

PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* DENGAN *SPIN CHALLENGE* TERHADAP HARGA DIRI PADA REMAJA DI BALAI PERLINDUNGAN REHABILITASI SOSIAL REMAJA (BPRSR) YOGYAKARTA

Siti Ayoe Dini Safitri¹, Tri Widyastuti², Nunuk Sri Purwanti³, Bondan Palestin⁴
^{1,2,3}Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : sitiayoe1912@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Harga diri merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial remaja. Perkembangan tersebut harus didukung oleh semua pihak, terutama bagi mereka yang berada dalam lembaga pembinaan sosial karena tergolong dalam kelompok rentan. Berbagai metode dan media dapat digunakan untuk meningkatkan harga diri pada remaja, diantaranya permainan *outbound* dengan *spin challenge* dan *slide powerpoint*.

Tujuan: Mengetahui pengaruh permainan *outbound* dengan *spin challenge* terhadap harga diri pada remaja di BPRSR Yogyakarta

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Intervensi yang diberikan adalah permainan *outbound* dengan *spin challenge* pada kelompok intervensi dan ceramah menggunakan media *slide powerpoint* pada kelompok kontrol. Responden penelitian ini adalah remaja BPRSR dan Bapas Yogyakarta dengan jumlah total 80 yang dipilih menggunakan *total sampling*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2025. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner *Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSES). Data hasil penelitian dianalisis dengan uji *Kolmogorov Smirnov*, *Wilcoxon*, dan *Mann Whitney*.

Hasil Penelitian: Ada pengaruh permainan *outbound* dengan *spin challenge*. Ada tingkat harga diri antara *pretest* dan *posttest* baik pada media *spin challenge* (*p value* = 0,000) maupun *powerpoint* (*p value* = 0,006). Ada perbedaan yang bermakna dari edukasi dengan media *spin challenge* dibuktikan dengan selisih rata-rata harga diri antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol didapatkan *sig (p value)* yaitu 0,000 (*p value* <0,05).

Kesimpulan: Permainan *outbound* dengan media *spin challenge* memiliki pengaruh terhadap tingkat harga diri pada remaja di BPRSR.

Kata Kunci: Harga Diri, Remaja, Permainan *Outbond*, *Spin Challenge*, Edukasi Kesehatan Jiwa

**THE EFFECT OF OUTBOUND GAME WITH SPIN CHALLENGE
ON SELF-ESTEEM IN ADOLESCENTS AT THE YOUTH
SOCIAL REHABILITATION PROTECTION
CENTER (BPRSR) YOGYAKARTA**

Siti Ayoe Dini Safitri¹, Tri Widyastuti², Nunuk Sri Purwanti³, Bondan Palestin⁴
1,2,3 Nursing Department of Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : sitiayoe1912@gmail.com

ABSTRACT

Background: Self-esteem is an important aspect of adolescent psychosocial development. This development must be supported by all parties, especially for those who are in social development institutions because they belong to vulnerable groups. Various methods and media can be used to increase self-esteem in adolescents, including outbound games with spin challenges and powerpoint slides.

Objective: To determine the effect of outbound games with spin challenges on self-esteem in adolescents at BPRSR Yogyakarta.

Methods: This study used a quasi experiment design of nonequivalent control group design. The intervention provided was an outbound game with a spin challenge in the intervention group and a lecture using powerpoint slide media in the control group. The respondents of this study were adolescents of BPRSR and Bapas Yogyakarta with a total of 80 selected using total sampling. This research was conducted in February - March 2025. The instrument used was the Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES) questionnaire. The data were analyzed using Kolmogorov Smirnov, Wilcoxon, and Mann Whitney tests.

Results: There is an effect of outbound games with spin challenges. There is a level of self-esteem between pretest and posttest both on spin challenge media (p value = 0.000) and powerpoint (p value = 0.006). There is a significant difference from education with spin challenge media as evidenced by the difference in average self-esteem between the intervention group and the control group obtained sig (p value) which is 0.000 (p value <0.05).

Conclusion: Outbound games with spin challenge media have an influence on the level of self-esteem in adolescents at BPRSR.

Keywords: Self-esteem, Adolescents, Outbound Games, Spin Challenge, Mental Health Education