

**PROGRAM BERANI: BELAJAR MENUMBUHKAN RASA
PERCAYA DIRI SEJAK DINI MELALUI EDUKASI DAN
GAMIFIKASI TEBAK GAYA (*MIME GAME*) DI SD NEGERI 2
KRAGILAN KABUPATEN BOYOLALI**

LAPORAN *PROJECT*

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah Tugas Akhir Berbasis
Project



Oleh :

VILANSY HANUNG KUSUMA

NIM 22020121140178

**DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG, MEI 2025**

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Vilansy Hanung Kusuma
NIM : 22020121140178
Fakultas / Departemen : Kedokteran / Keperawatan
Jenis : Tugas Akhir Berbasis *Project*
Judul : Program BERANI: Belajar Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sejak Dini Melalui Edukasi dan Gamifikasi Tebak Gaya (*Mime Game*) di SD Negeri 2 Kragilan Kabupaten Boyolali

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), mendistribusikannya, serta menampilkan dalam bentuk *soft copy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 8 Mei 2025
Yang menyatakan



Vilansy Hanung Kusuma
NIM. 22020121140178

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Vilansy Hanung Kusuma
Tempat / Tanggal Lahir : Brebes, 9 Maret 2003
Alamat Rumah : Jipang, Kecamatan Bantarkawung, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.
No. Telp : 082329324829
Email : vilansyhanung8@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa *project* saya yang berjudul Program BERANI Belajar Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sejak Dini Melalui Edukasi dan Gamifikasi Tebak Gaya (*Mime Game*) di SD Negeri 2 Kragilan Kabupaten Boyolali bebas dari plagiarisme dengan *similarity index* 20% dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan sebagian atau seluruh bagian dari *project* dan karya ilmiah dari hasil-hasil *project* tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Semarang, 8 Mei 2025

Yang menyatakan



Vilansy Hanung Kusuma

NIM. 22020121140178

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa *Project* yang berjudul:

**PROGRAM BERANI: BELAJAR MENUMBUHKAN RASA PERCAYA
DIRI SEJAK DINI MELALUI EDUKASI DAN GAMIFIKASI TEBAK
GAYA (*MIME GAME*) DI SD NEGERI 2 KRAGILAN KABUPATEN
BOYOLALI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Vilansy Hanung Kusuma

NIM : 22020121140178

Telah disetujui sebagai **laporan *project*** dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk direview

Pembimbing,



Ns. Diyan Yuli Wijayanti, S.Kep., M.Kep

NIP. 197705132002122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan FK Undip



Agus Santoso, S.Kp., M.Kep

NIP. 197208211999031002

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa *Project* yang berjudul:

PROGRAM BERANI: BELAJAR MENUMBUHKAN RASA PERCAYA DIRI SEJAK DINI MELALUI EDUKASI DAN GAMIFIKASI TEBAK GAYA (*MIME GAME*) DI SD NEGERI 2 KRAGILAN KABUPATEN BOYOLALI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Vilansy Hanung Kusuma
NIM : 22020121140178

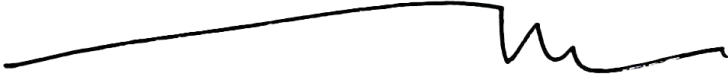
Telah diuji pada 26 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan

Ketua Penguji,



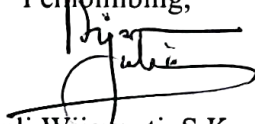
Sarah Ulliya, S.Kp, M.Kes
NIP. 197701262001122001

Anggota Penguji,



Prof. Dr. Meidiana Dwidiyanti, S.Kp, M.Sc
NIP. 196005151983032002

Pembimbing,



Ns. Diyan Yuli Wijayanti, S.Kep., M.Kep
NIP. 197705132002122002

Mengetahui,
Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK Undip



Dr. Anggorowati, S.Kp. M.Kep., Sp.Mat
NIP. 197708302001122001

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Pencipta segala ilmu dan penuntun hati. Atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, penulis dapat menuntaskan laporan *project* berjudul “Program BERANI: Belajar Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sejak Dini Melalui Edukasi dan Gamifikasi Tebak Gaya (*Mime Game*) di SD Negeri 2 Kragilan Kabupaten Boyolali” sebagai wujud tanggung jawab intelektual dalam meraih gelar Sarjana Keperawatan di Departemen Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.

Dalam proses penyusunannya, penulis melalui pengalaman yang memperkaya wawasan dan memperdalam rasa syukur. Ibarat benih yang tumbuh menjadi tunas melalui tempaan angin dan hujan, laporan ini lahir dari usaha, doa, serta dukungan dari banyak pihak; suatu proses yang menorehkan warna pelajaran berharga, sekaligus memperkaya makna di setiap lembar laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun sebagai perbaikan untuk kedepannya. Semoga laporan *project* ini tidak hanya menjadi bentuk pertanggungjawaban akademik, tetapi juga memberi manfaat bagi pengembangan ilmu keperawatan, pendidikan kesehatan, serta menjadi inspirasi untuk menumbuhkembangkan kepercayaan diri.

Semarang, 8 Mei 2025



Vilansy Hanung Kusuma

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan *project* ini tidak akan berjalan dengan baik dan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ns. Diyan Yuli Wijayanti, S.Kep, M.Kep selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Sarah Ulliya, S.Kp, M.Kes selaku dosen penguji I dan Ibu Prof. Dr. Meidiana Dwidiyanti, S.Kp, M.Sc selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro atas ilmu dan pengetahuan yang telah diajarkan.
4. Kepala Sekolah, Guru dan Siswa-siswi SD Negeri 2 Kragilan yang telah memberikan izin dan membantu penulis melaksanakan tugas akhir ini.
5. Mama, kakak, dan segenap keluarga penulis tercinta, terima kasih selalu membersamai dan tidak hentinya memberikan kasih sayang. Terima kasih atas segala doa agar segala yang saya jalani lancar, atas motivasi dan nasihat, serta selalu menjadi penguat.
6. Laela Nur Rohmah, Prince Zn, Hawwin Nuzula, Aisyah Syukma, Regita Naffasari, Ega Devana; sahabat dan teman-teman penulis yang senantiasa membantu, bekerja bersama serta memberi dukungan dan doa kepada penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi doa dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	<i>xvi</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Program.....	12
1.3.1 Tujuan Umum	12
1.3.2 Tujuan Khusus.....	12
1.4 Manfaat Penulisan.....	13
1.4.1 Bagi Keperawatan	13
1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan	14
1.4.3 Bagi Siswa-siswi SDN 2 Kragilan Boyolali	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
2.1 Percaya Diri.....	16
2.1.1 Definisi Percaya Diri.....	16
2.1.2 Ciri – Ciri Percaya Diri	17
2.1.3 Faktor Yang Memengaruhi Kepercayaan Diri	22
2.1.4 Dampak Kepercayaan Diri.....	26

2.1.5	Cara Membangun Kepercayaan Diri.....	31
2.2	Anak Usia Sekolah.....	35
2.2.1	Definisi Anak Usia Sekolah	35
2.2.2	Perkembangan Anak Usia Sekolah	37
2.2.3	Karakteristik Anak Usia Sekolah	38
2.3	Psikologis Anak Usia Sekolah	39
2.3.1	Tahap Perkembangan Psikologis Anak Usia Sekolah.....	39
2.3.2	Kebutuhan Psikologis Anak Usia Sekolah.....	40
2.4	Program BERANI Melalui Edukasi dan Gamifikasi <i>Mime Game</i>	42
2.4.1	Edukasi Kepercayaan Diri.....	42
2.4.2	Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>).....	47
2.5	Kerangka Kerja Pelaksanaan <i>Project</i>	52
2.6	Pertanyaan <i>Project</i>	53
BAB III METODE PELAKSANAAN.....		53
3.1	Jenis dan Rancangan <i>Project</i>	53
3.2	Sasaran Kegiatan.....	64
3.3	Tempat dan Waktu Kegiatan	64
3.4	Sarana Prasarana	64
3.5	Definisi Operasional.....	65
3.6	Prosedur Kegiatan	68
3.6.1	Pengkajian.....	68
3.6.2	Perencanaan.....	68
3.6.3	Implementasi.....	70
3.6.4	Evaluasi	75
3.7	Analisis Penilaian.....	76
3.7.1	Analisis Penilaian Sikap Percaya Diri	76
3.7.2	Analisis Penilaian Edukasi Materi Kepercayaan Diri.....	77
3.7.3	Analisis Observasi Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>)	79
BAB IV HASIL KEGIATAN.....		82
4.1	Hasil Pengkajian.....	82
4.2	Hasil Perencanaan	84
4.3	Hasil Implementasi.....	86

4.3.1	Hasil Implementasi Edukasi Materi Kepercayaan Diri.....	86
4.3.2	Hasil Implementasi Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>)	91
4.4	Hasil Evaluasi.....	94
4.4.1	Tingkat Percaya Diri Partisipan	94
4.4.2	Edukasi Materi Kepercayaan Diri.....	94
4.4.3	Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>).....	96
BAB V PEMBAHASAN		76
5.1	Gambaran Karakteristik Partisipan	98
5.2	Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak Usia Sekolah.....	103
5.3	Edukasi Materi Kepercayaan Diri.....	105
5.4	Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>).....	110
5.5	Keterbatasan Program	114
5.6	Keberlanjutan Program	116
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		120
6.1	Kesimpulan	120
6.2	Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA		123
LAMPIRAN.....		xvii

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1.	Rancangan Program BERANI Melalui Edukasi dan Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>)	58
2.	Definisi Operasional	65
3.	Kategori Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Edukasi Materi Kepercayaan Diri	66
4.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Usia Sekolah Kelas 4,5 dan 6	83
5.	Distribusi Kategori Kepercayaan Diri Sebelum Program BERANI	84
6.	Distribusi Kategori Tingkat Kepercayaan Diri Sebelum dan Setelah Program BERANI	94
7.	Distribusi Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Edukasi Materi Kepercayaan Diri	94
8.	Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Refleksi Materi Kepercayaan Diri	95
9.	Distribusi Kategori Hasil Gamifikasi Tebak Gaya (<i>Mime Game</i>) 1 dan <i>Mime Game</i> 2	96

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1.	Perkembangan Psikologis Menurut Erikson	39
2.	Maslow's <i>Hierarchy of Needs</i>	41
3.	Kerangka Kerja Pelaksanaan <i>Project</i>	52
4.	Skema Rancangan <i>Project</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor		Halaman
1.	Surat Izin Pelaksanaan <i>Project</i>	xvii
2.	Permohonan Penggunaan Kuesioner	xx
3.	Instrumen Sikap Percaya Diri	xxi
4.	Lembar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	xxiv
5.	Lembar Observasi Refleksi Materi	xxv
6.	Lembar Observasi Gamifikasi	xxvii
7.	Analisis Data	xxviii
8.	Jadwal Konsultasi	xxxii
9.	Catatan Hasil Konsultasi	xxxiv
10.	<i>Pre-Planning</i> Program BERANI	xxxix
11.	<i>Timeline Project</i>	xlviii
12.	Jadwal Pelaksanaan <i>Project</i>	1
13.	Dokumentasi <i>Project</i>	liii
14.	Luaran <i>Project</i>	lv
15.	Daftar Hadir Siswa dalam Pelaksanaan <i>Project</i>	lvi
16.	Hasil Uji Plagiarisme	lx

DAFTAR SINGKATAN

CDC	:	<i>Centers for Disease Control and Prevention</i>
KIE	:	Komunikasi, Informasi, dan Edukasi
KPPPA	:	Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia
PHBS	:	Perilaku Hidup Bersih dan Sehat
SD	:	Sekolah Dasar
SDN	:	Sekolah Dasar Negeri
SPSS	:	<i>Statistical Package for the Social Sciences</i> (software analisis data)
UNICEF	:	<i>United Nations Children's Fund</i>
UTS	:	Ujian Tengah Semester
WHO	:	<i>World Health Organization</i>

Departemen Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran
Universitas Diponegoro
Mei, 2025

ABSTRAK

Vilansy Hanung Kusuma

Program BERANI: Belajar Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sejak Dini Melalui Edukasi dan Gamifikasi Tebak Gaya (*Mime Game*) di SD Negeri 2 Kragilan Kabupaten Boyolali

ix + 139 Halaman + 9 Tabel + 4 Gambar + 16 Lampiran

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial anak usia sekolah. Kurangnya rasa percaya diri dapat berdampak pada rendahnya partisipasi belajar, interaksi sosial yang terbatas, hambatan dalam pengembangan potensi diri hingga gangguan mental. Program BERANI (Belajar Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sejak Dini) dirancang sebagai intervensi berbasis edukasi dan gamifikasi *mime game* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IV–VI di SD Negeri 2 Kragilan, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali. Program ini dilaksanakan selama tiga minggu dengan melibatkan 50 siswa dan terdiri dari kegiatan edukasi materi kepercayaan diri, *pre-test* dan *post-test*, refleksi materi, serta dua sesi gamifikasi *mime game*. Hasil program menunjukkan adanya dampak yang signifikan, dalam aspek kognitif sebanyak 60% siswa mencapai kategori “sangat baik” dalam *post-test* edukasi. Pada aspek afektif 72% siswa mampu menyampaikan refleksi materi dengan baik. Pada aspek psikomotor sebagian besar siswa (46%) berada pada kategori “kurang” pada gamifikasi 1 dan terjadi peningkatan dengan 40% siswa dalam kategori “baik” dan 24% “sangat baik” pada gamifikasi 2. Penilaian terhadap sikap percaya diri siswa menunjukkan 96% peserta mengalami peningkatan, dengan proporsi kategori “tinggi” meningkat dari 12% menjadi 40% dan kategori “sangat tinggi” dari 8% menjadi 10%. Secara keseluruhan Program BERANI dapat mengembangkan rasa percaya diri anak usia sekolah. Disarankan agar pendekatan serupa diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan pengembangan karakter di sekolah dasar.

Kata kunci : Percaya Diri, Anak Usia Sekolah, Edukasi, Gamifikasi, *Mime Game*

Daftar Pustaka : 184 (2015-2025)

Department of Nursing
Faculty of Medicine
Diponegoro University
May, 2025

ABSTRACT

Vilansy Hanung Kusuma

Program BERANI: Building Self-Confidence Early Through Education and Mime Game Gamification at SD Negeri 2 Kragilan, Boyolali Regency

ix + 139 Pages + 9 Tables + 4 Pictures + 16 Attachments

Self-confidence is a crucial aspect of psychosocial development in school-age children. A lack of self-confidence can lead to low participation in learning, limited social interactions, obstacles in personal potential development, and even mental health issues. The BERANI program (Belajar Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sejak Dini) is designed as an educational and gamification-based intervention using a mime game to enhance the self-confidence among fourth to sixth-grade students at SD Negeri 2 Kragilan, Mojosongo District, Boyolali Regency. The program was conducted over three weeks, involving 50 students, and consisting of activities such as educational sessions on self-confidence, pre-tests and post-tests, reflection, as well as two sessions of the mime game gamification. The results showed significant improvements, with 60% of students achieving a “very good” category in the post-test for the cognitive aspect. In the affective aspect, 72% of students were able to articulate reflections on the material effectively. In terms of the psychomotor aspect, most students 46% were in the “low” category during the first gamification session, notable progress was observed in the second session, with 40% reaching the “good” category and 24% attaining “very good”. Assessment of students' self-confidence revealed that 96% of participants showed improvement, with the proportion in the “high” confidence category increasing from 12% to 40%, and the “very high” category rising from 8% to 10%. In conclusion, the BERANI program proved effective in fostering self-confidence among school-aged children. It is recommended that similar approaches be implemented sustainably as part of learning and character development activities in elementary schools.

Keywords : Self-Confidence, School-Aged Children, Education, Gamification, Mime Game

References : 184 (2015-2025)