

**Pengembangan Permainan “Tangga Tuju” Sebagai Media Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Smp Negeri 50 Surabaya**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN “TANGGA TUJU” SEBAGAI MEDIA PENGAMBILAN KEPUTUSAN STUDI LANJUT SISWA SMP NEGERI 50 SURABAYA**

**Nova Istifani**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[nova.22126@mhs.unesa.ac.id](mailto:nova.22126@mhs.unesa.ac.id)

**Muhammad Farid Ilhamuddin**

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

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media permainan Tangga Tuju sebagai media bimbingan karier untuk membantu meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan studi lanjut siswa SMP. Pengembangan media mengadaptasi model Borg & Gall yang disederhanakan sesuai pedoman Puslitjaknov hingga tahap kelima, yaitu revisi produk akhir. Produk yang dihasilkan meliputi papan permainan, kartu aksi dan kartu misi, kartu refleksi tujuan, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan. Data dikumpulkan melalui instrumen penilaian akseptabilitas yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi guru BK, dan calon pengguna. Hasil analisis menunjukkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat baik, ahli media 90% dengan kategori sangat baik, dan praktisi guru BK 92% dengan kategori sangat baik. Respons calon pengguna juga menunjukkan kategori baik hingga sangat baik.

**Kata Kunci:** Penelitian pengembangan, permainan Tangga Tuju, pengambilan keputusan studi lanjut, akseptabilitas media

**Abstract**

*This research is a development research that aims to produce a game media Ladder Go as a career guidance media to help improve the decision-making skills of junior high school students for further learning. The media development adapts the Borg & Gall model whose ecosystem is in accordance with the Puslitjaknov guidelines up to the fifth stage, namely final product revision. The resulting product includes a game board, action cards and mission cards, goal reflection cards, pawns, dice, and a user guidebook. Data were collected through an acceptability assessment instrument given to material experts, media experts, guidance and counseling teacher practitioners, and prospective users. The results of the analysis showed that the assessment of material experts obtained a percentage of 95% with a very good category, media experts 90% with a very good category, and guidance and counseling teacher practitioners 92% with a very good category. The response of prospective users also showed a good to very good category.*

**Keywords:** development research, Tangga Tuju game, decisionmaking regarding further study, media acceptability

## **PENDAHULUAN**

Setiap individu yang memasuki tahap perkembangan tertentu akan dihadapkan pada berbagai tugas perkembangan yang harus diselesaikan secara bertahap. Pada masa remaja, salah satu tugas perkembangan yang paling penting adalah kemampuan mengambil keputusan yang berkaitan dengan masa depan, khususnya dalam bidang pendidikan dan karier. Masa ini menjadi periode krusial karena remaja mulai dituntut untuk berpikir lebih mandiri, memahami diri sendiri, serta bertanggung jawab terhadap pilihan yang diambil. Keputusan yang dibuat pada tahap ini akan memberikan pengaruh jangka panjang terhadap arah kehidupan individu di masa mendatang. Dalam konteks pendidikan formal, siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada fase awal perencanaan pendidikan lanjutan. Menurut Kemendikbud (2014), siswa SMP diharapkan mampu menentukan pilihan jenjang pendidikan menengah atas yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya, serta mulai terlibat dalam kegiatan pengembangan diri yang mendukung potensi tersebut. Proses pemilihan ini tidak hanya bersifat administratif, melainkan menjadi sarana bagi siswa untuk mengenali diri dan membangun kesadaran terhadap pilihan karier yang mungkin akan ditempuh di masa depan (Mufida et al., 2022).

Kemampuan mengambil keputusan merupakan bagian dari berkembangnya kemandirian perilaku remaja. Purbasari (2016) menjelaskan bahwa pengambilan keputusan yang sehat melibatkan kemampuan mencari informasi, menerima masukan dari lingkungan, mempertimbangkan berbagai alternatif, serta mengambil keputusan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, keputusan pendidikan lanjutan seharusnya tidak diambil secara impulsif atau semata-mata mengikuti tekanan lingkungan, melainkan melalui proses pertimbangan yang matang agar selaras dengan tujuan dan kesiapan individu (Mufida et al., 2022). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa SMP yang belum memiliki keterampilan pengambilan keputusan yang memadai. Dalam bidang pendidikan, pengambilan keputusan tidak hanya berkaitan dengan pilihan antara SMA atau SMK, tetapi juga mencakup proses kognitif dan emosional yang kompleks. (Leong, 2014) menyatakan bahwa pengambilan keputusan karier melibatkan kemampuan mengenali minat dan potensi diri, memahami konsekuensi dari setiap pilihan, serta menyesuaikan keputusan dengan nilai-nilai pribadi dan kondisi lingkungan. Ketika keterampilan ini belum berkembang dengan baik, siswa cenderung mengalami kebingungan, mudah dipengaruhi oleh orang lain, dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang terbatas (Ghassani et al., 2020).

Kurangnya keterampilan pengambilan keputusan pada siswa sering kali disebabkan oleh minimnya

pengalaman dan pelatihan yang terstruktur. Banyak siswa belum terbiasa untuk menganalisis pilihan, membandingkan alternatif, serta mengevaluasi kesesuaian pilihan dengan potensi yang dimiliki. Akibatnya, keputusan pendidikan lanjutan sering kali diambil berdasarkan pengaruh sosial, seperti mengikuti pilihan teman atau keinginan orang tua, tanpa melalui proses refleksi diri yang mendalam. Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketidaksesuaian antara jalur pendidikan yang dipilih dan karakteristik pribadi siswa, yang pada akhirnya dapat berdampak pada motivasi belajar dan kepuasan akademik. Dari sudut pandang psikologi perkembangan, (Erikson, 1968) menempatkan remaja pada tahap *identity versus role confusion*, yaitu fase di mana individu berusaha membentuk identitas diri yang stabil. Keberhasilan dalam mengambil keputusan pendidikan dan karier berperan penting dalam pembentukan identitas tersebut. Sebaliknya, ketidakmampuan mengambil keputusan yang tepat dapat memperpanjang kebingungan identitas, menurunkan motivasi belajar, serta menciptakan ketidakpastian dalam perencanaan masa depan. Oleh karena itu, proses pengambilan keputusan pendidikan lanjutan perlu mendapatkan perhatian yang serius dan ditangani melalui layanan pendidikan yang sistematis.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keterampilan pengambilan keputusan dapat ditingkatkan melalui intervensi yang tepat. (Ghassani et al., 2020) menemukan bahwa pelatihan dan simulasi pengambilan keputusan mampu meningkatkan kematangan karier siswa SMP secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti pembelajaran reguler. Temuan ini didukung oleh penelitian (Muhtar, 2013) yang mengembangkan media permainan simulasi sebagai sarana untuk membantu siswa mengambil keputusan pendidikan lanjutan secara mandiri. Media yang bersifat interaktif terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta membantu mereka memahami konsekuensi dari setiap pilihan yang diambil. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan pengambilan keputusan pendidikan lanjutan masih menjadi isu nyata. Hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 50 Surabaya mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kelas IX mengalami keraguan ketika diminta menjelaskan rencana pendidikan lanjutan mereka. Banyak siswa belum mampu mengemukakan alasan yang jelas atas pilihan yang diambil dan cenderung menyatakan bahwa keputusan tersebut dibuat karena mengikuti teman atau atas arahan orang tua. Hal ini menunjukkan rendahnya kesadaran diri siswa dalam mengenali minat dan potensi yang dimiliki.

Hasil observasi selama pelaksanaan Program Surabaya Mengajar (PLP) juga menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu menjelaskan tujuan dan alasan pemilihan pendidikan lanjutan secara jelas.

Sebagian besar siswa terlihat ragu dan belum memiliki preferensi yang kuat. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Handayani dan Supriyanto, 2021) yang menyatakan bahwa rendahnya kepercayaan diri dan kemandirian menjadi salah satu faktor penghambat utama dalam pengambilan keputusan pendidikan lanjutan. Rendahnya kepercayaan diri tersebut dapat berdampak pada ketidaksiapan siswa dalam merencanakan pendidikan dan meningkatkan risiko penyesalan di masa depan. Penelitian (Mayarani dan Harahap, 2023) juga menunjukkan bahwa rendahnya kepercayaan diri berkaitan dengan meningkatnya kecemasan dalam memilih pendidikan serta menurunnya kemampuan berpikir analitis siswa. Kondisi ini menjadi semakin kompleks ketika dikaitkan dengan latar belakang sosial ekonomi siswa yang beragam. Banyak siswa berasal dari keluarga dengan keterbatasan akses informasi dan minimnya figur panutan akademik, sehingga sekolah menjadi satu-satunya sumber utama dalam memperoleh bimbingan pendidikan lanjutan. Apabila layanan bimbingan yang diberikan belum mampu menyentuh aspek internalisasi dalam pengambilan keputusan, siswa cenderung mengambil keputusan berdasarkan pengaruh eksternal tanpa mempertimbangkan kesiapan diri dan prospek jangka panjang.

Sampai saat ini, layanan bimbingan karier di jenjang SMP masih lebih banyak berfokus pada penyampaian informasi mengenai alternatif pendidikan lanjutan. Media yang secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan pengambilan keputusan siswa belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal, penentuan studi lanjut menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengenali potensi diri, membandingkan berbagai pilihan, serta mempertimbangkan dampak keputusan yang akan diambil. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media bimbingan yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP (Munirah & Zulfah, 2022). Berdasarkan kondisi tersebut, kemampuan siswa SMP dalam mengambil keputusan pendidikan lanjutan menunjukkan perlunya perhatian yang lebih serius. Ketidaksiapan siswa dalam mengambil keputusan secara mandiri tidak hanya menimbulkan kebingungan sesaat, tetapi juga berpotensi berdampak pada penurunan motivasi belajar, melemahnya kepercayaan diri, serta munculnya penyesalan di kemudian hari. Oleh karena itu, diperlukan layanan bimbingan yang dirancang secara terarah dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta didukung oleh media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir, refleksi diri, dan pertimbangan pilihan, sehingga kesiapan mereka dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah atas dapat berkembang secara optimal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah menghasilkan sebuah produk pendidikan yang dapat digunakan secara langsung dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media permainan edukatif berbentuk permainan papan yang diberi nama “Tangga Tuju”, yang dirancang untuk membantu siswa SMP dalam mengambil keputusan terkait pendidikan lanjutan setelah lulus.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg dan Gall (1984) yang telah banyak diterapkan dalam penelitian pengembangan di bidang pendidikan. Namun, untuk menyesuaikan dengan tujuan, ruang lingkup, dan keterbatasan penelitian, tahapan Borg dan Gall disederhanakan berdasarkan adaptasi yang dikembangkan oleh Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan (Puslitjaknov). Model pengembangan tersebut terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan skala kecil, dan revisi produk. Pembatasan tahapan hingga tahap kelima tetap sejalan dengan prinsip penelitian dan pengembangan, di mana peneliti diperkenankan menyesuaikan prosedur dengan konteks dan kapasitas penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2013).

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi pendahuluan di SMP Negeri 50 Surabaya. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling serta berinteraksi langsung dengan siswa kelas IX. Selain itu, wawancara dilakukan dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi siswa dalam menghadapi pengambilan keputusan pendidikan lanjutan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kebingungan dalam menentukan jalur pendidikan setelah SMP, terutama karena keterbatasan pemahaman terhadap potensi diri dan kurangnya informasi yang dipahami secara mendalam mengenai pilihan pendidikan yang tersedia. Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan media permainan “Tangga Tuju” agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Tahap berikutnya adalah pengembangan produk awal, yaitu perancangan prototipe media permainan edukatif “Tangga Tuju”. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan papan yang dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mendorong siswa berpikir kritis, melakukan refleksi diri, serta mempertimbangkan pilihan pendidikan secara lebih sadar. Permainan ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, kartu misi yang berisi pernyataan

reflektif, kartu aksi yang memuat tantangan dan pertanyaan pengambilan keputusan, kartu tujuan dan rencana sebagai sarana refleksi akhir, serta buku panduan singkat yang memuat petunjuk penggunaan permainan bagi guru BK. Seluruh komponen dirancang agar saling terintegrasi dan mendukung tujuan permainan sebagai media bimbingan karier.

Setelah prototipe awal selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi bimbingan dan konseling serta ahli media pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh penilaian profesional terkait kesesuaian materi, keakuratan isi, desain visual, serta mekanisme permainan. Para ahli diminta untuk menilai media menggunakan instrumen penilaian berbentuk angket skala Likert dan memberikan saran secara terbuka. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan kepada calon pengguna. Tahap uji coba lapangan dilakukan dalam skala kecil dengan melibatkan lima siswa kelas IX SMP Negeri 50 Surabaya sebagai calon pengguna utama. Selain siswa, penilaian juga melibatkan guru BK sebagai praktisi. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media permainan “Tangga Tuju” dalam konteks layanan bimbingan dan konseling. Selama proses uji coba, siswa diminta untuk memainkan permainan sesuai dengan panduan yang telah disusun, kemudian memberikan tanggapan terhadap pengalaman mereka menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari para ahli serta calon pengguna, tahap terakhir yang dilakukan adalah revisi produk. Revisi dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh selama proses evaluasi. Perbaikan mencakup aspek visual, aturan permainan, kejelasan instruksi, serta penyempurnaan konten agar lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa SMP. Revisi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media permainan “Tangga Tuju” layak digunakan sebagai alat bantu dalam membantu siswa mengambil keputusan mengenai pendidikan lanjutan. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi bimbingan dan konseling, ahli media pembelajaran, guru BK SMP Negeri 50 Surabaya sebagai praktisi, serta siswa kelas IX sebagai calon pengguna. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan peran masing-masing dalam proses pengembangan dan penilaian media.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner tertutup berbentuk skala Likert yang digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan beberapa aspek. Sementara itu, data kualitatif diperoleh

dari saran, komentar, dan masukan terbuka yang diberikan oleh para ahli, praktisi, dan siswa selama proses validasi dan uji coba.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner akseptabilitas media yang disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan (Aprilia et al., 2020). Aspek kegunaan menilai sejauh mana media membantu siswa memahami dan menjalani proses pengambilan keputusan pendidikan lanjutan. Aspek kelayakan menilai kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan siswa SMP. Aspek ketepatan berkaitan dengan kesesuaian isi permainan dengan tujuan layanan bimbingan karier. Sementara itu, aspek kepatutan menilai kesesuaian nilai-nilai yang terkandung dalam media dengan norma, etika, dan budaya sekolah. Keempat aspek tersebut digunakan untuk memastikan bahwa media permainan “Tangga Tuju” tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan praktis yang dapat dipertanggungjawabkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media permainan edukatif berbentuk permainan papan yang diberi nama *Tangga Tuju*. Media ini dirancang sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan karier untuk membantu siswa SMP, khususnya kelas IX, dalam memahami dan mengambil keputusan mengenai pendidikan lanjutan. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang mencakup analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, serta revisi produk.

### **Hasil Pengembangan Media Permainan “Tangga Tuju”**

Produk akhir yang dihasilkan berupa satu set permainan papan yang terdiri atas papan permainan, kartu misi, kartu aksi, kartu tujuan dan rencana, serta buku panduan singkat. Setiap komponen dirancang secara terintegrasi untuk mendorong siswa berpikir reflektif, mengenali potensi diri, serta mempertimbangkan berbagai pilihan pendidikan lanjutan yang tersedia. Secara visual, media ini menggunakan warna dan simbol yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, sehingga mudah dipahami dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan bimbingan konseling.

Hasil validasi oleh ahli materi bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam permainan telah sesuai dengan tujuan layanan bimbingan karier. Pernyataan dan pertanyaan yang terdapat dalam kartu misi dan kartu aksi dinilai relevan dengan kebutuhan siswa dalam proses pengambilan keputusan pendidikan lanjutan. Selain itu, alur permainan dinilai mampu merepresentasikan tahapan pengambilan keputusan secara sederhana namun bermakna, mulai dari pengenalan diri hingga perumusan rencana pendidikan.

**Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi**

Aspek	Percentase	Kategori
Kegunaan	100%	Sangat Baik
Kelayakan	93%	Sangat Baik
Ketepatan	87%	Sangat Baik
Kepatutan	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>	95%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, penilaian validasi materi pada aspek kegunaan memperoleh persentase sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 93%, aspek ketepatan sebesar 87%, dan aspek kepatutan sebesar 100%. Sehingga rata-rata nilai akseptabilitas dari ahli media diperoleh persentase sebesar 95%. Selanjutnya, hasil dari persentase yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli materi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian akseptabilitas menurut (Mustaji, 2005). Maka dapat disimpulkan bahwa media Tangga Tuju memenuhi akseptabilitas pada tiap aspek dan masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi.

**Tabel Hasil Penilaian Ahli Media**

Aspek	Percentase	Kategori
Kegunaan	87%	Sangat Baik
Kelayakan	87%	Sangat Baik
Ketepatan	100%	Sangat Baik
Kepatutan	87%	Sangat Baik
<b>Secara Keseluruhan</b>	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, penilaian validasi media pada aspek kegunaan memperoleh persentase sebesar 87%, aspek kelayakan sebesar 87%, aspek ketepatan sebesar 100%, dan aspek kepatutan sebesar 90%. Sehingga rata-rata nilai akseptabilitas dari ahli media diperoleh persentase sebesar 90%. Selanjutnya, hasil dari persentase yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli media selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian akseptabilitas menurut (Mustaji, 2005). Maka dapat disimpulkan bahwa media Tangga Tuju memenuhi

akseptabilitas pada tiap aspek dan masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi.

#### **Hasil Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan lima siswa kelas IX SMP Negeri 50 Surabaya serta guru BK sebagai praktisi. Berdasarkan hasil penilaian calon pengguna, media permainan “Tangga Tuju” dinilai mudah digunakan dan menarik. Siswa menunjukkan antusiasme selama permainan berlangsung dan mampu mengikuti alur permainan tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Beberapa siswa menyampaikan bahwa pertanyaan dalam kartu membantu mereka berpikir lebih dalam mengenai pilihan pendidikan yang akan diambil setelah lulus SMP. Rekapitulasi data kuantitatif uji ahli praktisi diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel Hasil Penilaian Ahli Praktisi**

Aspek	Skor Ahli Praktisi	Percentase	Kategori
Kegunaan	15	94%	Sangat Baik
Kelayakan	14	87%	Sangat Baik
Ketepatan	14	87%	Sangat Baik
Kepatutan	16	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Persentase</b>		92%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, penilaian validasi oleh ahli praktisi guru BK pada aspek kegunaan memperoleh persentase sebesar 94%, aspek kelayakan sebesar 87%, aspek ketepatan sebesar 87%, dan aspek kepatutan sebesar 100%. Sehingga diperoleh rata-rata nilai akseptabilitas dari ahli praktisi guru BK sebesar 92%. Guru BK sebagai praktisi menilai bahwa media ini memiliki potensi untuk digunakan dalam layanan bimbingan karier, baik secara kelompok kecil maupun klasikal. Permainan dinilai mampu menciptakan suasana yang lebih santai dan tidak menegangkan dibandingkan penyampaian materi secara ceramah, sehingga siswa lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat dan alasan atas pilihan pendidikan mereka.

#### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan “Tangga Tuju” memiliki tingkat kelayakan yang baik sebagai media bimbingan karier bagi siswa

SMP. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Ghassani et al., 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis simulasi dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pengambilan keputusan karier. Permainan “Tangga Tuju” tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat refleksi yang mendorong siswa untuk mengenali minat, kemampuan, dan tujuan pendidikan mereka.

Dari perspektif psikologi perkembangan, penggunaan permainan ini mendukung tugas perkembangan remaja pada tahap *identity versus role confusion* sebagaimana dikemukakan oleh Erikson. Melalui pertanyaan reflektif dan diskusi yang muncul selama permainan, siswa dilatih untuk membangun kesadaran diri dan mulai membentuk identitas terkait pilihan pendidikan dan karier. Hal ini penting mengingat banyak siswa SMP masih cenderung mengikuti keputusan teman atau orang tua tanpa pertimbangan pribadi yang matang.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Muhtar (2013) yang menyatakan bahwa media permainan simulasi dapat membantu siswa mengambil keputusan secara lebih mandiri. Dalam permainan “Tangga Tuju”, siswa tidak diarahkan pada satu jawaban benar atau salah, melainkan diajak untuk mengevaluasi setiap pilihan berdasarkan kondisi diri masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan siswa memahami bahwa keputusan pendidikan merupakan proses personal yang perlu dipertimbangkan secara rasional dan bertanggung jawab. Dari aspek kepercayaan diri, penggunaan media permainan ini juga menunjukkan potensi dalam membantu siswa lebih berani mengungkapkan pendapat dan alasan atas pilihan yang mereka buat. Hal ini sejalan dengan penelitian Mayarani dan Harahap (2023) yang menyatakan bahwa peningkatan rasa percaya diri dapat menurunkan kecemasan dalam memilih pendidikan dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. Melalui suasana permainan yang menyenangkan, siswa dapat belajar tanpa merasa tertekan, sehingga proses pengambilan keputusan menjadi lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan “Tangga Tuju” layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier di SMP. Media ini mampu menjembatani kebutuhan siswa akan informasi pendidikan lanjutan sekaligus melatih keterampilan pengambilan keputusan secara aktif dan reflektif. Dengan demikian, permainan “Tangga Tuju” dapat menjadi alternatif media bimbingan yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa SMP dan kebutuhan layanan bimbingan konseling di sekolah.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media permainan Tangga Tuju yang dirancang sebagai media bimbingan karier untuk mendukung peningkatan keterampilan pengambilan keputusan studi lanjut siswa SMP. Proses pengembangan media mengacu pada model Borg & Gall yang disederhanakan berdasarkan pedoman Puslitjaknov, dengan pelaksanaan penelitian sampai pada tahap kelima, yaitu revisi produk akhir.

### **Saran**

Pengembangan media permainan Tangga Tuju dalam penelitian ini masih terbatas hingga tahap revisi produk akhir. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap uji lapangan yang lebih luas serta diseminasi produk agar media dapat dimanfaatkan secara optimal di berbagai satuan pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aprilia, A., Lathifah, A., Syaferi, A., Turrohmah, L., & Aulia, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Metabolisme Untuk Siswa Sma Kelas XII. Seminar Nasional Pendidikan Ke-3 FKIP Universitas Lampung, 20–29.

Aprilia, Y., & Iswendi, I. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Senyawa Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 1220–1230. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.548>

Arjanggi, R. (2021). Self-Efficacy and Social Support of Parents As Predictors of Career Decision Making in Senior High School. Motiva: Jurnal Psikologi, 4(2), 50. <https://doi.org/10.31293/mv.v4i2.5261>

Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. Psikostudia: Jurnal Psikologi, 11(3), 341. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v1i3.7021>

Danggu, J. R., Yusuf, M., & Paramata, D. D. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Materi Suhu dan Kalor Di SMP. Jurnal Jendela Pendidikan, 3(02), 158–165. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i02.427>

Dewi, N. S., & Friyatmi, F. (2023). Pengaruh Minat, Efikasi Diri dan Motivasi Intrinsik terhadap Keputusan Siswa Memilih Lintas Minat

Ekonomi di SMAN 1 Gunung Talang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3443–3452. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5740>

Ghassani, M., Ni'matuzahroh, N., & Anwar, Z. (2020). Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP Melalui Pelatihan Perencanaan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 12(2), 123–138. <https://doi.org/10.20885/intervensi.psikologi.vol.12.iss2.art5>

Ilhamuddin, M. F., Purwoko, B., Haq, M. S., Naqiyah, N., & Zawawi, A. A. (2025). Assessing the influence of the UNESA career center LMS on students' readiness for studying abroad through partial least squares-structural equation modeling (PLS-SEM). *Multidisciplinary Science Journal*

Kemendikbud, K. P. dan budaya. (2014). Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Pedoman Evaluasi Kurikulum, 103. <https://peraturan.go.id/files/bn1506-2014.pdf>

Leong, F. (2014). Social Cognitive Career Theory. In *Encyclopedia of Counseling*. <https://doi.org/10.4135/9781412963978.n585>

Mahirah, K. H., & Widyartono, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Menulis Puisi di SMP. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(2), 130–136. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p130-136>

Mayarani, L., & Harahap, A. C. P. (2023). Hubungan Regulasi Emosi Dan Efikasi Diri Dengan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas Vii Mts Al- Jam'iyatul Washliyah. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 8(2), 94. <https://doi.org/10.26737/jbki.v8i2.4402>

Mufida, U. A., Suharso, S., & Amin, Z. N. (2022). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa SMP. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 6(1), 44–50. <https://doi.org/10.30653/001.202261.179>

Muhtar. (2013). Pengaruh teknik permainan simulasi terhadap pengambilan keputusan studi lanjut pada peserta didik di smp

Pamintarso, K. C., Maarif, S., & Zamroni. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Preventif Perilaku Bullying di SMAN 1 Lawang. Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6, 696–706.

Pudji Hartono, B., & Bagus Riyandiarto, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi) Matematika SMP Kelas VIII. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 35–48. <https://doi.org/10.30738/union.v9i1.9195>

Putri, Y. S., & Rusli, D. (2023). Pengaruh Pelatihan Berpikir Positif Terhadap Peningkatan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa Sma Pgri 3 Kota Padang. *Jurnal Halaqah*, 5(1), 1–9. <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal%0AVol>

Safitri, E., Kiswantoro, A., & Zamroni, E. (2020). Meningkatkan Kematangan Pemilihan Karir Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i1.5151>

Sari, R. O., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Smp Kelas Ix. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 7(1), 15–21. <https://doi.org/10.22460/quanta.v7i1.3474>

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In *Alfabeta, CV* (Issue April).

Suparyanto dan Rosad. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Padang*, 5(3), 2–11.

Wahyuningrum, S. R., & Fransiska, M. (2023). Pengaruh Efikasi Diri dan Kemandirian terhadap Pilihan Karier Siswa. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 65–75. <https://doi.org/10.19105/ec.v4i1.7713>

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>