

Psikoedukasi Pengembangan Life Skill dalam Pengambilan Keputusan Siswa/i Dayah Al-Huda

Annisa Aulia Pantas Br Tarigan¹, Dwi Iramadhani², Ade Meiliza Tria Amanda³, Febrin Dwi Mahfuza⁴, Sania Az-Zahra Siregar⁵, Shandri Fahlevi Tarigan⁶, Ridho Ahmad Octaviano⁷, Devi Lusiria⁸.

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Kedokteran, Prodi Psikologi, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara, Indonesia

⁸Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Correspondence Author: dwi.iramadhani@unimal.ac.id

Abstract

Kemampuan hidup mencakup kemampuan mengenal diri, berpikir rasional, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab. Keterampilan pengambilan keputusan mencerminkan kemampuan seseorang dalam memilih alternatif terbaik dari berbagai pilihan yang tersedia, berdasarkan pertimbangan rasional, etika, dan tanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan hidup (life skill) pada siswa/i di lingkungan Dayah Al-Huda, khususnya dalam aspek pengambilan keputusan. Metode yang digunakan adalah psikoedukasi, yang mencakup pemberian materi life skill dan pelatihan keterampilan pengambilan keputusan melalui media permainan edukatif. Kegiatan ini melibatkan 10 siswa tingkat Ulya/SMA dan dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025. Evaluasi dilakukan menggunakan pretest dan posttest yang dianalisis dengan uji Paired Sample t-Test. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa setelah pelaksanaan program, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, psikoedukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kecakapan hidup siswa dalam membuat keputusan yang bijak dan bertanggung jawab.

Kata Kunci : Life Skill, Psikoedukasi, Pengambilan keputusan, Siswa Dayah

Abstract

Life skills include the ability to know oneself, think rationally, communicate effectively, cooperate, and make decisions appropriately and responsibly. Decision-making skills reflect a person's ability to choose the best alternative from various available options, based on rational considerations, ethics, and responsibility. This study aims to develop life skills in students at Dayah Al-Huda, especially in the aspect of decision-making. The method used is psychoeducation, which includes providing life skills material and decision-making skills training through educational games. This activity involved 10 Ulya/SMA level students and was carried out on July 10, 2025. Evaluation was carried out using a pretest and posttest analyzed by the Paired Sample t-Test. The results showed a significant increase in students' understanding and skills after the program implementation, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Thus, psychoeducation has been proven effective in improving students' life skills in making wise and responsible decisions.

Keywords: Life Skills, Psychoeducation, Decision Making, Dayah Student.

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya tidak hanya fokus pada aspek akademis saja, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Salah satu aspek penting yang perlu ditanamkan dalam proses pendidikan adalah kemampuan hidup (*life skill*), yaitu kemampuan individu untuk dapat berperilaku adaptif dan positif dalam menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari. Kemampuan hidup mencakup kemampuan mengenal diri, berpikir rasional, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab. *Life skill* atau kecakapan hidup juga merupakan kemampuan untuk melakukan adaptasi dan perilaku positif yang memungkinkan seseorang untuk melakukan tindakan secara efektif dalam menghadapi kebutuhan dan tantangan sehari-hari antara lain mencakup penentuan tujuan, memecahkan masalah, dan hidup bersama orang lain (Raharjo, 2024)

Menurut Amalia et al., (2022) kecakapan hidup (*life skills*) merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. Siswa/i yang tinggal dan belajar di lingkungan dayah (pesantren tradisional) seperti di Dayah Al-Huda memiliki karakteristik tersendiri. Mereka hidup dalam lingkungan yang sarat dengan nilai-nilai keagamaan, kedisiplinan, dan kebersamaan. Signifikansi *life skills* diajarkan kepada siswa, agar siswa mempunyai kemampuan untuk berkolaborasi, bekerja dan belajar bersama dengan beragam kelompok yang dinamis dan multikultural (Chabibah et al., 2024). Namun, tidak semua santri memiliki keterampilan untuk mengelola emosi, membuat keputusan yang tepat, atau menyelesaikan masalah sehari-hari dengan bijak. Disisi lainnya, life skill merupakan sebuah

kompetensi abad 21 (*21st Partnership Century Skill*) (Utami et al., 2025). Oleh karena itu, diharapkan setiap peserta didik yang dapat menguasai output skill tersebut sebagai hasil dari proses belajarnya dan menjadi penting untuk memperhatikan intervensi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan output skill tersebut.

Chabibah et al., (2024) memilah *life skills* menjadi empat dimensi, yaitu yang pertama, kecakapan personal (*personal skill*) yang terdiri dari, kecakapan kesadaran diri (*awereness skills*) dengan indicator, kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial, dan makhluk lingkungan, kemampuan untuk melihat potensi diri, dan kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya. Selanjutnya kecakapan berpikir rasional (*rational thinking skills*) dengan indicator, kecakapan mengenali informasi, kecakapan menggali dan mengolah informasi, kecakapan keputusan secara cerdas, dan kecakapan memecahkan masalah secara arif dan kreatif. Kecakapan personal ialah kecakapan yang sangat dibutuhkan oleh seseorang agar dapat memperkenalkan dirinya dengan baik kepada orang banyak.

Perilaku yang termasuk ke dalam kecakapan personal adalah memahami diri atau kesadaran diri (Raito & Nauval, 2023). Aspek lainnya yakni kecakapan sosial (*sosial skills*), dengan indicator, kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan, kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi, serta kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi. Kecakapan sosial merupakan kecakapan seseorang ketika melakukan interaksi sosial kepada orang lain. Aspek selanjutnya adalah kecakapan akademik (*academic skills*) dengan indicator, kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu, merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian, dan merancang serta melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan. Kecakapan akademik yaitu kecakapan yang berkaitan dengan intelektual dan kemampuan berpikir secara ilmiah yang sebenarnya merupakan suatu pengembangan dari kecakapan berpikir secara umum, hanya saja lebih mengarah kepada kegiatan yang bersifat keilmuan. Terakhir yaitu kecakapan vokasional (*vocational skills*) dengan indicator, kecakapan dalam bidang pekerjaan tertentu, kecakapan menciptakan atau membuat produk serta kecakapan Berwirausaha. Kecakapan vokasional yang merupakan suatu keterampilan atau kemampuan yang dihubungkan dengan berbagai macam bidang pekerjaan tertentu yang sudah ada di masyarakat.

Pada prosesnya tim melakukan wawancara, dilakukan dengan siswi di dayah Al-Huda. Dalam proses ini ditemukan bahwasanya mencuci dan memasak merupakan suatu kebiasaan yang mengharuskan mereka lakukan di dayah tersebut. Oleh karena itu materi *life skill* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dari kebiasaan yang telah mereka lakukan tersebut, merupakan suatu kemampuan yang akan menjadi keterampilan yang lebih baik dalam kehidupan mereka selanjutnya. Dalam menangani masalah tersebut, kelompok pelaksana menggunakan media yang bernama "Permainan Ular Tangga" merupakan permainan yang menggabungkan pembelajaran sekaligus permainan, sehingga menciptakan interaksi yang lebih bersemangat dan meningkatkan kemampuan para siswa/i dayah dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih (Yudiyanto et al., 2022). Dalam hal ini media yang digunakan oleh kelompok pelaksana dilengkapi dengan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan materi *life skill* serta aturan-aturan bermainnya.

Permainan ular tangga ini memiliki keunggulan, antara lain yaitu siswa mendapatkan pengalaman nyata, belajar sambil bermain yang menyenangkan, permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menekankan kerjasama kelompok, dan siswa dapat menerima kekalahan (Puspita et al., 2023). Selain itu menurut Wati (2021) permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dengan membuat siswa dapat belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, kemudian dapat memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, serta tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk psikoedukasi pengembangan *life skill* siswa/i Dayah Al-Huda. Tujuan akhir dari program ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dari kebiasaan yang telah mereka lakukan tersebut, merupakan suatu kemampuan yang akan menjadi keterampilan yang baik dalam kehidupan mereka selanjutnya.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini menggunakan metode psikoedukasi sebagai pemberian materi dan wawasan mengenai *life skill* dan mengasah keterampilan pengambilan keputusan individu. Psikoedukasi adalah rangkaian acara yang mementingkan tindakan *preventif* yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu, meningkatkan

dukungan sosial, menurunkan tekanan sosial, meningkatkan sumber daya dari lingkungan fisik dan juga dukungan dari lingkungan.

Kegiatan ini dilaksanakan di dayah Al-Huda yang berlokasi di Reuleut, Aceh Utara pada tanggal 10 Juli 2025, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa tingkat Ulya/SMA. Dalam proses kegiatan psikoedukasi ini, kelompok pelaksana mengawali kegiatan dengan pembukaan seperti pengenalan oleh kelompok pelaksana kemudian memberikan *pretest* agar dapat melihat bagaimana pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa/i mengenai *life skill*. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai "*Life Skill*". Pada proses pemberian materi siswa diajarkan mengenai apa itu *Life skill*, jenis, tujuan, dan contoh dari *life skill*. Selanjutnya kelompok pelaksana memberikan *ice breaking* kepada siswa, kegiatan *ice breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan-permainan sederhana. Kemudian memberikan media yang bernama "Permainan Ular Tangga", permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam hal ini media yang digunakan oleh kelompok pelaksana dilengkapi dengan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan materi *life skill* serta aturan-aturan bermainnya. Terakhir, kelompok pelaksana juga memberikan *post-test* untuk mengetahui hasil dan evaluasi setelah diberikannya materi mengenai *life skill* serta melakukan dokumentasi bersama siswa/i.

Tabel 1. *Rundown* Pelaksanaan Psikoedukasi

Waktu (WIB)	Kegiatan	Prosedur
09.00-09.10	Perkenalan	Menyapa dan memberi salam kepada siswa/i
09.10-09.20	Pre - test	Memberikan kuisioner pre-test kepada siswa/i
09.20-09.50	Pemberian Materi	Memberikan wawasan materi terkait <i>life skill</i>
	Sesi Tanya Jawab	
09.50-09.55	<i>Ice Breaking</i>	Memberikan <i>Ice Breaking</i> untuk mengembalikan fokus siswa/I
09.55-10.25	Permainan Ular Tangga	Melemparkan dadu pada setiap awal permainan, menjawab soal ketika siswa berada dalam kotak yang berisikan kartu soal, siswa dapat maju 1 langkah jika menjawab pertanyaan dengan positif, mundur jika menjawab persoalan dengan negatif, dan tetap berada dalam kotak tersebut jika ia menjawab dengan netral.
10.25-10.35	Post-test	Memberikan kuesioner Kembali kepada siswa/i seperti di awal sebelum dimulainya materi dan permainan
10.35-10.45	Pengumuman pemenang	Juri menilai kelompok mana yang menang dengan skor menjawab terbanyak dan kelompok yang tercepat sampai garis terakhir
10.45-11.00	Sesi Dokumentasi	Foto Bersama dengan para siswa/i

Proses pengabdian ini dimulai dengan menyiapkan media pembelajaran berupa *games* ular tangga. Maharani et al., (2023); Siregar & Ananda (2023) *games* ular tangga merupakan permainan yang terdiri dari selembur papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Kelompok peneliti mengarahkan setiap siswa untuk dibagi menjadi 3 kelompok, dimana masing-

masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa/i. Selanjutnya *games* dimulai dengan melempar dadu dan kelompok harus mendapatkan angka "6" untuk dapat memulai permainan. Dimana pada kotak tertentu, peserta akan mendapatkan perintah berupa menjawab soal. Jika menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain berhak dapat maju selangkah kedepan, tetapi jika menjawab salah, maka pemain dapat mundur selangkah ke belakang. Pemain harus dapat mencapai garis *finish* dengan mengumpulkan jawaban soal sebanyak banyaknya sehingga peserta dapat dianggap memenangkan permainan ini. Jika peserta sampai di garis *finish* dengan cepat maka kelompok dapat dinyatakan memenangkan permainan. Dengan dilakukannya *game* ini, siswa dapat menerapkan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah.



gambar 2. Pemberian Intruksi



gambar 3. Saat permainan berlangsung

Hasil dan Pembahasan

Life skill atau kecakapan hidup merupakan kemampuan untuk melakukan adaptasi dan perilaku positif yang memungkinkan seseorang untuk melakukan tindakan secara efektif dalam menghadapi kebutuhan dan tantangan sehari-hari antara lain mencakup penentuan tujuan, memecahkan masalah, dan hidup bersama orang lain (Alfarisi, 2020). Nursafitri et al., (2024) kecakapan hidup (*life skills*) merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya seseorang mampu untuk mengatasi permasalahannya. Joko (2021) *life skill* dipilah menjadi empat dimensi, yaitu: (1) kecakapan personal (*personal skill*), (2) kecakapan sosial (*social skills*), (3) kecakapan akademik (*academic skills*), dan selanjutnya (4) Kecakapan vokasional (*vocational skills*).

Permainan ular tangga bisa dijadikan sarana belajar yang efektif, karena karakter permainan yang mudah dan menyenangkan dapat memicu semangat siswa dalam berpartisipasi. Oleh karena alasan itu, permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk para siswa. Sasaran dari pengembangan *ini* adalah untuk menciptakan Permainan Ular Tangga yang berfungsi sebagai Media Pembelajaran yang sah (Zuhriyah, 2020)

Oleh karena itu, kelompok peneliti merancang kegiatan psikoedukasi ini dengan menggunakan materi mengenai *life skill* agar para siswa di dayah dapat mengetahui bahwa kegiatan yang biasanya mereka lakukan seperti memasak, mencuci, mengatur waktu, mengurus diri, Dan menjaga kebersihan itu bukan hanya sekedar kegiatan *rutinitas* yang harus dilakukan untuk bertahan hidup di dayah tapi merupakan bagian dari *life skill* yang nantinya akan membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka. Sehingga para siswa di dayah dapat mengembangkan *life skill* mereka menjadi lebih baik. Dengan begitu mereka dapat sadar bahwa kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan itu merupakan kemampuan yang sangat berguna dan harus dimiliki oleh setiap individu. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadilah et al., (2020) menyebutkan bahwa keterampilan itu dapat dibagi menjadi 2 faktor yaitu faktor genetik dan lingkungan. keterampilan *phylogenetic*, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut. Keterampilan *ontogenetic*, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan.

Maka dapat dikatakan bahwa keterampilan adalah kemampuan lebih seseorang dalam melakukan sesuatu dan merupakan hasil dari kebiasaan atau pelatihan yang telah dilakukan atas dasar kemauan serta keseriusan seseorang tersebut untuk menguasai keterampilan pada bidangnya. Berdasarkan hal diatas untuk mengembangkan *life skill* secara optimal, individu memerlukan keterampilan yang dapat dibentuk melalui kegiatan rutinitas sehari-

hari maupun pelatihan yang telah dilakukan atas dasar kemauan serta keseriusan seseorang untuk menguasai keterampilan pada dirinya. Untuk melihat adakah pengaruh dari diberikannya materi *life skill* pada kegiatan psikoedukasi ini, kelompok pelaksana membagikan lembar *pre test* dan *post test* untuk melihat tingkatan pemahaman siswa terkait materi *life skill* dan dilakukan pengukuran data menggunakan SPSS untuk melihat hasil dari perbandingan antara hasil *pre test* dan *post test* terhadap perlakuan yang diberikan yaitu pemberian materi mengenai *life skill*.

Tabel 2. Hasil uji Paired Sample t-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum setelah	-10,10000	4,30633	1,36178	-13,18056	-7,01944	-7,417	9	,000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test dengan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dimana, kegiatan psikoedukasi ini memberikan pengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, pemahaman dan penerapan siswa mengenai *life skill*. Selain itu, dari proses ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan psikoedukasi ini penting dilakukan karena dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kecakapan yang mereka miliki. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efnandiyah & Yulia (2022) bahwa media ular tangga ini efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa, dapat dibuktikan dari hasil pada perhitungan data pretest dan post test yang di uji dengan *uji wilcoxon* dari penelitian tersebut, didapatkan hasil $Z_{hitung} 2,805 > Z_{tabel} 1,960$. Kondisi menandakan bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima. Jadi, dapat dibuktikan bahwa dengan menggunakan media ular tangga. Ini menandakan bahwa media ular tangga efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Selain itu, berdasarkan nilai t sebesar 7,417 dapat disimpulkan bahwa psikoedukasi melalui media ular tangga memberikan kontribusi sebesar 74,17% untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa.

Kondisi membuktikan bahwa Maryani & Sopiansah, (2019) Dalam proses ini, membuktikan juga bahwa guru dapat memberikan aktivitas peningkatan keterampilan dalam pembelajaran untuk membantu penguatan karakter positif siswa. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa pada jenjang dan karakteristik pendidikan apapun membutuhkan program-program yang dapat meningkatkan keterampilan abad 21 siswa.

Penggunaan model pembelajaran berbasis keterampilan Abad 21 ini, bisa disesuaikan dengan kebutuhan pada saat kita mengajar karena setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang nantinya dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran lain dan berbagai alat serta sumber belajar. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan produk pembelajaran yang baik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru harus terus meningkatkan keterampilan mereka dalam memilih dan mengintegrasikan berbagai model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan psikoedukasi yang dilakukan di Dayah Al-Huda, dapat disimpulkan bahwasanya program pengembangan *life skill* yang terfokus pada pengambilan keputusan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Materi yang disampaikan melalui metode yang interaktif melalui permainan edukasi seperti ular tangga, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulus kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Terdapat peningkatan penilaian posttest yang signifikan dibandingkan pada *pretest* menandakan bahwa metode psikoedukasi yang dilakukan sangat efektif dalam mentransfer pengetahuan sekaligus membantu membentuk pola pikir yang lebih rasional dan bertanggung jawab pada siswa. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa penguatan keterampilan hidup, khususnya dalam pembuatan keputusan, harus diintegrasikan lebih luas dalam lingkungan pendidikan berbasis pesantren. Oleh

karena itu, program ini tidak hanya berhasil secara akademik, tetapi juga berhasil memberikan dampak positif dalam membekali siswa dengan kemampuan penting agar dapat menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan bijaksana. Program ini tidak terlepas dari kekurangan, dalam prosesnya kelompok yang diberikan intervensi terlalu kecil sehingga pada penelitian selanjutnya dapat memperluas dan memperbanyak subjek yang terlibat. Selain itu, diharapkan dapat disebarluaskan di jenjang pendidikan yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

kelompok pelaksana mengucapkan terima kasih banyak kepada kepala daya Al-Huda Malikussaleh, seluruh siswa/i tingkat ulayah Dayah Al-Huda Malikussaleh, Dosen Pengampu mata kuliah Psikologi Belajar (Dwi Iramadhani, S.Psi., M.Psi., Psikolog), dan seluruh pihak yang terlibat yang telah turut membantu proses psikoedukasi sehingga selesai dan terlaksana dengan baik dan lancar.

References

- Amalia, S., Adawiyah, S. R., Septilia, W., Marinda, Z., Al-ishlah, M. A., Al-falah, M. A. S., Nururrohmah, M. A. P., & Martapura, S. (2022). *Integrasi Kebutuhan Akademik dan Keterampilan Hidup di Sekolah Dasar Integration of Academic Needs and Life Skills in Primary Schools JMI : Jurnal Multidisiplin Ilmu*. 1(1), 1–10.
- Chabibah, C., Hayat, M. S., Nugroho, A. S., & Roshayanti, F. (2024). Profil Life Skills Siswa Kelas VIII MTS Fatahilah pada Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(1), 168–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.227>
- Efnandyah, N., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 696–701.
- Fadilah, B., Usra, Z., Anti, A. N., & Lidyandana, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Ganda Daya Ananda. *Altruism: The Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/comm-edu.v5i1.10544>
- Joko. (2021). Implementasi Keterampilan Vokasional dalam Upaya Menumbuhkan Jiwa Intrepreneurship Siswa MAN 1 Kota Kediri. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 1(1), 44–59. <https://doi.org/10.62825/revorma.v1i1.5>
- Maharani, E., Fatrilia, E. I., Khoiri, F., & Setiyawan, M. (2023). Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). *Seminar Nasional Amikom Surakarta (Semnasa)*, November, 924–933.
- Maryani, L., & Sopiansah, V. A. (2019). Minat belajar siswa dengan variasi penggunaan media pembelajaran (survey pada siswa Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung). *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 63–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/petik.v5i1.1537>
- Nursafitri, L., Kurniasih, A., & Kurniawati, D. (2024). Konsep Pendidikan Life Skills Dan Penerapannya Pada Madrasah Ibtidaiyah. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 66–72. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/8727
- Puspita, Z., Desmariansi, E., & Anwar, R. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491–499. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1226>
- Raharjo, S. (2024). Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Di Pondok Pesantren Dalam Meningkatkan Kemandirian Santri. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 30–42. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i2.676>
- Raito, R., & Nauval, I. A. (2023). Efektivitas Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pelatihan Kesadaran Diri Siswa. *Masagi*, 2(1), 203–210. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.541>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Utami, P. R., Rahmawati, L., & Nektaria, M. (2025). Pengembangan Kompetensi dan Soft Skill dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Tinjauan Literatur. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4734>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>