepercayaan diri peserta didik. Pengembangan media berorientasi pada terciptanya lingkungan yang aman, positif, dan kolaboratif sehingga peserta didik terdorong untuk lebih mengenali dirinya serta meningkatkan rasa percaya diri. Seluruh proses pengembangan dilaksanakan berdasarkan model ADDIE yang meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tahap Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan beberapa indikasi rendahnya kepercayaan diri peserta didik, seperti enggan menyampaikan pendapat, ragu menjawab pertanyaan, kurang berani tampil di depan kelas, membatasi cita-cita karena takut kecewa, serta kesulitan mengenali potensi diri. Temuan tersebut

diperkuat oleh hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang menunjukkan bahwa 63% peserta didik kelas X memiliki kepercayaan diri rendah, sedangkan pada kelas XI sebanyak 69% peserta didik mengalami kesulitan berpikir positif (aspek optimisme) dan belum yakin terhadap kemampuan dirinya. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno sebagai media bimbingan kelompok untuk melatih rasa percaya diri peserta didik melalui kegiatan yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

Tahap Design (Desain)

Tahap desain dilakukan dengan menyusun seluruh komponen media yang meliputi desain visual kartu, spesifikasi ukuran dan bahan, kemasan penyimpanan, buku panduan guru BK, kartu reguler, kartu aksi, kartu boom, kartu challenge, kartu refleksi, dadu, serta lembar *action plan*. Mekanisme permainan dimodifikasi dengan menambahkan kartu boom pada *draw pile* sebagai pemicu dimulainya sesi *challenge*. Setiap pemain yang memperoleh kartu boom diwajibkan mengambil kartu challenge, kemudian menggunakan dadu untuk menentukan butir tantangan yang harus dijawab. Setelah seluruh kartu *challenge* selesai, permainan dilanjutkan dengan pengambilan kartu refleksi sebagai sarana evaluasi pengalaman selama bermain dan diakhiri dengan penyusunan *action plan* sebagai komitmen peserta didik dalam menerapkan hasil pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, peneliti menyusun buku panduan guru BK yang memuat RPL, materi layanan, mekanisme permainan, dan instrumen evaluasi. Penyusunan materi pada kartu *challenge* didasarkan pada aspek-aspek kepercayaan diri menurut Lauster, sedangkan kartu refleksi dirancang dengan dua sisi yang saling berkaitan, yaitu pertanyaan reflektif pada satu sisi dan kalimat afirmasi atau motivasi pada sisi lainnya.

Tahap Development (Pengembangan)

peneliti mengembangkan media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno menggunakan aplikasi Canva, kemudian melakukan uji validasi kepada para ahli dan calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas media berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Untuk mendukung proses validasi, peneliti menyusun instrumen berupa angket penilaian bagi ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Instrumen disusun dalam bentuk kuesioner menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu 4 (Sangat Sesuai), 3 (Sesuai), 2 (Tidak Sesuai), dan 1 (Sangat Tidak Sesuai). Kriteria ahli materi dan ahli media ditetapkan berdasar pada; 1) latar belakang pendidikan minimal magister (S2); 2) pengalaman dalam bidang bimbingan dan konseling, khususnya yang berkaitan dengan

pengembangan media pembelajaran atau teknologi pendidikan.

Pada tahap ini, Uji validasi media dilakukan oleh dua validator, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Devi Ratnasari, M.Pd., sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. Berikut rekapitulasi penilaian yang diperoleh:

Tabel 1. Hasil Uji Akseptabilitas Oleh Para Ahli

Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Rata-rata
Kegunaan	90%	100%	95%
Kelayakan	94%	95%	94,5%
Ketepatan	88%	100%	94%
Kepatutan	95%	94%	94,5%

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli dan telah direvisi sesuai saran yang diberikan. Subjek uji coba dipilih melalui penyebaran instrumen skala kepercayaan diri di kelas XI MP 3, kemudian dipilih empat peserta didik dengan skor terendah sebagai subjek uji coba. Penilaian akseptabilitas media oleh calon pengguna melibatkan dua guru BK sebagai dan empat peserta didik sebagai. Berdasarkan hasil uji akseptabilitas oleh calon pengguna, penilaian didapatkan sebagaimana berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Akseptabilitas Oleh Calon Pengguna

Subjek	Keg	Kel	Ket	Kep
LAK	15	15	15	16
KDN	15	13	15	14
ZNN	14	15	14	16
WEF	16	14	15	14
Guru BK 1	18	15	15	16
Guru BK 2	18	18	14	15
Rata-rata	83%	86%	90%	96%

Keterangan:

Keg : Kegunaan Ket : Ketepatan

Kel : Kelayakan Kep : Kepatutan

Efektivitas media juga ditinjau melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Sebelum penggunaan media, skor kepercayaan diri peserta didik sebesar 91 yang berada pada kategori rendah. Setelah menggunakan media *Raise and Shine Card*, rata-rata skor meningkat menjadi 118 dengan kategori tinggi. Peningkatan skor tersebut membuktikan bahwa media mampu memberikan perubahan positif terhadap rasa percaya diri peserta didik.

Tabel 3. Rekapitulasi Skor *Pretest-Posttest*

Subjek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Kategori
KDN	90	115	Tinggi
ZNN	90	121	Tinggi
WEE	91	129	Tinggi
LAK	93	107	Sedang
Rata-rata	91	118	Tinggi

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan analisis seluruh masukan dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Masukan yang diperoleh melalui ahli materi berfokus pada penyempurnaan isi media, meliputi perbaikan penulisan, kelengkapan komponen Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), penyempurnaan instrumen evaluasi, serta revisi beberapa butir kartu challenge agar lebih sesuai dengan aspek kepercayaan diri. Ahli media memberikan saran terkait penyesuaian durasi permainan agar lebih fleksibel dan sesuai dengan alokasi waktu layanan bimbingan dan konseling. Sementara itu, calon pengguna memberikan masukan berupa pengurangan jumlah kartu boom, penambahan variasi tantangan pada kartu challenge, serta penyesuaian durasi permainan agar pelaksanaan layanan lebih efektif. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi sehingga media *Raise and Shine Card* menjadi lebih layak dan dapat digunakan dalam layanan BK..

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media layanan bimbingan kelompok berupa *Raise and Shine Card* Berbasis Modifikasi Permainan Kartu Uno yang dirancang untuk melatih kepercayaan diri peserta didik SMKN 1 Bojonegoro. Pengembangan media didasarkan pada kebutuhan peserta didik SMK yang dipersiapkan memasuki dunia kerja, sehingga memerlukan kepercayaan diri sebagai bekal menghadapi berbagai tantangan dan tekanan sosial. Individu dengan kepercayaan diri yang baik cenderung memiliki keberanian mengambil risiko dan inisiatif untuk mencapai kinerja yang optimal (Akbarsyah dkk., 2023). Oleh karena itu, media ini dikembangkan sebagai alternatif layanan bimbingan kelompok untuk melatih rasa percaya diri peserta didik. Untuk memastikan media dapat menjalankan fungsinya secara optimal, tingkat akseptabilitas produk menjadi kriteria utama yang harus dipenuhi. Akseptabilitas media diukur berdasarkan empat indikator utama, yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, serta kepatutan.

Aspek kegunaan menunjukkan sejauh mana media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno mampu memberikan manfaat bagi penggunaannya. Berdasarkan hasil penilaian oleh para validator, aspek kegunaan memperoleh rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat sesuai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinilai mampu mendukung tujuan layanan BK, relevan dengan kebutuhan peserta didik, mudah digunakan, serta memfasilitasi dinamika kelompok yang positif.

Manfaat media ditunjukkan melalui penilaian peserta didik yang merasakan adanya kesempatan untuk melatih keberanian berbicara, mengenali potensi diri, serta membangun interaksi sosial dengan teman sebaya melalui aktivitas permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa

mekanisme permainan yang dikembangkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, namun dapat mendorong peserta didik mempraktikkan keterampilan sosial yang berkaitan dengan kepercayaan diri. Temuan ini selaras dengan Sadiman yang mengungkapkan bahwa metode permainan efektif membantu individu mengembangkan keterampilan komunikasi, memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok, serta membangun interaksi sosial yang positif (Setiawan, 2022).

Aspek kelayakan bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan, kemudahan penggunaan, serta kualitas media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno. Berdasarkan hasil validasi, aspek kelayakan mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat sesuai. Hasil penilaian menunjukkan bahwa isi kartu *challenge* selaras dengan karakter peserta didik dan dilengkapi dengan variasi tantangan yang menarik. Selain itu, media dinilai memiliki desain visual yang menarik, keterbacaan yang baik, menggunakan bahan yang berkualitas, serta mudah dipahami dan diterapkan oleh guru BK maupun peserta didik tanpa memerlukan persyaratan khusus. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Nieveen, dkk., (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dinilai praktis dan layak apabila mudah digunakan serta dapat diterapkan oleh penggunaannya.

Aspek ketepatan mengukur kesesuaian media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno dengan indikator kepercayaan diri, karakteristik peserta didik, serta tujuan layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil validasi, aspek ketepatan diperoleh nilai 91% dalam kategori sangat sesuai. Hasil penilaian menunjukkan bahwa isi kartu *challenge* telah sesuai dengan aspek-aspek kepercayaan diri dan tingkat perkembangan peserta didik, didukung oleh ilustrasi visual yang representatif, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta contoh kasus yang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Selain itu, petunjuk penggunaan yang jelas dan tantangan dalam permainan membantu peserta didik memahami cara menghadapi berbagai situasi secara lebih percaya diri. Temuan ini selaras dengan Arsyad yang mengungkapkan bahwa media yang baik harus selaras dengan materi, desain visual, dan karakteristik siswa sehingga dapat mencapai secara maksimal tujuan pembelajaran (Hasan dkk., 2021).

Aspek kepatutan bertujuan untuk memastikan bahwa media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno memenuhi standar etika, norma, dan nilai yang berlaku dalam layanan BK. Berdasarkan hasil validasi, aspek kepatutan memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat sesuai. Hasil penilaian menunjukkan bahwa isi media memuat konten yang

positif, menghargai privasi peserta didik, serta selaras dengan norma dan tata tertib di lingkungan sekolah. Selain itu, desain visual, pemilihan warna, dan bahasa yang digunakan dinilai sesuai untuk lingkungan pendidikan, bebas dari unsur diskriminatif, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Donal dkk., (2026) yang mengemukakan bahwa efektivitas layanan bimbingan dan konseling dipengaruhi oleh lingkungan yang aman, bebas diskriminasi, dan tetap menjaga privasi peserta didik.

Hasil implementasi media menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kepercayaan diri dari 91 pada kategori rendah saat *pre-test* menjadi 118 pada kategori tinggi saat *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Raise and Shine Card* berbasis modifikasi permainan kartu Uno berpotensi membantu peserta didik mengembangkan aspek-aspek kepercayaan diri. Selain peningkatan skor, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku yang positif. Peserta didik yang semula cenderung pemalu, tertutup, dan enggan mengemukakan pendapat mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, lebih terbuka, dan aktif dalam diskusi. Perubahan tersebut didukung oleh dinamika kelompok yang menciptakan suasana aman, saling mendukung, dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pengalaman. Ivory dkk., (2025) mengidentifikasi bahwa perkembangan kepercayaan diri peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung serta pengalaman sosial yang positif. Temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *raise and shine card* berbasis modifikasi permainan kartu uno untuk melatih kepercayaan diri peserta didik SMK di Bojonegoro telah memenuhi kriteria akseptabilitas sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Hasil uji validasi oleh para ahli dan uji coba media ke calon pengguna, diperoleh penilaian aspek kegunaan sebesar 89%, aspek kelayakan sebesar 90%, aspek ketepatan sebanyak 91% dan aspek kepatutan sebesar 95%. Seluruh aspek tersebut berada dalam kategori sangat sesuai.

Saran

Hasil penelitian ini menjadi dasar dalam penyusunan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru BK

Guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memanfaatkan media *raise and shine card* sebagai salah satu alternatif media dalam layanan bimbingan kelompok, khususnya untuk melatih kepercayaan diri.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dalam penyediaan media BK kreatif dan inovatif, baik dalam bentuk pengadaan seperti *raise and shine card* berbasis modifikasi permainan kartu uno atau media lain yang sejenis, untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kepercayaan diri sesuai dengan kebutuhan mereka.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media yang telah dibuat, dari segi materi maupun visual, sehingga media tetap relevan dengan perkembangan kebutuhan peserta didik dan memiliki tampilan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarsyah, M. R, Tinambunan, A., & Erian, M. Z. (2023). Pengaruh Kualitas Kehidupan Kerja dan Kepercayaan Diri dan Budaya Perusahaan terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 397–402. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/2322>
- Donal, D., Neviyarni S., Netrawati, N., & Hariko, R. (2026). The Role of Counselors in Group Guidance Based on a Humanistic Approach. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 6(1), 126–133. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v6i1.23714>
- Guci, N. A., Adiba, F., Nasution, M. D., Harahap, M. H., & Daulay, L. S. (2026). Perkembangan Emosional Peserta Didik Serta Dampaknya Terhadap Proses Perkembangan. *Komprehensif*, 4(1), 86–94. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/1827>
- Gufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2010). Teori-Teori Psikologi. Ar-Ruzz Media.
- Halisoy, T. (2024). The Importance of Self-Confidence. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 11(5), 2975–2989. <https://doi.org/10.46868/atdd.2024.803>
- Hasan, M., Milawati, I., Darojat, Harahap, U. K., Tahirim, I., Khairi, S. M. S., Azwar, A., Mufit, A., Masdiana, & Indra, I. P. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Ivory, D. B., Maharani, & Imam, P. (2025). Penerapan Layanan Konseling Kelompok dengan Pendekatan. *FOKUS*, 8(4), 560–574. <https://doi.org/10.22460/fokus.v8i4>

- Kurniasih, K. Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250-2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Marlina, L., et.al. (2022). Profil Siswa yang Mempunyai Kepercayaan Diri Rendah di SMA Negeri 4 Cimahi. *Fokus*, 5(2), Hlm 154-161. <http://doi.org/10.22460/fokus.v5i2.8496>
- Mosleh, I., & Hariastuti, R.T. (2024). Pengembangan Media Buku Saku Digital Perencanaan Karier Siswa SMA Berbasis Teori Holland. *Jurnal BK Unesa*, 14(3), 72-78. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/62165>
- Nurfatimah. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo. (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Palopo)
- Parengkungan, J. V. R. & Sundah, A.J.A. (2023). Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik di Kelas XI SMA Negeri 1 Tondano. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(25), 1035-1043. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10576635>
- Purwadi, P. (2021). Menumbuhkembangkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 8(2), 23-27. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/1837/520521365>
- Rahmawati, R. (2025). Hubungan Kepercayaan Diri terhadap Kecemasan Sosial pada Siswa Kelas VII A dan VII B SMP Negeri 20 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 60-80. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3025>
- Sari, W. ., Anwar, F. ., Wirdati, W., & Engkizar, E. (2021). Metode Diskusi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8904-8909. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.239>
- Septia, S., Mohamad Syarif Sumantri, & Uswatun Hasanah. (2022). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 152-159. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p152-159>
- Setiawan, D. (2022). Pengembangan Permainan Talk Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 4(03). <https://doi.org/10.26740/pensa.v4i03.16158>
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Alfabeta
- Suratno, S., & Wulandari, A. (2025). Analisa Pengaruh Pengembangan Diri Dan Kepercayaan Diri Dalam Memediasi Kemampuan Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (Jebma)*, 5(2), 531-540. <https://doi.org/10.47709/jebma.v5i2.6528>
- Suroyo, Adellia, P., & Ishaq, I. (2024). Development of Podcast Media Based on the Spotify Application in History Learning on the Influence of Islamic Religion and Culture in Indonesia at Profession Bina Vocational School. *Santhet: Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora*, 8(1), 1021-1027. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3917>
- Uno-cardgame.com. The History of UNO. Diakses pada 20 Juni 2025 dari <https://www.uno-cardgame.com/blog/the-history-of-uno>