



MENGIDENTIFIKASI CAREER DECISION MAKING SELF-EFFICACY MELALUI MEDIA BOARD GAME INTERAKTIF PADA SISWA SMA

Tria Afina Safitri¹, Jose Febryano Malonda², Siti Amwaliah Khaeroni³, Althaf Martuaraja Situmorang⁴, Widya Risnawaty⁵

Universitas Tarumanagara^{1,2,3,4,5}

e-mail: widyar@psi.untar.ac.id

Diterima: 30/05/2026; Direvisi: 03/06/2026; Diterbitkan: 07/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari masih banyaknya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan karier. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang interaktif untuk membantu mengidentifikasi dan meningkatkan career decision-making self-efficacy (CDMSE) siswa. Namun, penelitian mengenai penggunaan board game sebagai media bimbingan karier masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas board game *Career Quest* dalam meningkatkan CDMSE siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan career decision-making self-efficacy siswa setelah bermain board game *Career Quest*. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan *career decision-making self-efficacy* siswa setelah bermain *board game Career Quest*. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan *one-group pretest-posttest design*. Partisipan penelitian berjumlah 33 siswa SMA berusia 15-16 tahun. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *Tarumanagara Career Decision Self-Efficacy Scale* (Tarumanagara CDESES). Analisis data menggunakan *Repeated Measures ANOVA* dengan koreksi *Greenhouse-Geisser*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game *Career Quest* berkontribusi terhadap peningkatan *career decision-making self-efficacy* siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung layanan bimbingan karier di sekolah. Dengan demikian, *board game Career Quest* dapat digunakan sebagai media interaktif dalam mengembangkan *career decision-making self-efficacy* pada siswa SMA.

Kata kunci: *Career Decision-Making Self-Efficacy, Board Game, Siswa SMA*

ABSTRACT

This study was motivated by the fact that many high school students still experience difficulties and uncertainty in making career choices. This condition highlights the importance of interactive learning media to help identify and enhance students' Career Decision-Making Self-Efficacy (CDMSE). However, research on the use of board games as a career guidance medium remains limited. Therefore, this study was conducted to examine the effectiveness of the *Career Quest* board game in improving students' CDMSE. The study employed a quasi-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 33 high school students aged 15–16 years. Data were collected using the Tarumanagara Career Decision Self-Efficacy Scale (Tarumanagara CDESES). Data analysis was conducted using Repeated Measures ANOVA with Greenhouse–Geisser correction. The findings indicate that the use of the *Career Quest* board game contributed to an improvement in students' career decision-making self-



efficacy. These results suggest that game-based media can serve as an effective alternative for supporting career guidance services in schools. Therefore, the *Career Quest* board game can be utilized as an interactive medium for developing career decision-making self-efficacy among high school students.

Keywords: *Career Decision-Making Self-Efficacy, Board Game, High School Students*

PENDAHULUAN

Perencanaan karier merupakan salah satu tugas perkembangan penting yang harus dihadapi individu pada masa remaja, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada fase ini, siswa mulai memikirkan pilihan pendidikan lanjutan, pekerjaan, serta arah kehidupan yang akan ditempuh pada masa mendatang. Berdasarkan teori perkembangan psikososial Erikson, remaja berada pada tahap *identity versus identity confusion*, yaitu periode ketika individu berupaya memahami identitas dirinya dan menentukan tujuan hidup yang ingin dicapai (Santrock, 2020). Proses pencarian identitas tersebut tidak selalu berlangsung mudah karena remaja berada pada masa transisi antara anak-anak dan dewasa. Kondisi ini menjadikan perencanaan masa depan, termasuk perencanaan karier, sebagai aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini.

Pada kondisi ideal, siswa SMA diharapkan mampu mengenali potensi dirinya, memahami minat dan bakat yang dimiliki, serta memiliki keyakinan untuk menentukan pilihan karier yang sesuai dengan tujuan hidupnya. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat mengambil keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap pilihan yang dibuat. Erikson menekankan bahwa keberhasilan individu dalam menyelesaikan krisis identitas akan membantu terbentuknya rasa percaya diri yang lebih kuat dalam menghadapi berbagai tuntutan perkembangan (Kamilla et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, kejelasan identitas diri akan memudahkan siswa dalam menentukan pilihan studi maupun profesi yang ingin ditekuni. Oleh karena itu, proses pembentukan identitas diri memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan pengambilan keputusan karier pada masa remaja.

Salah satu faktor yang berperan penting dalam pengambilan keputusan karier adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri atau *self-efficacy*. Efikasi diri membantu individu untuk meyakini bahwa dirinya mampu menghadapi tantangan, menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Zelya et al., 2025). Dalam konteks karier, konsep tersebut dikenal sebagai *career decision making self-efficacy (CDMSE)*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melaksanakan berbagai tugas yang berkaitan dengan pengambilan keputusan karier. CDMSE menjadi salah satu aspek psikologis yang menentukan kesiapan individu dalam merencanakan masa depan dan menetapkan pilihan karier yang sesuai. Individu yang memiliki tingkat CDMSE tinggi cenderung lebih mampu mengeksplorasi pilihan karier, menetapkan tujuan, serta mengambil keputusan secara lebih yakin dan terarah (Jalal & Akmal, 2025). Individu yang memiliki tingkat CDMSE tinggi cenderung lebih mampu mengeksplorasi pilihan karier, menetapkan tujuan, serta mengambil keputusan secara lebih yakin dan terarah (Kurniasari & Kesuma, 2025).

Meskipun kemampuan pengambilan keputusan karier menjadi kebutuhan penting bagi siswa SMA, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karier. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal meliputi pemahaman terhadap potensi diri, minat, bakat, dan efikasi diri, sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan lingkungan sosial dan ketersediaan informasi karier (Almanhettami & Sulastri, 2025). Ketika siswa tidak memiliki



keyakinan yang cukup terhadap kemampuannya, proses pengambilan keputusan karier menjadi lebih kompleks dan rentan dipengaruhi oleh berbagai pertimbangan yang kurang objektif. Akibatnya, siswa sering mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan pendidikan maupun pekerjaan yang sesuai dengan dirinya. Sebagian siswa masih menunjukkan sikap ragu-ragu, mudah berubah pilihan, dan cenderung mengikuti pengaruh lingkungan dalam menentukan arah masa depannya (Evriani & Indrijati, 2025).

Kondisi faktual tersebut diperkuat oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya keyakinan diri masih menjadi permasalahan dalam pengambilan keputusan karier. Penelitian menunjukkan bahwa career decision making self-efficacy memiliki hubungan negatif dengan career indecision, yang berarti semakin rendah keyakinan individu terhadap kemampuannya, semakin tinggi keraguan dalam menentukan pilihan karier (Repi & Kurniawati, 2022). Temuan lain menunjukkan bahwa harga diri dan konformitas teman sebaya turut memengaruhi tingkat career decision making self-efficacy siswa SMA dalam menentukan arah kariernya (Rodlyani & Ardiyanti, 2022). Selain itu, survei awal pada siswa SMA menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karier akibat kurangnya keyakinan terhadap kemampuan diri meskipun telah memperoleh layanan bimbingan karier dari sekolah (Jianto & Sarajar, 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan siswa mampu menentukan pilihan karier secara mandiri dengan kondisi nyata yang menunjukkan masih rendahnya keyakinan diri siswa dalam mengambil keputusan karier.

Kesenjangan tersebut mengindikasikan bahwa layanan informasi dan bimbingan karier yang telah diberikan di sekolah belum sepenuhnya mampu meningkatkan keyakinan siswa dalam menentukan pilihan karier (Selan et al., 2024). Sebagian siswa masih menunjukkan sikap ragu-ragu, mudah berubah pilihan, dan cenderung mengikuti pengaruh lingkungan dalam menentukan arah masa depannya. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi yang tidak hanya memberikan informasi karier, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk melatih keterampilan pengambilan keputusan karier. Pengalaman yang bersifat aktif dan kontekstual diyakini mampu membantu siswa memahami berbagai alternatif pilihan karier secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses eksplorasi karier (Sucipto et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah game-based learning (Rahayu et al., 2024). Pendekatan ini memanfaatkan aktivitas permainan sebagai sarana pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Penggunaan game-based learning terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Putra, 2024). Penggunaan game-based learning terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Anita & Ariani, 2024). Karakteristik tersebut sejalan dengan kebutuhan perkembangan remaja yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan menantang. Dengan demikian, game-based learning berpotensi menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pengembangan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa.

Salah satu bentuk implementasi game-based learning yang dapat digunakan adalah board game interaktif. Board game memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (Aulia et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game edukasi mampu meningkatkan interaksi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa secara lebih



menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Usamah et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan board game sebagai media eksplorasi karier dan penguatan career decision making self-efficacy pada siswa SMA masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan board game “Career Quest” sebagai media pembelajaran interaktif berbasis simulasi karier untuk membantu siswa melatih kemampuan pengambilan keputusan karier dan meningkatkan CDMSE. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan board game yang secara khusus dirancang berdasarkan aspek-aspek career decision making self-efficacy sehingga mampu memberikan pengalaman eksplorasi karier yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group quasi experiment untuk menguji perubahan career decision making self-efficacy (CDMSE) siswa setelah mengikuti board game Career Quest. Penelitian dilaksanakan secara luring pada salah satu SMA di Kota Tangerang dengan melibatkan 33 siswa kelas X yang berusia 15–16 tahun, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Sebelum pelaksanaan penelitian utama, dilakukan uji coba media kepada siswa SMA untuk memastikan kelayakan penggunaan board game. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pre-test untuk mengukur tingkat CDMSE awal siswa, dilanjutkan dengan pelaksanaan board game Career Quest secara berkelompok, kemudian diakhiri dengan pemberian post-test segera setelah permainan selesai dan post-test lanjutan satu minggu setelah kegiatan berlangsung. Board game Career Quest dikembangkan sebagai media simulasi karier yang memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi pilihan karier, mempertimbangkan alternatif keputusan, dan merefleksikan kemampuan diri dalam menghadapi berbagai situasi terkait perencanaan karier.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan Tarumanagara Career Decision Self-Efficacy Scale (CDSES) yang dikembangkan berdasarkan Career Decision Self-Efficacy Scale–Short Form dan telah disesuaikan dengan konteks remaja Indonesia (Jessyca & Suyasa, 2021). Instrumen terdiri atas 29 butir pernyataan yang mencakup dimensi occupational information, goal selection, self-appraisal, school achievement, problem solving, social support, dan planning. Selain data kuantitatif, siswa juga diminta memberikan tanggapan mengenai pengalaman mereka selama mengikuti permainan sebagai data pendukung. Pelaksanaan permainan dilakukan dalam kelompok kecil yang didampingi fasilitator untuk memastikan prosedur berjalan sesuai ketentuan. Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS melalui uji ANOVA dan pairwise comparison untuk mengetahui perbedaan tingkat CDMSE siswa sebelum dan sesudah mengikuti board game Career Quest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan intervensi dan proses pengumpulan data selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah menganalisis data untuk menjawab tujuan penelitian mengenai efektivitas penggunaan board game *Career Quest* terhadap peningkatan *Career Decision Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa SMA. Analisis dilakukan secara bertahap yang mencakup statistik deskriptif untuk menggambarkan perubahan skor peserta pada setiap waktu pengukuran, pengujian asumsi statistik sebagai prasyarat analisis, serta pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis yang sesuai dengan karakteristik data. Hasil analisis tersebut selanjutnya diinterpretasikan secara komprehensif dan dikaitkan dengan teori serta temuan penelitian terdahulu guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh media



board game dalam mendukung pengembangan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa. Adapun hasil penelitian dan pembahasan disajikan sebagai berikut.

Hasil

Penelitian ini melibatkan 33 siswa kelas X di salah satu SMA Kota Tangerang yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian menggunakan board game Career Quest. Data penelitian diperoleh melalui pengukuran career decision making self-efficacy (CDMSE) pada tiga waktu pengukuran, yaitu sebelum permainan, sesaat setelah permainan, dan satu minggu setelah permainan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran umum perubahan skor peserta pada setiap tahap pengukuran. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan tingkat keyakinan siswa dalam pengambilan keputusan karier setelah mengikuti simulasi berbasis board game. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Career Decision Making Self-Efficacy

	Pengukuran	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	33	22	87	56.67	14.61	
Post-test 1	33	29	87	66.42	14.28	
Post-test 2	33	29	87	63.52	13.69	

Berdasarkan Tabel 1 terlihat adanya kecenderungan peningkatan skor setelah siswa mengikuti permainan Career Quest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman yang diperoleh selama permainan berkaitan dengan perubahan keyakinan siswa dalam menghadapi proses pengambilan keputusan karier. Meskipun pada pengukuran lanjutan terjadi sedikit penurunan dibandingkan pengukuran segera setelah permainan, kecenderungan skor masih menunjukkan kondisi yang lebih baik dibandingkan sebelum intervensi diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa board game Career Quest mampu memberikan pengalaman belajar yang berdampak pada aspek keyakinan karier siswa. Untuk memastikan kelayakan analisis parametrik, selanjutnya dilakukan pengujian normalitas data. Hasil pengujian normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah distribusi data pada setiap waktu pengukuran memenuhi asumsi analisis parametrik. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah subjek penelitian kurang dari lima puluh orang. Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam menentukan teknik analisis lanjutan yang digunakan untuk menguji perbedaan skor pada setiap tahap pengukuran. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Variabel	Statistik	Sig.	Keterangan
Pre-test	0.971	0.512	Normal
Post-test 1	0.942	0.079	Normal
Post-test 2	0.963	0.314	Normal

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, seluruh data penelitian menunjukkan distribusi yang memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, data dinilai layak untuk



dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis menggunakan Repeated Measures ANOVA. Sebelum pengujian utama dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi sphericity untuk memastikan kesesuaian model analisis yang digunakan. Hasil pengujian tersebut ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Asumsi Sphericity

Mauchly's W	Chi-Square	df	Sig.
0.071	11.020	2	0.004

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa asumsi sphericity tidak terpenuhi sehingga diperlukan koreksi pada analisis lanjutan. Kondisi tersebut merupakan hal yang umum ditemukan pada penelitian dengan pengukuran berulang. Oleh karena itu, pengujian Repeated Measures ANOVA dilakukan menggunakan koreksi Greenhouse-Geisser agar hasil analisis tetap akurat. Koreksi tersebut memungkinkan pengujian perbedaan skor dilakukan tanpa melanggar asumsi statistik yang diperlukan. Hasil pengujian utama disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Repeated Measures ANOVA

Sumber	F	Sig.	Partial Eta Squared
Greenhouse-Geisser	5.507	0.012	0.147

Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan adanya perubahan yang bermakna pada skor CDMSE siswa selama periode pengukuran. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan board game Career Quest berkaitan dengan perubahan tingkat keyakinan siswa dalam mengambil keputusan karier. Selain menunjukkan adanya perbedaan antar waktu pengukuran, hasil tersebut juga memperlihatkan bahwa intervensi yang diberikan memiliki kontribusi terhadap perubahan skor yang terjadi. Dengan demikian, board game Career Quest dapat dipandang sebagai media yang berpotensi mendukung pengembangan keyakinan karier siswa. Untuk mengetahui letak perbedaan yang terjadi secara lebih spesifik, dilakukan analisis pairwise comparison.

Tabel 5. Hasil Pairwise Comparison

Perbandingan	Mean Difference	Sig.	Keterangan
Pre-test – Post-test 1	-9.758	0.031	Signifikan
Pre-test – Post-test 2	-6.848	0.008	Signifikan
Post-test 1 – Post-test 2	2.909	1.000	Tidak Signifikan

Hasil pairwise comparison pada Tabel 5 menunjukkan bahwa perubahan skor terutama terjadi setelah siswa mengikuti permainan Career Quest. Perbedaan yang muncul antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi mengindikasikan adanya peningkatan keyakinan siswa dalam menghadapi tugas-tugas pengambilan keputusan karier. Sementara itu, tidak ditemukannya perbedaan yang bermakna antara pengukuran setelah permainan dan pengukuran lanjutan menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi cenderung tetap bertahan dalam periode pengamatan. Temuan ini mengisyaratkan bahwa pengalaman yang diperoleh melalui permainan tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga memiliki potensi untuk dipertahankan dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian, board game Career Quest dapat



menjadi alternatif media yang mendukung eksplorasi karier sekaligus membantu memperkuat career decision making self-efficacy pada siswa SMA.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game Career Quest* memberikan pengaruh terhadap peningkatan *Career Decision Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa SMA. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji *Repeated Measures ANOVA* yang menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan antara *pre-test*, *post-test 1*, dan *post-test 2*. Peningkatan skor yang terjadi pada *post-test 1* menunjukkan bahwa intervensi *board game* mampu membantu siswa dalam meningkatkan keyakinan diri siswa dalam menentukan pilihan karier. Hasil ini sejalan dengan suatu penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *board game* bertema karier bagi siswa SMA mampu meningkatkan kematangan karier peserta didik serta menjadi media layanan bimbingan karier berbentuk permainan yang membantu peserta didik memahami, mengarahkan diri, serta mengambil keputusan dalam menghadapi permasalahan (Soesilo et al., 2025). Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi pilihan karier, memahami konsekuensi dari setiap keputusan, serta melatih proses pengambilan keputusan secara aktif dan interaktif.

Hasil *pairwise comparison* juga menunjukkan bahwa skor *post-test 2* masih berbeda signifikan dibandingkan *pre-test*, namun tidak berbeda signifikan dengan *post-test 1*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa efek *board game* ini cenderung bertahan hingga pengukuran lanjutan. Dengan demikian, *board game Career Quest* tidak hanya memberikan efek peningkatan sesaat, tetapi juga memiliki potensi dalam mempertahankan peningkatan CDMSE siswa dalam jangka waktu tertentu. Penelitian sebelumnya yang sejalan dengan hal tersebut terkait penggunaan *board game* edukatif bagi siswa SMA menunjukkan bahwa permainan dalam pembelajaran meningkatkan retensi pengetahuan siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional atau ceramah tradisional (Qaiser et al., 2026).

Sebagai tambahan, hasil lembar jawaban permainan juga menunjukkan gambaran kemampuan siswa pada setiap dimensi CDMSE. Dimensi *problem solving* dan *goal selection* menunjukkan hasil yang relatif lebih baik dibandingkan dimensi lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung mampu menentukan tujuan karier serta mempertimbangkan solusi terhadap situasi yang dihadapi selama permainan berlangsung. Kondisi ini kemungkinan dipengaruhi oleh mekanisme permainan yang menuntut siswa untuk memilih langkah, menyelesaikan tantangan, dan mempertimbangkan konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Sementara itu, dimensi *occupational information* dan *self appraisal* menunjukkan hasil yang relatif lebih rendah dibandingkan dimensi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi karier secara mendalam maupun mengenali kemampuan dan potensi diri yang dimiliki. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pendampingan lebih lanjut terkait eksplorasi diri dan pemahaman informasi karier agar proses pengambilan keputusan karier dapat dilakukan dengan lebih yakin dan matang.

Lebih lanjut, penggunaan *board game Career Quest* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan eksplorasi karier. Penelitian yang dilakukan oleh Regita et al., (2024) menjelaskan bahwa media permainan dapat membantu siswa memperoleh informasi karier dengan lebih menarik serta mendukung proses pengambilan keputusan karier. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga terlibat dalam diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama



permainan berlangsung. Keterlibatan aktif tersebut diduga menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan *Career Decision Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa.

Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan konsep *Career Decision Making Self-Efficacy* yang menjelaskan bahwa keyakinan individu terhadap kemampuan pengambilan keputusan karier dapat meningkat melalui pengalaman belajar dan latihan pengambilan keputusan. Dalam penelitian ini, *board game* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman tersebut melalui simulasi situasi karier yang relevan dengan kehidupan siswa SMA. Pengalaman tersebut membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam mengevaluasi pilihan karier, mempertimbangkan alternatif keputusan, serta menentukan langkah yang akan diambil di masa depan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media *career card game* dinilai mampu membantu siswa dalam proses pengambilan keputusan karier karena memuat aktivitas permainan yang interaktif, reflektif, dan melibatkan siswa secara aktif selama layanan berlangsung (Putri & Nursalim, 2023). Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dan terlibat selama proses layanan. Selain membantu siswa memahami informasi karier, penggunaan permainan kartu karier diketahui mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menentukan keputusan karier (Khairunisa et al., 2020). Dengan adanya aktivitas permainan yang memuat simulasi dan tahapan pengambilan keputusan karier, siswa dapat lebih mudah memahami pilihan karier yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan dirinya.

Sejalan dengan penelitian tersebut, *board game Career Quest* juga menunjukkan kualitas yang baik sebagai media bimbingan dan konseling sehingga dapat membantu siswa memahami proses pengambilan keputusan karier melalui aktivitas permainan yang interaktif dan menyenangkan. Aspek kegunaan terlihat dari kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama layanan berlangsung, sedangkan aspek kelayakan ditunjukkan melalui desain permainan dan alur penggunaan yang mudah diterapkan dalam layanan konseling di sekolah. Selain itu, aspek ketepatan tercermin dari kesesuaian isi permainan dengan tujuan pengembangan *Career Decision Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa, serta aspek kepatutan terlihat dari penyajian materi dan aktivitas permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Dengan demikian, *board game Career Quest* dapat menjadi alternatif media layanan bimbingan dan konseling yang inovatif untuk mendukung eksplorasi dan pengambilan keputusan karier siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game Career Quest* dapat menjadi media intervensi yang efektif dalam membantu meningkatkan *Career Decision Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa SMA. Penggunaan media permainan yang interaktif dan partisipatif dapat menjadi alternatif metode bimbingan karier yang lebih menarik bagi siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pengambilan keputusan karier mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa board game *Career Quest* memiliki potensi sebagai media bimbingan karier yang mampu membantu siswa SMA mengembangkan *Career Decision Making Self-Efficacy* (CDMSE). Melalui pengalaman simulasi karier yang interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pilihan, mempertimbangkan konsekuensi keputusan, mengenali kemampuan diri, serta menyusun rencana karier secara lebih terarah. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan pengalaman langsung dapat memperkuat keyakinan siswa dalam menghadapi tugas-



tugas pengambilan keputusan karier. Dengan demikian, penggunaan board game tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi karier, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi pembentukan pengalaman belajar yang bermakna dalam mendukung perkembangan karier siswa. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya inovasi media dalam layanan bimbingan dan konseling karier di sekolah. Board game *Career Quest* dapat menjadi alternatif layanan yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik remaja sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses eksplorasi karier.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis permainan yang dirancang berdasarkan dimensi-dimensi *Career Decision Making Self-Efficacy*, sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi karier, tetapi juga berlatih mengambil keputusan melalui berbagai situasi yang menyerupai kondisi nyata. Temuan ini membuka peluang bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengintegrasikan pendekatan permainan edukatif dalam layanan karier guna mendukung kesiapan siswa menghadapi pilihan pendidikan lanjutan maupun dunia kerja. Ke depan, pengembangan board game *Career Quest* dapat diarahkan pada penyempurnaan desain permainan, penambahan variasi skenario dan tantangan karier, serta pemanfaatan teknologi digital untuk memperluas akses dan fleksibilitas penggunaan media. Penelitian selanjutnya juga perlu melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar, karakteristik sekolah yang lebih beragam, serta desain eksperimen yang memungkinkan perbandingan dengan kelompok kontrol agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif. Selain itu, penerapan board game pada jenjang pendidikan dan konteks layanan karier yang berbeda dapat dilakukan untuk memperluas pemanfaatan media dalam mendukung pengembangan kesiapan karier peserta didik. Dengan pengembangan tersebut, board game *Career Quest* berpotensi menjadi salah satu inovasi media bimbingan karier yang relevan, adaptif, dan berkelanjutan dalam membantu siswa mempersiapkan masa depan kariernya secara lebih matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Almanhettami, A. O., & Sulastri, A. (2025). Career decision making pada siswa sekolah menengah atas: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(2), 202–219. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i02.6720>
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh game based learning terhadap pembelajaran fisika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa: Literature review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21–26. <https://anthor.org/anthor/article/view/361>
- Aulia, N. F., Nurkayati, S., & Syaifulloh, A. (2025). Media board game perkembangan peradaban Islam benua Eropa dan benua Asia pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Jepon. *QANUN Journal of Islamic Laws and Studies*, 4(2), 618–633. <https://doi.org/10.58738/qanun.v4i2.942>
- Evriani, T., & Indrijati, H. (2025). Building Confidence, Reducing Anxiety: Solution-Focused Brief Therapy for Career Indecision in High School Students. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2701–2711. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.569>
- Jalal, N. M., & Akmal, N. (2025). Pengaruh Career Maturity Dan Career Adaptabilities Terhadap Career Decision-Making Self Efficacy Pada Siswa Menengah Kejuruan. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1092–1102. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i1.13732>



- Jessyca, J., & Suyasa, P. T. Y. S. (2021). Uji validitas isi Tarumanagara Career Decision Self-Efficacy Scale. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 5(1), 189–198. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.9987.2021>
- Jianto, D. C. W., & Sarajar, D. K. (2025). Hubungan self-efficacy dengan pengambilan keputusan karier pada siswa SMA Yayasan Sekolah Kristen Indonesia (YSKI). *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 5(3), 1322–1331. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i3.7597>
- Kamilla, K. N., Saputri, A. N. E., Fitriani, D. A., Az Zahrah, S. A., Andryana, P. F., Ayuningtyas, I., & Firdausia, I. S. (2022). Teori perkembangan psikososial Erik Erikson. *Early Childhood Journal*, 3(2), 77–87. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4835>
- Khairunisa, K., Sutja, A., & Rahman, M. (2020). Pengaruh permainan kartu karir terhadap pengambilan keputusan pemilihan karir di SMA Negeri 10 Kota Jambi (Skripsi). Universitas Jambi.
- Kurniasari, N., & Kesuma, R. G. (2025). Career decision-making self-efficacy pada penyandang disabilitas: Systematic literature review. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 1097–1108. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i3.1530>
- Putri, A., & Nursalim, M. (2024). Pengembangan modifikasi “Career card game” sebagai media pengambilan keputusan karier peserta didik. *Jurnal BK UNESA*, 14(2), 96–102. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/61669>
- Qaiser, A., Khan, R. S. A., Karim, R. M., Park, H., & Tufail, M. (2026). The design of a board game-based experiential learning intervention to enhance climate change knowledge retention among high school students. *Journal of Experiential Education*. <https://doi.org/10.1177/10538259261442438>
- Putra, P. A. N. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) Pada Teori Konstruksi Bangunan. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 2(2), 813–818. <https://wikep.net/index.php/SALOME/article/view/506>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning “One Board” terhadap hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/305>
- Regita, S. M., Purwanto, E., & Saraswati, S. (2024). The effectiveness of theory of work adjustment-based career information through Isora game media on career decision making difficulties. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 13(1), 45–51. <https://doi.org/10.15294/09v1fb50>
- Repi, A. A., & Kurniawati, A. (2022). Career decision making self-efficacy (CDMSE) dengan career indecision pada mahasiswa tingkat akhir. *EXPERIENTIA: Jurnal Psikologi Indonesia*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.33508/exp.v10i1.3820>
- Rodlyani, S. S., & Ardiyanti, D. (2022). Career decision making self-efficacy (CDMSE) kepada siswa SMA ditinjau dari harga diri dan konformitas teman sebaya. *Psycho Idea*, 20(1), 50–59. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v20i1.10328>
- Selan, L., Taneo, J., & Malelak, E. O. (2024). Bimbingan Karier Berbasis Teori Karier Trait and Factor untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa. *Ra'ah: Journal of Religious and Social Studies*, 4(2), 28–36. <https://doi.org/10.52960/r.v4i2.404>
- Soesilo, T. D., Windrawanto, Y., Kristin, F., Jeslyn, A., & Nurhidayat, A. (2025). Penerapan model problem based learning dan penggunaan board game career racing dalam



- peningkatan kematangan karier peserta didik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 93–100. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p93-100>
- Sucipto, M. A. B., Budisiwi, H., Utami, N. T., Fajriyana, N., & Saefudin, M. A. (2023). Pengembangan Multimedia Si Pagi Jateng Bimbingan Karir Berbasis Android tentang Program Studi di Perguruan Tinggi. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 107-115. <https://jkp.upstegal.ac.id/index.php/jkpancaksakti/article/view/145>
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *ATTADIB*, 8(1). <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/at-tadib/article/view/19459>
- Zelya, A. P., Lestari, R. A., Khanafiah, M., Nadya, I., Nadilah, W., Hartono, Y., & Lubis, K. (2025). Analisis deskriptif tingkat self-efficacy siswa SMA di Kabupaten Ogan Ilir. *EDU RESEARCH*, 6(1), 1950–1956. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.723>