

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SNADDERS POSAF SELF-ESTEEM UNTUK PEMILIHAN KEPUTUSAN KARIER DI SMAN 1 DRIYOREJO

**Adni Salihati Azizi**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [adni.21086@mhs.unesa.ac.id](mailto:adni.21086@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

*Self-esteem* atau harga diri merupakan persepsi atau penilaian subjektif positif ataupun negatif individu terhadap diri sendiri. Dalam masalah karier, orang dengan *self-esteem* negatif cenderung meremehkan minat dan bakatnya, merasa tidak dihargai oleh orang lain, merasa tidak berdaya, dan tidak percaya diri, sehingga siswa belum mampu dan kebingungan dalam menentukan pilihan karier. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk pengembangan permainan *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation) self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan metode *Research & Development (R & D)* yang terbatas pada 5 tahapan (pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft awal produk, uji ahli, dan revisi hasil uji). Media permainan ini mendapatkan nilai rata-rata akseptabilitas sebesar 95% dari ahli media, 95,3% dari ahli media, 98% dari praktisi (guru BK), dan 99,3% dari calon pengguna. Hasil data dari tahap uji ahli dianalisis menggunakan 2 teknik, yaitu analisis kuantitatif dari penilaian uji validitas dan analisis kualitatif dari komentar atau saran. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation) self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo telah memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan).

**Kata Kunci:** *Self-esteem*, Keputusan Karier, Afirmasi Positif, Permainan Ular Tangga.

### Abstract

*Self-esteem* is a positive or negative subjective perception or assessment of an individual towards themselves. In career matters, people with negative *self-esteem* tend to underestimate their interests and talents, feel unappreciated by others, feel helpless, and lack self-confidence, so that students are not yet able and confused in determining career choices. The purpose of this study was to produce a game development product *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation) self-esteem* in choosing career decisions at SMAN 1 Driyorejo which has met the acceptability criteria (usefulness, feasibility, appropriateness, and accuracy). Based on this, the researcher used the *Research & Development (R & D)* method which was limited to 5 stages (data collection, planning, development of the initial product draft, expert testing, and revision of test results). This game media received an average acceptability value of 95% from media experts, 95.3% from media experts, 98% from practitioners (BK teachers), and 99.3% from prospective users. The data results from the expert test stage were analyzed using 2 techniques, namely quantitative analysis of the validity test assessment and qualitative analysis of comments or suggestions. The results of this study indicate that the *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation) self-esteem* game media in choosing career decisions at SMAN 1 Driyorejo has met the acceptability criteria (usefulness, feasibility, appropriateness, and accuracy).

**Keywords:** *Self-esteem*, Career decisions, Positive Affirmations, Snakes and Ladders Game

## PENDAHULUAN

Kesuksesan di masa depan merupakan impian bagi semua individu. Salah satu unsur yang perlu diperhatikan yaitu karier untuk masa depan. Karier memiliki makna pekerjaan atau profesi utama yang ditekuni hingga tua kelak. Misalnya, ketika seseorang berhasil dalam pekerjaannya di sebuah lembaga atau organisasi, orang tersebut dianggap berhasil dalam kariernya (Sari et al., 2021). Sedangkan, definisi karier manusia menurut Abdullah yaitu sebagai proses kemajuan dari rangkaian-rangkaian perjalanan pengembangan pengalaman

sepanjang waktu, yang akhirnya memiliki kaitan dengan pekerjaan utamanya (Fadilla & Abdullah, 2019). Proses pencapaian karier akan bertahap dari tahapan paling dasar menuju titik puncak karier, dapat berupa jabatan atau profesi yang diimpikan. Karier akan melekat pada perasaan dan gaya hidup seseorang, sehingga akan benar-benar merasa bahwa karier adalah sesuatu yang harus dilakukan (Fadilla & Abdullah, 2019). Esensi dari perencanaan karier yaitu kegiatan yang dilakukan individu sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan terkait pendidikan dan pekerjaan (Irmayanti, 2019). Contoh, siswa yang memiliki cita-cita menjadi dokter akan mempersiapkan dirinya untuk

masuk program studi kedokteran (pendidikan) dan mempelajari kemampuan serta materi-materi yang dibutuhkan untuk mencapai cita-citanya menjadi seorang dokter (pekerjaan). Berdasarkan contoh tersebut, pengambilan keputusan pilihan karier yang matang dapat menjadi salah satu unsur kesuksesan dalam meraih karier impian.

Keputusan karier harus dilakukan oleh individu. Kemampuan seseorang untuk merencanakan dan memutuskan karier berdasarkan pengetahuan dan penalaran tentang diri sendiri serta dunia kerja dikenal sebagai pengambilan keputusan karier (Sarwandini & Rusmawati, 2019). Salah satu tahapan perkembangan individu untuk pemilihan fokus karier dapat dimulai sejak tahap remaja. Santrock menjelaskan bahwa masa remaja telah dimulai sejak umur 10 sampai 13 tahun dan pada usia 18 sampai 22 tahun masa remaja berakhir (Rais, 2022). Masa transisi remaja ini dapat ditemukan di jenjang pendidikan, salah satunya pada jenjang Pendidikan menengah (Sekolah Menengah Atas). Pada jenjang pendidikan, Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah termasuk kategori tahap remaja awal. SMA sendiri merupakan salah satu sekolah formal yang memberikan pembelajaran di tingkat pendidikan menengah, baik sebagai kelanjutan jenjang SMP/MTs atau pendidikan sederajat lainnya. Pendidikan ini bertujuan untuk membangun potensi siswa sehingga bermanfaat dalam anggota masyarakat (Pertiwi et al., 2021). Maka dari itu, keputusan karier semasa SMA dapat menjadi salah satu proses untuk membentuk siswa yang bermanfaat bagi masyarakat.

Sebelum siswa mengambil keputusan karier, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Terdapat enam aspek dalam memutuskan pilihan karier, yaitu pengetahuan mengenai karier, pemahaman diri, kecocokan pemilihan karier dengan diri, minat, proses membuat keputusan, dan masalah interpersonal (Wardhana & Winingsih, 2022). Pemahaman diri yang baik akan membuat individu memahami kecocokan diri, bakat, dan minat untuk mengidentifikasi kemampuan atau skills yang perlu dipelajari dan dikembangkan untuk mencapai karier. Demi memaksimalkan ketercapaian pemahaman diri, individu perlu memiliki rasa keberhargaan diri atau biasa disebut *self-esteem*. Hal ini bertujuan agar individu dapat fokus dan memperhitungkan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat mengembangkannya dan tidak selalu berfokus kepada ketidakmampuan yang dimiliki.

*Self-esteem* sendiri didefinisikan oleh Rosenberg sebagai persepsi atau penilaian subjektif positif ataupun negatif pribadi terhadap dirinya sendiri (Risnawati et al., 2021). Penilaian subjektif dalam bentuk positif atau negatif akan membentuk konsep diri pada individu tersebut tanpa disadari. Selain itu, *self-esteem* ini akan berpengaruh

terhadap usaha individu dalam menekuni sesuatu yang ingin dicapai. Lantaran adanya tingkat *self-esteem* yang membuat seseorang merasa dihargai, semakin tinggi tingkat *self-esteem* akan meningkatkan kinerjanya dalam suatu pekerjaan, begitu pula sebaliknya, jika tingkat *self-esteem* rendah maka akan menurunkan kinerja (Budiyanto, 2022). Tidak semua individu memiliki kemampuan untuk menampilkan nilai-nilai positif terhadap dirinya, sehingga *self-esteem* menjadi unsur penting untuk dikembangkan pada diri individu (Ratnasari et al., 2023). Begitu pula menurut hasil penelitian mengenai hubungan *self-esteem* terhadap kematangan karier siswa yang dilakukan di salah satu sekolah menengah di kota Tebing Tinggi, memperoleh hasil bahwa *self-esteem* memiliki pengaruh terhadap karier sebesar 50,7% (Harahap et al., 2024). Kemudian, ditemukan pula hasil penelitian yang dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Awal di Surabaya, bahwa terdapat 76,5% siswa dengan *self-esteem* sedang dan 18,9% siswa dengan *self-esteem* rendah (Zahroh & Dewi, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa *self-esteem* bagi siswa Sekolah Menengah Awal masih perlu ditingkatkan karena *self-esteem* ikut berperan dalam perencanaan karier.

Penting bagi siswa untuk memiliki dan menjaga tingkatan yang tinggi. Hal ini berdasarkan penjelasan Awlawi bahwa rasa harga diri atau *self-esteem* yang tinggi akan membuat *self-esteem* manusia merasa menghargai diri sendiri, berharga, memandang dirinya setara dengan orang lain, serta memiliki keinginan untuk terus berkembang, sedangkan manusia dengan tingkat *self-esteem* rendah cenderung akan melakukan kegiatan menyimpang untuk mendapatkan pengakuan dan kedudukan sosial (Putri & Ahmad, 2019). Keinginan individu untuk terus berkembang dapat memudahkan individu memutuskan pilihan kariernya karena telah memahami kemampuannya selama proses perkembangan. Berbeda dengan individu dengan *self-esteem* rendah yang cenderung berperilaku menyimpang dengan tujuan mencari pengakuan akan menghambat pemilihan keputusan kariernya karena belum memahami kemampuan dan kemauan yang sebenarnya diinginkan. Hal tersebut dapat terjadi karena individu dengan *self-esteem* rendah juga rentan terhadap pengaruh negatif lingkungan sehingga akan mempengaruhi kehidupan sosial dan psikologisnya (Putri & Ahmad, 2019).

Pada umumnya, di jenjang pendidikan menengah, siswa telah memiliki gambaran karier impian. Namun, berdasarkan hasil Survei Angkatan Kerja Nasional, Tingkat Pengangguran Terbuka berdasarkan pendidikan tertinggi yang ditamatkan pada jenjang SLTA/SMU memiliki jumlah terbanyak dibandingkan jenjang pendidikan lainnya. Terhitung pada bulan Februari 2024 tercatat sebanyak 2.107.781 lulusan SLTA/SMU termasuk pengangguran terbuka (Survei Angkatan Kerja Nasional,

2024). Diketahui pula dalam rentan 5 tahun terakhir (2019-2024), lulusan SLTA/SMU masih konsisten menjadi jumlah lulusan terbanyak dalam tingkat pengangguran terbuka di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan pemilihan dan perencanaan karier siswa di SMA masih perlu dikuatkan.

Berdasarkan dua fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti *self-esteem* dan karier siswa SMA. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Driyorejo yang merupakan salah satu SMA di kabupaten Gresik, kecamatan Driyorejo. Dilakukan observasi dengan penyebaran angket dan wawancara. Pertama, angket yang disebar merupakan angket DCM (Daftar Cek Masalah) untuk memudahkan perolehan informasi mengenai masalah yang dihadapi siswa kelas XI. Berdasarkan angket DCM, diperoleh hasil permasalahan tertinggi yang dialami siswa yaitu di bidang karier. Kedua, dilakukan juga penyebaran kuesioner *self-esteem* yang berupa angket RSES (*Rosenberg Self-Esteem Scale*) di kelas XI. Diperoleh hasil sebanyak 42% siswa memiliki skala *self-esteem* rendah, 38 % siswa dengan skala *self-esteem* sedang, dan hanya 13% siswa dengan *self-esteem* tinggi. Selain penyebaran angket, dilakukan pula wawancara kepada salah satu guru BK dan wawancara singkat kepada beberapa siswa di tempat penelitian. Guru BK menjelaskan bahwa media layanan BK yang dimiliki sekolah masih terbatas dan belum adanya jam khusus untuk BK mengisi kegiatan di dalam kelas, sehingga kebanyakan siswa masih kebingungan dalam perencanaan karier dan pemilihan karier yang sesuai. Beberapa siswa juga mengatakan belum berani memutuskan karier karena tidak cukup percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Hal tersebut menjadi landasan penelitian ini, yaitu dibutuhkannya layanan bimbingan dan konseling di bidang karier dan solusi meningkatkan *self-esteem* siswa dalam pemilihan karier.

Berdasarkan hasil observasi di atas, siswa kelas XI SMAN 1 Driyorejo dinilai membutuhkan bantuan untuk mengembalikan atau menaikkan tingkatan *self-esteem* pemilihan keputusan karier. Menurut teori behavioral Krumboltz, terdapat dua jenis faktor utama yang memengaruhi keputusan karier individu, yaitu faktor pribadi (genetik) dan lingkungan (pengalaman belajar, keterampilan menghadapi masalah) (Sastrawati et al., 2019). Pengalaman belajar ini dapat diperoleh salah satunya dari pengalaman hidup siswa. Semakin bermakna dan bernilai positif pengalaman tersebut, maka akan meningkatkan potensi perencanaan karier yang sesuai dan begitu pula sebaliknya (Sari et al., 2021). Pada fenomena yang terjadi di SMAN 1 Driyorejo, tingkat *self-esteem* yang rendah akan menghambat kepercayaan diri siswa dalam memutuskan pilihan karier. *Self-esteem* rendah berarti individu tersebut masih berprasangka negatif akan kemampuan yang dimilikinya. Orang dengan *self-esteem*

negatif cenderung meremehkan minat dan bakatnya, merasa tidak dihargai oleh orang lain, merasa tidak berdaya, memiliki tingkat toleransi yang rendah, mudah marah, rentan terhadap kritik dari orang lain dan sering menyalahkan orang lain atas tindakannya (Sitepu et al., 2022). Sebaliknya, orang dengan *self-esteem* tinggi akan memunculkan dampak positif dalam kehidupannya. Oleh karena itu dibutuhkan bantuan untuk menaikkan rasa penghargaan terhadap dirinya secara psikologis, salah satunya dengan menerapkan afirmasi positif. Berkaitan dengan teori karier Krumboltz yang telah dijelaskan sebelumnya, afirmasi positif ini berhubungan terhadap pemberian pengalaman belajar yang bermakna (positif) kepada siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi di tempat penelitian, guru BK belum memiliki jam khusus di dalam kelas dan masih minimnya media BK yang dimiliki. Kurangnya pengoptimal layanan BK khususnya di bidang karier dapat terjadi, salah satunya karena guru BK masih memberikan layanan dalam bentuk nasehat yang masih menjadi pertanyaan dalam ketepatan penggunaannya (Winingsih et al., 2020). Maka, media permainan dipilih untuk menjadi salah satu alternatif solusi dalam pemberian layanan bimbingan karier. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah menerapkan afirmasi positif untuk meningkatkan *self-esteem* individu. Pada penerapannya, afirmasi positif diberikan melalui sebuah media. Seperti hasil penelitian Sitepu dan kawan-kawan yang menggunakan media audio untuk memberikan afirmasi positif untuk membentuk harga diri positif pada individu (Sitepu et al., 2022). Selain itu, terdapat pula hasil penelitian yang menunjukkan adanya keefektifan terapi bermain dalam meningkatkan *self-esteem* (Amita & Listyani, 2022). Hal tersebut menjadi landasan pada penelitian ini untuk menggunakan media permainan dalam menerapkan afirmasi positif kepada siswa.

Selain berdasarkan penelitian terdahulu, pemilihan media permainan juga dinilai dapat lebih menarik minat siswa dalam mengikuti layanan BK yang akan diberikan. Media permainan ini dilakukan modifikasi sehingga menjadi permainan ular tangga afirmasi positif untuk meningkatkan *self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier siswa. Afirmasi positif yang konsisten diberikan dapat mengubah pemikiran negatif individu menjadi pemikiran yang lebih positif. Adapun media permainan untuk menerapkan afirmasi positif yang akan dikembangkan pada penelitian adalah permainan *snake and ladders* atau ular tangga. *Snake and ladders* atau yang biasa dikenal di Indonesia dengan sebutan permainan ular tangga merupakan sebuah permainan lama yang berasal dari budaya di India. Di zaman Kerajaan Italia, permainan ular tangga terkenal sebagai permainan papan 10x10 dengan nama *Game Spear* (Fransisca et al., 2020). Menurut



pendapat Sheth, “Snake and Ladder's Past An old game called Snake and Ladder has its roots in Indian culture. On a 10 × 10 board, it is referred to as Spear's Game in the United Kingdom. The player is rolling a dice with an equi-spaced probability of 1/6 for each roll” (Sheth, 2014).

Pada penelitian pengembangan media kali ini, permainan ular tangga dimodifikasi dengan tujuan untuk membantu meningkatkan *self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier siswa. *Affirmation* atau afirmasi sendiri yang merupakan pernyataan sugestif yang diulang-ulang terus menerus, harapan dari penerapan afirmasi ini untuk mengembangkan kemampuan memprogram pikiran dan bahkan tidak jarang menciptakan kehidupan menjadi lebih baik (Hapsari, 2019). Menurut hasil penelitian yang dilakukan Pinilih, afirmasi positif digunakan untuk memprogram ulang pikiran dan menghapus keyakinan yang salah dalam pikiran alam bawah sadar (subconscious) (Hapsari, 2019). Adapun pada penelitian kali ini, diharapkan siswa mampu melatih afirmasi positif untuk mengembangkan *self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier siswa dengan cara memberikan sugesti-sugesti positif.

Pengembangan dalam permainan akan dilakukan pada permainan *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation)*. Penerapan permainan ini akan dilakukan pada layanan bimbingan kelompok bidang karier. Bimbingan kelompok dipilih dengan tujuan agar permainan ular tangga afirmasi positif membantu siswa untuk melatih afirmasi yang berguna dalam mengembangkan *self-esteem* dalam memilih karier dengan cara menguatkan penghargaan diri siswa lewat berbagai misi atau tantangan yang telah disediakan dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan ular tangga bisa meningkatkan kejujuran terhadap diri sendiri dan menggali lebih dalam mengenai kelebihan dan kemampuan yang dimilikinya. Permainan kuno yang cukup lama dikenal, setelah dimodifikasi dengan wujud media yang menarik akan memudahkan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti layanan BK. Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, dipaparkan fokus ketertarikan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media permainan *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation)* *self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo.

## METODE

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)*. Berdasarkan penjelasan dari Gay, Mills, dan Airasian, penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan berbagai produk yang efektif untuk digunakan di sekolah (Emzir, 2021). Menurut pendapat Borg dan Gall dalam terdapat sepuluh tahapan, namun dapat diperkecil menjadi

lima tahapan dalam uji skala kecil, yaitu sebagai berikut (Zakariah et al., 2020). Selain itu, metode ini juga disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) menjadi 5 tahapan sebagai berikut (Tim Puslitjaknov, 2008): 1) Analisis Kebutuhan, 2) Mengembangkan Produk, 3) Validasi Ahli dan Revisi, 4) Uji Coba Lapangan Skala Kecil, 5) Revisi Produk.

Adapun subjek uji coba pada penelitian ini dibagi menjadi ahli media, ahli materi, praktisi, dan calon pengguna. Para ahli dan calon pengguna melakukan penilaian dengan cara mengisi angket penilaian validasi akseptabilitas yang telah disediakan oleh peneliti. Kemudian, hasil data dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diperoleh dari pengisian angket oleh ahli media, ahli materi, praktisi, dan calon pengguna. Berikut merupakan rumus yang digunakan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase Perolehan Nilai

F= Frekuensi Jawaban Alternatif

N= *Number of cases* (Jumlah Individu)

Berdasarkan rumus di atas, data dikumpulkan dengan menggunakan angket tertutup dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

$$P = \frac{4 \times \text{jawaban} + 3 \times \text{jawaban} + 2 \times \text{jawaban} + 1 \times \text{jawaban}}{\text{Jumlah responden keseluruhan}} \times 100$$

Kemudian dilakukan pengukuran dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian

Pernyataan	Nilai
Sangat baik, tidak perlu revisi	81% - 100%
Baik, tidak perlu revisi	66% - 80%
Kurang baik, perlu revisi	56% - 65%
Tidak baik, perlu revisi	0 - 55%

Selain itu, digunakan pula teknik analisis kualitatif yang diperoleh dari saran atau komentar para ahli dan calon pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Pengembangan media permainan Snadders Posaf *self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)* dengan 5 tahapan karena merupakan bentuk penelitian dalam uji skala kecil (Emzir, 2021). Selain itu, metode ini juga disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) menjadi 5 tahapan sebagai berikut (Tim Puslitjaknov, 2008):

**a. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini, digunakan studi lapangan dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data awal menggunakan studi lapangan dilakukan secara langsung yang dimulai pada tanggal 12 Agustus hingga 29 November 2024. Pengumpulan data awal dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa dan guru BK di lokasi penelitian. Dilakukan penyebaran angket berupa DCM (Daftar Cek Masalah) dan angket kuesioner RSES (*Rosenberg Self-Esteem Scale*) kepada siswa kelas XI. Hasil DCM dan RSES kemudian dianalisis menggunakan aplikasi *Excel*. Berdasarkan angket DCM, diperoleh hasil permasalahan tertinggi yang dialami siswa yaitu di bidang karier. Kemudian, hasil yang diperoleh dari angket kuesioner *self-esteem* yaitu sebanyak 42% siswa dengan skala *self-esteem* rendah (sebanyak 92 anak), 38 % siswa dengan skala *self-esteem* sedang (70 anak), dan hanya 13% siswa dengan *self-esteem* tinggi (25 anak).

Selain melakukan penyebaran angket kuesioner, dilakukan pula wawancara kepada guru BK yang memperoleh informasi sebagai penjelasan berikut; 1) mayoritas siswa memiliki gaya belajar kinestetik yang berarti lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan lebih banyak aksi (kegiatan) dari pada hanya penjelasan teori, 2) terbatasnya media penunjang kegiatan bimbingan dan konseling yang dimiliki, 3) belum adanya jam khusus BK untuk mengisi kegiatan di tiap kelas. Hal ini selaras dengan hasil wawancara singkat kepada mayoritas siswa yang kebingungan ketika ditanyakan mengenai keputusan kariernya. Siswa masih kebingungan menentukan pilihan karier karena tidak ada jam khusus BK yang mengarahkan dan memberikan informasi mengenai karier di dalam kelas. Ditemukan juga salah satu alasan siswa belum mampu mengambil keputusan karier karena tidak cukup percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan hasil pengumpulan data kebutuhan siswa yang telah dilakukan, menjadikan landasan pengembangan media berupa permainan ular tangga Snadders

Posaf (*Snake and Ladders Positive Affirmation self-esteem*) dapat menjadi solusi pengambilan keputusan karier siswa.

**b. Mengembangkan Produk**

Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, maka disusunlah sebuah pengembangan media permainan Snadders Posaf. Permainan ini dikemas dalam bentuk pemberian layanan bimbingan kelompok. Kemudian, metode permainan dipilih karena gaya belajar kinestetik yang dimiliki kebanyakan siswa kelas SMAN 1 Driyorejo.

Pada tahap ini, dikembangkan desain produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Berikut merupakan komponen media permainan Snadders Posaf:

a) Papan Snadders Posaf

Spesifikasi papan terbuat dari bahan PVC *foamboard* berlapis stiker permainan Snadders Posaf dengan ukuran 100 cm x 80 cm yang dapat dilipat menjadi empat bagian menjadi ukuran 50 cm x 40 cm. Papan ini berisikan kolom POSAF, kolom Case, gambar dengan tema *self-esteem*, gambar ular, tangga, dan kolom kotak angka 1-100 seperti pada permainan ular tangga klasik.

b) Kartu Permainan

Terdapat 5 jenis kartu yang terbuat dari kertas *art paper* 210 gr ukuran 9 cm x 6 cm dengan jumlah total 34 kartu

c) Leaflet dan Buku Panduan

Leaflet dibuat dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) dari bahan *art paper* 260 gr. Leaflet ini berfungsi sebagai petunjuk penggunaan permainan bagi siswa. Kemudian terdapat pula Buku Panduan yang berfungsi sebagai petunjuk penggunaan media layanan bagi guru BK. Buku Panduan ini berisi rasionalisasi, tujuan, keunggulan, aturan permainan, prosedur penggunaan, dan RPL yang dicetak dengan ukuran A5 (21 cm x 14,8 cm).

**c. Validasi Ahli dan Revisi**

Pada tahap ini, dilakukan uji validasi menggunakan angket penilaian akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan) dari media permainan Snadders Posaf kepada ahli media, ahli materi, praktisi, dan calon pengguna. Penilaian dilakukan pada tanggal 23 November – 16 Desember 2024 bersama 1 validator media, 1 validator materi, 1 validator praktisi, dan 5 calon pengguna. Berikut merupakan uraian hasil data validasi dari para ahli dan calon pengguna:

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Kegunaan	92,8%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	95,8%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	91,6%	Sangat baik, tidak perlu revisi
<b>Rata-rata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat baik, tidak perlu revisi</b>

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kegunaan	93,75%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	93,75%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	93,75%	Sangat baik, tidak perlu revisi
<b>Rata-rata</b>	<b>95,3%</b>	<b>Sangat baik, tidak perlu revisi</b>

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Praktisi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kegunaan	96,87%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	95,8%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
<b>Rata-rata</b>	<b>98%</b>	<b>Sangat baik, tidak perlu revisi</b>

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Calon Pengguna

Aspek	Persentase	Kriteria
Kegunaan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	97,5%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi

Aspek	Persentase	Kriteria
Ketepatan	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
<b>Rata-rata</b>	<b>99,3%</b>	<b>Sangat baik, tidak perlu revisi</b>

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, secara keseluruhan, media ini mendapatkan skor

#### d. Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis kualitatif yang diperoleh dari para ahli dan calon pengguna, terdapat beberapa bagian dalam media yang perlu direvisi yang dikelompokkan seperti berikut ini:

- 1) Merapikan sisi papan permainan.
- 2) Kartu permainan diperbesar.
- 3) Penambahan jenis kartu.
- 4) Laminasi produk.
- 5) Menamahkan materi keunggulan dalam Buku Panduan.
- 6) *Reward* bagi pemenang.
- 7) Arahan agar siswa menceritakan pengalaman afirmasi positif atau afirmasi negatif.

#### 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi, praktisi, dan calon pengguna, media permainan *Snadders Posaf Self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo telah memenuhi semua aspek akseptabilitas yang terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil penilaian dari para ahli, praktisi, dan calon pengguna.

Pada aspek kegunaan dinilai telah sangat baik karena media permainan *Snadders Posaf* berguna untuk melatih afirmasi positif siswa dalam bimbingan kelompok. Berdasarkan penjelasan Tohirin, bimbingan kelompok merupakan jenis bantuan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membahas tentang berbagai hal yang dapat membantu siswa berkembang atau memecahkan masalah sebuah masalah (Rahman, 2019). Hal tersebut sesuai dengan alasan pemilihan layanan bimbingan kelompok pada penerapan permainan *Snadders Posaf*, yaitu untuk membahas dan membantu siswa memecahkan masalah mengenai *self-esteem* pemilihan keputusan karier.

Pada aspek kelayakan dinilai sangat baik karena kemudahan akses atau penggunaan media dibantu melalui adanya *leaflet* dan buku panduan permainan. Secara umum, panduan tersebut berisi definisi permainan, aturan permainan, dan cara bermain. Berdasarkan penjelasan Purwoko, bahwa kepraktisan dan kemudahan proses operasional termasuk dalam wujud pemenuhan aspek (Isra' & Purwoko, 2024). Oleh karena itu, media ini dikatakan layak dengan adanya *leaflet* dan buku panduan yang berisi aturan



permainan dan cara bermain untuk membantu cara pengoperasian media *Snadders Posaf*.

Pada aspek kepatutan dinilai sangat baik karena mengandung nilai-nilai positif dan menggunakan tatanan bahasa yang tidak menyingung unsur SARA. Selaras dengan penjelasan bahwa materi yang mengandung dan mempertentangkan unsur suku, agama, ras, dan antargolongan akan memicu timbulnya konflik sehingga mengganggu kerukunan masyarakat (Saifuddin, 2019). Sebagaimana terdapat contoh di dalam buku panduan Bab I: Tujuan, yaitu media permainan *Snadders Posaf* bertujuan untuk membantu melatih dan mengembangkan pemikiran positif

Terakhir, pada penilaian aspek ketepatan dinilai sangat baik karena kesesuaian pemilihan gambar, jenis tulisan, warna, dan tata letak media permainan. Indikator tipografi dapat berpengaruh terhadap kelayakan media. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Roy Brewer bahwa di dalam ilmu tipografi, pemilihan dan penataan huruf mampu menciptakan kesan tertentu sehingga memunculkan kenyamanan saat membacanya (Miranda & Khusumadewi, 2020). Adapun contoh penerapan tipografi tertera pada design leaflet panduan yang menggunakan jenis font "Poppins". Jenis font ini dipilih karena banyaknya designer UI/UX yang menyarankan font "Poppins" (Sulistyo & Sofiana, 2022).

Berdasarkan pemaparan mengenai hasil analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui pula kelebihan dan kekurangan dalam media permainan yang dikembangkan. Permainan *Snadders Posaf* memiliki kelebihan desain permainan yang menarik dan ukuran papan permainan yang besar sehingga mempermudah ketika penerapan layanan dalam bentuk bimbingan kelompok. Selain itu, adanya berbagai misi dalam kartu Posaf dapat membuat suasana permainan lebih menyenangkan. Namun, di sisi lain, media permainan ini juga memiliki beberapa kekurangan, pertama pada penerapan permainan ular tangga afirmasi positif yang membutuhkan waktu relatif cukup lama. Sehingga diberikan batasan waktu, yakni selama 1 jam mata pelajaran atau 40 menit. Tertulis pula pada aturan permainan bahwa pemimpin permainan (guru BK) dapat menghentikan permainan apabila telah berjalan selama 40 menit atau apabila semua pion pemain samapi pada kolom nomor 100. Selain pembatasan waktu, kekurangan yang kedua terletak pada variasi jenis kartu. Sebelumnya hanya terdapat 1 jenis kartu (kartu Posaf) yang berisi tantangan afirmasi positif. Kartu tersebut dinilai kurang membantu siswa untuk mengemukakan *self-esteem* dalam pemilihan karier, sehingga dilakukan revisi untuk menambahkan jenis kartu permainan menjadi 5 yaitu kartu Posaf, kartu

Posaf Tambahan, kartu Case, kartu Case Tambahan, dan Tiket Posaf. Jenis kartu Case ini berisi kasus-kasus afirmasi negatif. Adanya kartu Case bertujuan agar siswa tidak hanya membiasakna diri dalam memberikan atau menerima afirmasi positif, melainkan juga diajak berdiskusi untuk mencari solusi apa yang harus dilakukan apabila pemain mempunyai pengalaman afirmasi negatif,

Berdasarkan pemaparan mengenai hasil analisis yang telah dilakukan kepada para ahli, praktisi, dan calon pengguna terhadap media permainan *Snadders Posaf self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier, dapat dikatakan bahwa media telah memenuhi kriteria aspek akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan).

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* mengembangkan produk berupa permainan *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation)* dengan penggunaan 5 tahapan prosedur dari Borg dan Gall. Berikut ini merupakan rincian dari hasil uji media sesuai kriteria akseptabilitas terhadap media permainan *Snadders Posaf self-esteem* dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo:

1. Penilaian uji media memperoleh rata-rata nilai sebesar 95% yang termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat baik, tidak perlu revisi".
2. Penilaian uji materi memperoleh rata-rata nilai sebesar 95,3% yang termasuk dalam kriteria penilaian "sangat baik, tidak perlu revisi".
3. Penilaian uji ahli praktisi oleh guru BK memperoleh rata-rata nilai sebesar 98% dan penilaian calon pengguna oleh 5 orang siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 99,3%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat baik, tidak perlu revisi".

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Snadders Posaf (Snake and Ladders Positive Affirmation)* self-esteem dalam pemilihan keputusan karier di SMAN 1 Driyorejo telah memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan).

### Saran

1. Bagi Peneliti  
Keberlanjutan pengembangan media permainan *Snadders Posaf* hingga tahap perolehan keefektifan penerapan media yang dikembangkan terhadap *self-esteem*.
2. Bagi Peserta Didik  
Penerapan media *Snadders Posaf* diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok.

3. Bagi Guru BK  
Guru BK diharapkan dapat memanfaatkan media permainan *Snadders Posaf* untuk membantu pemberian layanan bimbingan kelompok di bidang karier.
4. Bagi Peneliti Lainnya  
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pengembangan hingga 10 tahapan dengan tahapan akhir yaitu tahap diseminasi dan implementasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amita, N., & Listyani, N. (2022). Terapi bermain dalam Meningkatkan Self-esteem pada Anak Korban Kekerasan Seksual. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi & Call for Paper*, 26–35. <https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/SemNasPsikologi/article/view/2716/997>
- Budiyanto, A. (2022). Pengaruh Self Esteem, Self Efficacy, Kepuasan Kerja dan Pengembangan Karier terhadap Kinerja Karyawan pada PT Neotekno Nusantara. *ESENSI: Jurnal Manajemen Bisnis*, 24(3), 297–315. <https://doi.org/10.55886/esensi.v24i3.412>
- Emzir. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (S. Rinaldy, Ed.; 1st ed.). PT. RajaGrafindo Persada.
- Fadilla, P. F., & Abdullah, S. M. (2019). *Faktor Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa SMA Ditinjau Dari Social Cognitive Theory*. 8(2), 108–115.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hapsari, N. S. (2019). *Pengaruh Afirmasi Positif Terhadap Tingkat Halusinasi pada Pasien Skizofrenia Di RSJ Prof. Dr. Soeroyo Magelang Tahun 2019*. Universitas Muhammadiyah MAgelang.
- Harahap, Z., Dewi, S. S., & Surbakti, A. (2024). Hubungan Self-Esteem Dan Minat Belajar dengan Kematangan Karir Siswa DI SMK. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(2), 1015–1024. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i2.7126>
- Irmayanti, R. (2019). Perencanaan Karier pada Peserta Didik SMP. *QUANTA*, 3(1). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Isra', A. Al, & Purwoko, B. (2024). Pengembangan Media Bimbingan Klasikal Website “Ruangku” untuk Meningkatkan Pemahaman Percaya Diri Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal BK UNESA*, 14(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/60359>
- Miranda, K. O. Y., & Khusumadewi, A. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita dalam Bentuk Pop-up untuk Memberikan Gambaran Labelling. *Jurnal BK UNESA*, 11(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33447>
- Pertiwi, M. K., Isdiantoni, Wijayanto, A. V. D., & Prasetyo, E. N. (2021). Peningkatan Literasi bagi Siswa SMA melalui Pelatihan Penyusunan Literature Review. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3602–3611. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.5837>
- Putri, E. N., & Ahmad, R. (2019). Difference Based on Student Self Esteem Parenting Parents. *Jurnal Neo Konseling*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/0090kons2019>
- Rahman, A. (2019). Pengaruh Teknik Role Playing pada Bimbingan Kelompok terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying siswa Bermasalah Di SMK Negeri 1 Barru. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/bkmb/article/download/21/13>
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v12i1.11935>
- Ratnasari, D., Oktasari, M., Naqiyah, N., & Nuryono, W. (2023). The Profile of Student’s Self-Esteem by The Type of Student’s Activity Unit. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, 7(1), 60–79. <https://doi.org/10.17509/jomsign.v7i1.46488>
- Risnawati, E., Nuraqmarina, F., & Wardani, L. M. I. (2021). Peran Father Involvement terhadap Self Esteem Remaja. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 143–152. <https://doi.org/10.15575/psy.v8i1.5652>
- Saifuddin, L. H. (2019). *Moderasi Beragama* (1st ed., Vol. 1). Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Sari, A. K., Yusuf, A. M., Megaiswari, & Afdhal. (2021). Analisis Teori Karir Krumboltz: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 116–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/index>
- Sarwandini, S., & Rusmawati, D. (2019). Hubungan antara Quality of School Life dengan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Kebumen. *Jurnal EMPATI*, 8(1), 117–122. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.23584>
- Sastrawati, W. U., Purwanti, N. K. C., Suhardita, K., Sapta, I. K., & Yuliastini, N. K. S. (2019). Efektivitas Konseling Behavioral Model Krumboltz untuk Mengembangkan Keputusan Karir Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia*, 4(2), 63–67. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>
- Sheth, J. R. (2014). Snake and ladder based algorithm for steganographic application of specific streamline bits on prime gap method. *2014 International Conference on Control, Instrumentation, Communication and Computational Technologies (ICCICCT)*, 12–16. <https://doi.org/10.1109/ICCICCT.2014.6992921>



- Sitepu, A. S. N. br, Nasution, A. P., Zebua, D. R., & Saragi, M. P. D. (2022). Audio Afiriasi Untuk Membentuk Harga Diri Positif Individu. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(2), 127–136. <http://ejournal.ujj.ac.id/index.php/CONS>
- Sulistyo, E. W., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03). <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/605/277>
- Survei Angkatan Kerja Nasional. (2024, July 2). *Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan 1986-2024*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/1/OTcyIzE=/pengangguran-terbuka-menurut-pendidikan-tertinggi-yang-ditamatkan-1986---2024.html>
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Depdiknas.
- Wardhana, R. P. S., & Winingsih, E. (2022). Hubungan antara Konformitas dan Efikasi Diri terhadap Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas XI SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 958–967. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/46386>
- Winingsih, E., Purwoko, B., & Wiyono, B. D. (2020). Pelatihan Konseling Karier John Holland Bagi Guru Bimbingan Dan Konseling. *ABIMANYU: Journal Of Community Engagement*, 1(2), 29–33.
- Zahroh, D. A., & Dewi, D. K. (2022). Hubungan antara Self-Esteem dengan Prestasi Belajar Siswa di SMA X. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(3), 140–148. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/46603/39150>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, KH. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.