UNTAR
Universitas Tarumanagara

UNTAR untuk INDONESIA

SURAT TUGAS
Nomor: 789-R/UNTAR/PENELITIAN/VIII/2026

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **TRIA AFINA SAFITRI**
2. **JOSE FEBRYANO MALONDA**
3. **SITI AMWALIYAH KHAERONI**
4. **ALTHAF MARTUARAJA SITUMORANG**
5. **WIDYA RISNAWATY, S.Psi., M.Psi. , Psikolog**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul	:	MENGIDENTIFIKASI CAREER DECISION MAKING SELF-EFFICACY MELALUI MEDIA BOARD GAME INTERAKTIF PADA SISWA SMA
Nama Media	:	PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Penerbit	:	Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia (P4I)
Volume/Tahun	:	Vol 6/ Nomor 02/2026/1
URL Repository	:	https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy/article/view/11801

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

28 Agustus 2026
Rektor

Prof. Dr. Amad Sudiro,S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : a82125e54b1e96206ce76a1372412764

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

OFFICE
Jl. Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440

PHONE
+62 21-5671 747 (Hunting)
+62 21-5695 8723 (Admission)

EMAIL
humas@untar.ac.id

WEBSITE
untar.ac.id

Untar Jakarta

ACCREDITATION

sinta 4

Science and Technology Index

EDITORIAL BOARD

Editorial Team

Editor in Chief
Dr. Haromain, M.Pd SINTA ID |Google Scholar |Scopus (Universitas Pendidikan Mandalika)

EDITORIAL BOARD

Dr. Hegar Harini, M.Pd SINTA ID |Google Scholar |Scopus (STKIP Kusuma Negara)
Dr. Lalu Mariawan Alfarisi, M.Pd SINTA ID| Google Scholar |Scopus (UNU NTB)
Dr. Muhamad Suhardi, M.Pd SINTA ID |Google Scholar |Scopus (Universitas Pendidikan Mandalika)
Dr. Musifuddin, M.Pd SINTA ID| Google Scholar |Scopus (Universitas Hamzanwadi)
Dr. Novalyosi, M.Pd SINTA ID| Google Scholar |Scopus (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
Dr. Purwarni Puji Utami, M.Pd SINTA ID |Google Scholar |Scopus (STKIP Kusuma Negara)
Adi Apriadi Adiansha, M.Pd SINTA ID |Google Scholar Scopus (STKIP Taman Siswa Bima)
Deni Hamdani, M.Pd **SINTA ID | Google Scholar |Scopus** (Universitas Mataram)
Lalu Hamdian Afandi, M.Pd SINTA ID |Google Scholar Scopus (Universitas Mataram)
Muhammad Hayyun, M.Pd SINTA ID| Google Scholar |Scopus (Universitas Muhammadiyah Jakarta)
Mujibrahman, M.Pd SINTA ID| Google Scholar |Scopus (Universitas Pendidikan Mandalika)
Mursalin, M.Pd SINTA ID| Google Scholar |Scopus (Universitas Malikussaleh)

Online Journal System:
https://www.jurnalp4i.com/index.php/paedagogy/index

Journal Coresponding
Principal Contact: Dr. Muhamad Suhardi, M.Pd | 085239967417
Technical Support : Randi Pratama, M.Pd | 085781267181
Journal Editor : Isbullah| 087781560724
Email: Jurnalp4i@gmail.com

Reviewer

Reviewer/Mitra Bestari

Dr. Syarfuni, M.Pd SINTA ID |Google Scholar |Scopus (Universitas Bina Bangsa Getsempena)
Dr. Syafaat Ariful Huda, M.Pd SINTA ID|Google Scholar |Scopus (STKIP Kusuma Negara)
Endah Resnandari, M.Pd SINTA ID|Google Scholar |Scopus (Universitas Pendidikan Mandalika)
Dr. Abdulah Muzakar, M.Pd SINTA ID|Google Scholar |Scopus (Universitas Hamzanwadi)
Dr. Marzoan, M.Pd SINTA ID|Google Scholar|Scopus (STKIP Hamzar)
Paulus Mikku Ate SINTA ID|Google Scholar |Scopus (STIMIKOM Stella Maris Sumba)
Yusron Saudi, ST., M.Pd SINTA ID|Google Scholar|Scopus (Universitas Muhammadiyah Mataram)
Dr. Rifari Baron, M.Pd SINTA ID|Google Scholar |Scopus (Universitas Indraprasta PGRI)
Dr. Ahmad Turmuzi, S.S., M.Pd SINTA ID |Google Scholar |Scopus(Universitas Nahdlatul Wathan Mataram)
Dr. Badarudin, M.Pd SINTA ID|Google Scholar|Scopus (Universitas Hamzanwadi)
Dr. Rusi Rusmiati Aliyyah, M.Pd SINTA ID|Google Scholar|Scopus (Universitas Djuanda)
Dr. Nunuk Hariyati, M.Pd SINTA ID|Google Scholar|Scopus(Universitas Negeri Surabaya)
Samsuriadi, M.Pd SINTA ID|Google Scholar|Scopus (Universitas Nahdlatul Wathan Mataram)
Wilibrodus Cornelis Usboko SINTA ID|Google Scholar|Scopus (STP Santo Petrus Keuskupan Atambua)
Hardiansyah, M.Pd SINTA ID|Google Scholar |Scopus (Universitas Pendidikan Mandalika)
Andri, M.Pd SINTA ID|Google Scholar |Scopus (STKIP Persada Khatulistiwa Sintang)

HOME / ARCHIVES / Vol. 6 No. 2 (2026)

Vol. 6 No. 2 (2026)

DOI: https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i2

PUBLISHED: 2026-04-02

ARTICLES

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU MEROKOK DIMEDIASI OLEH SELF EFFICACY PADA MAHASISWA UNIVERSITAS X MUHAMMADIYAH DI YOGYAKARTA

Rifqi Aisy Ananda, Zahro Varisna Rohmadani
703-713

PDF

NEOFOBIA MAKANAN DAN PERILAKU MAKAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PROGRAM MAKAN BERGIZI GRATIS DI SDIT INSAN KAMIL KARANGANYAR

Muhammad Arifudin, Mahasri Shobahiya
714-723

PDF

PENDEKATAN SPIRITUAL DALAM PENANGANAN SKIZOAFEKTIF TIPE MANIK- LAPORAN KASUS

Jefry halim, Ni Ketut Putri Ariani
724-731

PDF

GANGGUAN DEPRESIF ORGANIK (F06.32) PADA PASIEN DENGAN INFEKSI HIV

Alexandra Adeline
732-740

PDF

TERAPI INTERPERSONAL DAN MOTIVATIONAL INTERVIEWING PADA GANGGUAN AFEKTIF BIPOLAR DAN GANGGUAN PENGGUNAAN ZAT

Christantio Brilian Richard Legoh
741-750

PDF

KETANGGUHAN SEBAGAI UPAYA MENGATASI KESEPIAN PADA MAHASISWA RANTAU DI JAKARTA

Yunita Olip Naibaho, Linda Wati
751-762

PDF

KORELASI HUBUNGAN PARASOSIAL DAN KEPUASAN PERNIKAHAN PADA KOMUNITAS BTS ARMY

Michele Tesalonika Nauli Napitupulu, Linda Wati
763-772

PDF

HUBUNGAN SELF-COMPASSION DAN KECEMASAN PEREMPUAN KORBAN INTIMATE PARTNER VIOLENCE (IPV)

Dea Putery Aisyah, Naomi Soetikno
773-784

PDF

HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP STRES DALAM PENYUSUNAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Annisa Primita Nurfadila, Andhita Dyorita Khoiryasdien
785-796

PDF

HUBUNGAN ANTARA FEAR OF MISSING OUT DENGAN KONFORMITAS PADA PENGGUNA INSTAGRAM DI KALANGAN GENERASI Z

Hana Kameliana Romansza, Widya Risnawaty
797-807

PDF

HUBUNGAN ANTARA EMPLOYEE WELL-BEING DENGAN ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR PADA KARYAWAN PT. GEPREK MANTUL WILAYAH MAGELANG

Siti Nurma Ria Ulfa, Dewi Handayani Harahap
808-818

PDF

PSIKOEDUKASI TIME MANAGEMENT UNTUK MENURUNKAN STRES KERJA PADA KARYAWAN

Oedi Niesya Bella Ragazza
819-827

PDF

PENGARUH WORK LIFE BALANCE DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP PSYCHOLOGICAL WELL BEING PADA KARYAWAN DI PERUSAHAAN DIGITAL MARKETING PT X YOGYAKARTA

Latifah Azzahra Zahira, Yasin Syarif Hidayatullah
828-840

PDF

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN FEAR OF MISSING OUT PADA PEMAIN DALAM SISTEM GACHA GAME HONKAI-STAR RAIL

Chelsea Indriani, Sri Tiatri
841-851

PDF

RESILIENSI SINGLE MOTHER YANG MEMILIKI ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL

Fatimah Azzakiyah, Rona Ghina Luqyana, Della Puteri Anggraeni, Faradhila Berliana Putri
852-865

PDF

HUBUNGAN MORAL DISENGAGEMENT DENGAN TINGKAT CYBERBULLYING PADA DEWASA MUDA

Pipih Murtapiah, Naomi Soetikno
866-876

PDF

STRES KERJA PADA TENAGA PENJUALAN PRODUK KECANTIKAN CV VITA PERMAI KOTA KUPANG

Regitha A. Beeh, M.K.P Abdi Keraf, Diana Aipipidely, Noorce Ch Berek
877-887

PDF

RESILIENSI ISTRI PERTAMA YANG MENJALANI KEHIDUPAN POLIGAMI

El Zahra Rafida Salsabila, Andhita Dyorita Khoiriyasdien
888-899

PDF

KEPERCAYAAN DAN KETERBUKAAN PADA PERSAHABATAN DI MASA EMERGING ADULTHOOD: MODERASI KECEMASAN SOSIAL

Gabriella Shalisha, Yohanes Budiarto
900-910

PDF

STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF: TINGKAT RELIGIUSITAS PADA DEWASA AWAL YANG MENGALAMI ADVERSE CHILDHOOD EXPERIENCES DI KOTA KUPANG

Sandra Paula Blansiska Bria, Diana Aipipidely, Rizky Pradita Manafe, Mariana Ch Lerik
911-920

PDF

STRES PENGASUHAN DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI ISLAMI: KONSEP DAN INTERVENSI

Dwi Estiningsih
921-935

PDF

STRATEGI PENANGANAN KESEHATAN MENTAL DALAM MENGATASI ANXIETY PADA SANTRI DI PONDOK PESANTREN

Nurul Asma Khoiriyah, Mahasri Shobahiya
936-947

PDF

PERBEDAAN DAMPAK FATHERLESS PADA REMAJA PEREMPUAN DAN LAKI-LAKI: LITERATURE REVIEW

Ni Luh Komang Alit Suandari, David Hizkia Tobing
948-957

PDF

ASESMEN BERBASIS PSIKOLOGI KEBERAGAMAN UNTUK PROMOSI DAN PENGEMBANGAN SDM PADA PT BUKIT ASAM

Dwi Hurriyati, Najalina Velis Firdaus
958-965

PDF

HUBUNGAN AKTIVITAS PENYAKIT, STATUS GIZI, DAN ONSET DENGAN MANIFESTASI NEUROPSIKIATRI PADA SYSTEMIC LUPUS ERYTHEMATOSUS ANAK

Rini Trisnowati, Cokorda Bagus Jaya Lesmana, I Gusti Ayu Indah Ardani, Komang Ana Mahardika
966-977

PDF

PERAN DUKUNGAN SOSIAL DAN RASA MEMILIKI TERHADAP KESEPIAN PADA MAHASISWA RANTAU: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Wulan Rahmalia Permatasari, Ratna Dyah Suryaratri, Lussy Dwiutami Wahyuni
978-989

PDF

PSYCHOLOGICAL MANIFESTATIONS IN CHILDREN WITH NEPHROGENIC DIABETES INSIPIDUS AND SEVERE MALNUTRITION: BORDERLINE INTELLECTUAL FUNCTIONING, BULLYING, LOW SELF-ESTEEM, AND DEPRESSIVE SYMPTOMS

Ni Nyoman Tri Pramayanti, I Gusti Ayu Indah Ardani
990-998

PDF

EPISODE DEPRESI SEDANG DENGAN TREMOR FUNGSIONAL: LAPORAN KASUS DENGAN PENDEKATAN NEUROPSIKIATRI

Anindya Anindya, Anak Ayu Sri Wahyuni, Sri Yenni Trisnawati GS, I Komang Ana Mahardika
999-1009

PDF

GANGGUAN MOOD-AFEK DEPRESIF PADA REMAJA DALAM KONTEKS POLA ASUH CEMAS DAN KESENJANGAN GENERASI: LAPORAN KASUS

Ni Nyoman Trisna Rahayu Lestari, I Gusti Ayu Indah Ardani, I Putu Dharma Krisna Aji, Anak Agung Ngurah Andika Damarnegara, I Gusti Agung Ayu Widyarini
1010-1020

PDF

PENGARUH CHILDHOOD EMOTIONAL NEGLECT TERHADAP SELF-EXPRESSION PADA DEWASA AWAL

Chatrine Tan, Roswiyani Roswiyani
1021-1033

PDF

PENGARUH KAFEIN TERHADAP AKURASI DAN KECEPATAN RESPONS DALAM TUGAS MOCA-INA: SEBUAH STUDI EKSPERIMENTAL

Christa Avianna, Faith Esperanza Ai Tanauma, Fillyana Cindy, Muhammad Fajar Adilla, Fenisa Candra Ramadhina
1034-1043

PDF

HUBUNGAN ANTARA KESEIMBANGAN KEHIDUPAN KERJA DENGAN STRES KERJA PADA PEKERJA GEN Z DI SURABAYA

Cinthia Diwanti Putri Amelia, Meita Santi Budiani
1044-1054

PDF

HUBUNGAN PSYCHOLOGICAL WELL-BEING TERHADAP PARASOCIAL RELATIONSHIP PADA INDIVIDU DEWASA AWAL

Muhammad Firliansyah Maliki, Rita Markus Idulfilastri
1055-1067

PDF

PENANGANAN PERILAKU BULLYING MELALUI BIBLIOTERAPI STUDI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI SE-KOTA PONTIANAK

Fitri Sukmawati, M. Edi Kurnanto
1168-1081

PDF

EKSPLORASI PERILAKU DIGITAL HOARDING PADA MAHASISWA: STUDI KASUS KUALITATIF

Primaditha Noorrizqyka Putri Hilmana, Mustika Mauliddiana Sardinawati, Nasywa Alifa Dzikra, Sandra Mutiara Sari, Muhamad Arif Saefudin, Gemala Nurendah
1082-1094

PDF

PERAN KONTROL DIRI DALAM MEMPREDIKSI PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA AKHIR UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Nazhifah Maimun, Aflah Zakinov Irta
1095-1109

PDF

PENGARUH KESIAPAN SEKOLAH TERHADAP DUKUNGAN SOSIAL ORANG TUA DALAM IMPLEMENTASI KEBIJAKAN INKLUSI DI SURABAYA

Fawwazzaidan Dian Nafis, Ima Fitri Sholichah
1110-1124

PDF

PERAN PENGGUNAAN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (GAI) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA: SCOPING REVIEW

Elga Adhi Bunarwan, Sri Tiatri, Jap Tji Beng, Vienchenzia Oeyta Dwitama Dinatha, Rahmiyana Nurkholiza, Tasya Mulia Salsabila, Listra Chatalia Silitonga, Tiara Nailah Mahmud, Cintya Syarah Azzahra
1125-1138

PDF

PENGARUH PERSEPSI IKLIM KELAS TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA MAHASISWA

Chandra Susanto, Amya Bunga Fathiyah
1131-1151

PDF

PENGARUH SELF-REGULATED LEARNING DAN INTENSITAS MEDIA SOSIAL TERHADAP PEDAGOGICAL SKILL MAHASISWA DENGAN SMARTPHONE DISTRACTION SEBAGAI VARIABEL MODERASI

Juitasari Putri Kinasih, Febrika Yogie Hermanto, Triesninda Pahlevi
1152-1162

PDF

PENDEKATAN PSIKOLOGIS TERHADAP PENGGUNAAN MUSIK TRADISIONAL GENDING SRIWIJAYA DALAM MENGELOLA KECEMASAN SISWA KELAS XII MENJELANG SELEKSI MASUK PERGURUAN TINGGI

Marisa Triansari, Naura Syifa'u Lutfiah, Hendri Hendri
1163-1172

PDF

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS NASIONAL KARANGTURI

Naufal Zuhdy, Menik Tetha Agustina
1173-1182

PDF

PENGARUH SELF EFFICACY TERHADAP KEMATANGAN KARIR PADA MAHASISWA AKHIR PROGRAM STUDI PSIKOLOGI UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Nadia Brilianty Nabila, Suci Rahma Nio
1183-1196

PDF

PENGARUH DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP CAREER DECISION MAKING SELF-EFFICACY PADA MAHASISWA TINGKAT AKHIR DI KOTA MEDAN

Ribka Rahayu Zai, Karina Meriem Beru Brahmana
1207-1218

PDF

HUBUNGAN INTENSITAS MENDENGARKAN MUSIK SEBAGAI STRATEGI KOPING DALAM REGULASI EMOSI EMERGING ADULTHOOD DI KOTA SEMARANG

Imaniar Irma Yunita Rasya, Siti Aesijah
1219-1229

PDF

STUDI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BUKU SAKU “TRUE TIMING” SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI PENCEGAHAN PERNIKAHAN ANAK

Nur Fadhilah Sari M, Abdullah Sinring, Aswar Aswar, Siska Putri Ayu
1197-1206

PDF

PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF DEWASA DI ERA DIGITAL: REKONSTRUKSI IDENTITAS MELALUI PENGALAMAN BELAJAR VIRTUAL

Audrey Nabila Firmansyah Putri, Nurlaela Hamidah
1330-1337

PDF

THE EFFECT OF SOCIAL SUPPORT ON THE PSYCHOLOGICAL WELL-BEING OF ADOLESCENTS IN ORPHANAGES

Yuli Rahmawati, Nanik Kholifah
1338-1346

PDF

EKSPLORASI STRATEGI REGULASI EMOSI REMAJA MUSLIM MELALUI AKTIVITAS KEAGAMAAN DI MUSLIMEEN SUKSA SCHOOL

Pendidikan berlatar keagamaan

Nokia Aisy, Nanik Kholifah
1347-1358

PDF

PENGARUH SOSIAL COMPARISON TERHADAP PSYCHOLOGICAL WELL-BEING DI ERA MEDIA SOSIAL PADA GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Ferdi Danuarta Sitorus, Nenny Ika Putri Simarmata
1359-1367

PDF

PERBANDINGAN KECEMASAN SOSIAL PADA PENGGUNA MEDIA SOSIAL AKTIF DAN PASIF: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Arifatul Husna, Herdiyan Maulana, Zarina Akbar
1368-1380

PDF

MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI PEMBELAJARAN AGAMA KATOLIK PADA SISWA KELAS X SMA SANTO ANTONIUS BANGUN MULIA MEDAN

Oktaviani Regina, Mimpin Sembiring
1381-1390

PDF

KONTRIBUSI DOOMSCROLLING TERHADAP FUTURE ANXIETY PADA MAHASISWA TINGKAT AKHIR

Nesya Nabilfaizy Albib, Agitia Kurniati Asrila
1391-1405

PDF

ANTARA CINTA DAN LETIH: DINAMIKA COMPASSION FATIGUE PADA SINGLE MOTHER SANDWICH GENERATION SEKALIGUS BREADWINNER DAN FAMILY CAREGIVER

Queency Cinta Rachelga Menajang, Rudangta Arianti
1406-1417

PDF

HUBUNGAN PARENT ATTACHMENT DENGAN REGULASI EMOSI PADA PEREMPUAN DEWASA USIA 28-33 YANG BELUM MENIKAH

Meilina Dwi Kurniawati, Dewita Karema Sarajar
1418-1428

PDF

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

Tria Afina Safitri, Jose Febryano Malonda, Siti Amwaliyah Khaeroni, Althaf Martuaraja Situmorang, Widya Risnawaty
1429-1439

PDF

HUBUNGAN SELF-OBJECTIFICATION DENGAN BODY DISSATISFACTION PADA REMAJA PEREMPUAN PENGGUNA TIKTOK

Bunga Aisya, Rinaldi Rinaldi
1440-1450

PDF

KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS GURU PENDIDIKAN KHUSUS DI LINGKUNGAN SEKOLAH INKLUSIF: STUDI KASUS SLB NEGERI SURAKARTA

Anindya Putri Herlambang, Andik Matulessy, Yulia Sahaja Dewi
1451-1463

PDF

ATTACHMENT STYLE DAN PENYESUAIAN PERNIKAHAN PADA PASANGAN MENIKAH : STUDI META ANALISIS

Afmi Fuad, Fawzia Aswin Hadis, Dona Eka Putri, Sarifuddin Madenda
1464-1480

PDF

ANALISIS TEMATIK REFLEKTIF DALAM METODOLOGI KUALITATIF PENELITIAN PSIKOLOGI

Wasis Priyo Nugroho, Miftahussa'adah
1481-1492

PDF

PENGARUH MASA KERJA, OPENNESS TO EXPERIENCE DAN DIGITAL MINDSET TERHADAP READINESS FOR CHANGE PADA GURU

Mardianti Mardianti, Wahyu Rahardjo
1493-1504

PDF

PENGEMBANGAN WORK-RELATED POSITIVE AND NEGATIVE AFFECT SCHEDULE PADA PEKERJA GENERASI Z

Heryanna Wijaya, Celine Yovita, Widya Sasi Maheswari, Kadek Erinna Chandra Wijaya, Servia, Rita Markus Idulfilastri
1505-1514

PDF

PERAN PERSEPSI DUKUNGAN ORGANISASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN GENERASI Z

Vena Theolina Hagnjasaraja, Sri Tiatri, Euginia Sharon Halim, Livia Renata Wibawa
1515-1524

PDF

PARENTING SELF-EFFICACY DAN EMOTION COACHING PADA IBU DENGAN ANAK USIA PRASEKOLAH

Dyah Ayu Rahmawati, Niken Fitri Palupi
1525-1534

PDF

DUKUNGAN SOSIAL DAN KEPERCAYAAN DIRI PADA REMAJA AKHIR DARI KELUARGA BROKEN HOME

Alma Silvi
1535-1546

PDF

KECEMASAN IKLIM DAN KETIDAKPASTIAN MASA DEPAN: EKSPLORASI KUALITATIF PADA DEWASA MUDA

Siti Jaro'ah, Vania Ardelia, Ribka Mutiara Simatupang, Nanda Audia Vrisaba, Ira Darmawanti
1547-1565

PDF

PERAN EMPATI TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING PADA MAHASISWA

Sahro Najwa Auliya, Saraswati Juana, Cantika Afiyah Wardhana, Salwa Salsabila Siswanto, Chelsy Audi Azzahra Mustofa, Rostiana Rostiana
1566-1577

PDF

SUPPORTIVE CLASSROOM CLIMATE AND PUBLIC SPEAKING SELF-EFFICACY AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS: A CORRELATIONAL STUDY

Aji Cokro Dewanto, Dwi Ario Fajar, Sattra Sahatsathatsana
1578-1589

PDF

HUBUNGAN KEAKRABAN DENGAN AYAH TERHADAP QUARTER LIFE CRISIS PADA MAHASISWA PERANTAU

Nurhalisa Apriani, Fildzah Malahati
1590-1598

PDF

KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SMA: STUDI KOMPARATIF BERDASARKAN JENIS KELAMIN DI KOTA AMBON

Criezta Korlefura, Elisa Wati Hutagalung, Mirati Alkatiri, Tanjila Samsudin
1599-1607

PDF

HUBUNGAN METACOGNITIVE BELIEFS TERHADAP BODY IMAGE PENGGUNA INSTAGRAM GENERASI Z

Innara Kelisha, Widya Risnawaty
1708-1715

PDF

RESILIENSI AKADEMIK BERDASARKAN SABAR DAN TAWAKAL DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR

Hasvia Bindari
1716-1724

PDF

LONELINESS, PERCEIVED SOCIAL SUPPORT, DAN PSYCHOLOGICAL WELL-BEING PADA MAHASISWA RANTAU

Aurelia Naftali Kalengkongan, Fransisca Iriani Roesmala Dewi
1725-1740

PDF

PENGARUH FATHER INVOLVEMENT PADA PERKEMBANGAN REMAJA : SYSTEMATIC REVIEW

Tharissa Isna Aulia I.
1741-1750

PDF

EMOTIONAL INTELLIGENCE PADA STRESS AKADEMIK MAHASISWA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Sistematik Literature Review

Zaatul Izzah
1751-1759

PDF

HUBUNGAN SELF-EFFICACY DAN WORK LIFE BALANCE PADA TENAGA KEPENDIDIKAN DI PERGURUAN TINGGI X

Leilani Megara Nathania, Meita Santi Budiani
1760-1770

PDF

PERAN INTERPERSONAL TRUST DAN SELF-ESTEEM DALAM MEMBENTUK PERILAKU SELF-DISCLOSURE GEN Z DI SECOND ACCOUNT INSTAGRAM

Ryzka Salsabila, Cempaka Putrie Dimala, Anggun Pertiwi
1771-1781

PDF

HUBUNGAN ANTARA SELF EFFICACY DENGAN FEAR OF FAILURE PADA MAHASISWA TINGKAT AKHIR DI INDONESIA

Yohana Stefani Simalango, Nenny ka Putri Simarmata
1782-1792

PDF

EFEKTIVITAS PROGRAM PENGALAMAN PRAKTIK LAPANGAN DAN EFIKASI DIRI TERHADAP PENGEMBANGAN KOMPETENSI PEDAGOGIK MAHASISWA PENDIDIKAN

Intan ramadhani, Arif Wahyu Wirawan
1793-1808

PDF

DINAMIKA DUKUNGAN SOSIAL DALAM MEMBENTUK EMPLOYEE ENGAGEMENT DI PT ULTIMA THONY TF: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGIS

Siti Nuraisah, Raden Mutiara Puspa Wijaya
1809-1819

PDF

ANALISIS SELF-DEFENSE TERHADAP KORBAN CYBERBULLYING PADA REMAJA DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN

Siti Nurhaifa, Ririanti Rachmayanie Jamain, Muhammad Andri Setiawan
1820-1830

PDF

HUBUNGAN KEBIASAAN MENONTON KONTEN HUMOR DI TIKTOK DENGAN PERILAKU COPING STRESS PADA GENERASI Z

Zidan Al Fiqri, Ririanti Rachmayanie Jamain, Ali Rachman
1831-1841

PDF

HUBUNGAN ANTARA KONFLIK PERAN GANDA DAN WORK-LIFE BALANCE PADA GURU WANITA YANG TELAH MENIKAH DI SEKOLAH KRISTEN KALAM KUDUS

Elena Kristofani, Maria Prima Novita
1842-1852

PDF

HUBUNGAN ANTARA DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK

Nor Abdiah, Ratu Julaikha, Nurul Huda
1853-1867

PDF

MEMBANGUN KEBERHASILAN: PENGARUH KETERLIBATAN ORANG TUA PADA PRESTASI AKADEMIK

Alin Nisa Andryani, Miranti Rasyid, Aulia Suhesty, Aulia Ramdani
1868-1880

PDF

HUBUNGAN SECURE ATTACHMENT DAN RESILIENSI AKADEMIK MAHASISWA FUNGSIONARIS LEMBAGA KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

Natasha Arwen Mandeij, Dewita Karema Sarajar
1881-1890

PDF

HUBUNGAN SELF-CONCEPT DAN PSYCHOLOGICAL WELL-BEING PADA REMAJA TELADAN GEREJA MASEHI INJILI DI MINAHASA (GMIM)

Angelie Mutiara Pinka Poluakan, Dewita Karema Sarajar
1891-1902

PDF

HUBUNGAN ANTARA SELF-EFFICACY DAN SOCIAL LOAFING PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Leony Anastasya Paath, Dewita Karema Sarajar
1903-1915

PDF

EFEKTIVITAS POSITIVE REINFORCEMENT MELALUI TEKNIK REWARD DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA KOMUNITAS TIFO

Mochammad Aditya Rizqi Maulana, Nadhirotul Laily
1916-1925

PDF

RESILIENSI RELASIONAL DAN FLOURISHING PERSONEL BRIMOB: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI KEHARMONISAN KELUARGA

Dania Ulfah Rahmawati, Fx. Wahyu Widiantoro
1926-1940

PDF

THE UNSEEN EMBRACE: EMOTIONAL SUPPORT AND SELF-ACCEPTANCE AMONG MOTHERS OF CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS

Keisha Indira Sophia
1941-1952

PDF

The ADAPTASI ALAT UKUR SMARTPHONE ADDICTION SCALE-SHORT VERSION: DALAM BAHASA INDONESIA DENGAN EFA DAN CFA

Rama Zainul Aarifiin Firdaus, Muhamad Sandya Rachman, Khayyirah Syifa Nurkhalisah, Altair Ahsan, Aliyyah Nahda Putri Sinaga, Muhamad Arif Saefudin
1952-1965

PDF

PENGARUH PERMAINAN KONSELOPOLY QUEST TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK SMAN 12 BANJARMASIN

Salma Hapijah, Nina Permata Sari, Qomario
1965-1977

PDF

PERAN SELF-EFFICACY DALAM MEMEDIASI LINGKUNGAN KELUARGA DAN TEMAN SEBAYA TERHADAP KEPUTUSAN PEMILIHAN JURUSAN MPLB

Satiya Nikken Rahayu, Aan Ikhsananto
2035-2047

PDF

HUBUNGAN PERASAAN TIDAK BERHARGA DENGAN PERILAKU CYBERBULLYING PADA SISWA DI SMP

Irda Sabrina, Muhammad Andri Setiawan, Eklys Cheseda Makaria
1990-2002

PDF

PENGARUH PENGGUNAAN MAKE-UP TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWI SEKOLAH MENENGAH

Jellyta Norafrigita, Muhammad Arsyad, Noor Ainnah
2003-2019

PDF

HUBUNGAN SELF-ESTEEM DENGAN KEBERANIAN MELAPOR CYBERBULLYING DI SMP

Maulidia Farah Diba, Muhammad Andri Setiawan, Ririanti Rachmayanie Jamain
2020-2034

PDF

PENGARUH KELEKATAN TEMAN SEBAYA DAN REGULASI EMOSI TERHADAP KECENDERUNGAN KECEMASAN SOSIAL SISWA KELAS XI DI SMAN 3 CIKAMPEK

Psikologi

Isma Nurul Aulya, Puspa Rahayu Utami Rahman, M. Choirul Ibad
2035-2047

PDF

ACCREDITATION

CERTIFICATE OF SINTA

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 2, April-Juni 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

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

Tria Afina Safitri[1], Jose Febryano Malonda[2], Siti Amwaliyah Khaeroni[3], Althaf Martuaraja Situmorang[4], Widya Risnawaty[5]
Universitas Tarumanagara[1,2,3,4,5]
e-mail: widyar@fpsi.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 CDSES). 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 CDSES). 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-

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

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 mengharapkan 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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 2, April-Juni 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 2, April-Juni 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 2, April-Juni 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 2, April-Juni 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

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 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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 2, April-Juni 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

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-

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801

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

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.11801