

Evaluasi Model Tyler pada Permainan *Stairs & Cigarettes* terhadap Pemahaman Bahaya Merokok

Author:

Zahratul Raudah¹
Nina Permata Sari²
M. Andri Setiawan³

Affiliation:

Universitas Lambung
Mangkurat, Indonesia^{1,2,3}

Corresponding email

zahratulraudah14@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2026-01-23
Accepted: 2026-01-28
Published: 2026-02-04



*This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License*

Abstrak:

Perilaku merokok di kalangan remaja masih menjadi permasalahan serius di bidang kesehatan dan pendidikan. Rendahnya pemahaman peserta didik mengenai bahaya merokok menunjukkan perlunya media edukatif yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam layanan bimbingan dan konseling. Permainan *Stairs & Cigarettes* dikembangkan sebagai permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok, namun implementasinya perlu dievaluasi secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* berdasarkan model evaluasi Tyler, dengan menelaah kesesuaian perumusan tujuan, situasi pelaksanaan, teknik pengukuran, serta perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman bahaya merokok pada remaja. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed method* dengan jenis penelitian evaluasi. Subjek penelitian adalah 34 peserta didik kelas X-F SMA Negeri 9 Banjarmasin. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara guru bimbingan dan konseling serta analisis dokumen RPL, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui angket *pre-test* dan *post-test* pemahaman bahaya merokok berbasis *Health Belief Model*. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perumusan tujuan, situasi pelaksanaan, teknik pengukuran dan perbandingan hasil telah sesuai dengan prinsip model evaluasi Tyler. Terdapat peningkatan signifikan pemahaman peserta didik tentang bahaya merokok setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan edukatif *Stairs & Cigarettes* ($p < 0,001$). Implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* telah sesuai dengan tujuan layanan dan berpotensi menjadi media alternatif dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada remaja.

Kata kunci: bahaya merokok; bimbingan dan konseling; model evaluasi Tyler; permainan edukatif; remaja

Pendahuluan

Merokok merupakan perilaku berisiko yang berdampak negatif terhadap kesehatan, khususnya pada remaja. Meskipun berbagai upaya sosialisasi dan regulasi telah dilakukan, prevalensi perokok remaja di Indonesia masih tergolong tinggi, dengan sebagian besar individu mulai merokok sebelum usia 20 tahun (Liziawati et al., 2024; Tarigan et al., 2024). Kondisi serupa ditemukan di SMA Negeri 9 Banjarmasin, di mana sebagian peserta didik masih memiliki pemahaman terbatas mengenai bahaya merokok serta

ditemukan perilaku merokok di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah yang menunjukkan bahwa perilaku merokok telah masuk ke dalam kehidupan sosial peserta didik sejak usia remaja (Sagala, 2025).

Faktor lingkungan pergaulan dan pengaruh teman sebaya menjadi pemicu utama perilaku merokok remaja, yang diperkuat oleh rendahnya pemahaman mengenai dampak jangka panjang terhadap perilaku berisiko (Sari et al., 2020; Suryawati & Gani, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dan reflektif (Kapugu et al., 2022).

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, dikembangkan permainan edukatif *Stairs & Cigarettes* sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok. Permainan ini dirancang sebagai intervensi preventif dan promotif dalam layanan bimbingan klasikal serta telah dilengkapi panduan implementasi di sekolah dan memperoleh perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) (Fuadiyah et al., 2023; Noza & Hariastuti, 2025). Melalui pendekatan partisipatif, permainan ini mendorong peningkatan pemahaman dan *self-efficacy* peserta didik dalam menolak ajakan merokok (Zulfiantina & Setiawati, 2024).

Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang mengevaluasi implementasi permainan edukatif secara sistematis berdasarkan ketercapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling. Model evaluasi Tyler dipandang relevan karena menekankan ketercapaian tujuan, kesesuaian pengalaman, serta perbandingan hasil sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan (Mertens & Wilson, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* berdasarkan model evaluasi Tyler, dengan menelaah perumusan tujuan, situasi pelaksanaan, teknik pengukuran, serta perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman bahaya merokok peserta didik.

Studi Literatur

Pendekatan berbasis permainan atau gamifikasi telah banyak diterapkan dalam pendidikan dan layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Nugroho et al., 2025; Wahyuni et al., 2023). Dalam konteks edukasi kesehatan, permainan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bahaya perilaku berisiko (Ilmaskal & Daswito, 2024). Namun, kajian yang secara khusus mengevaluasi implementasi permainan edukatif dalam edukasi bahaya merokok di Indonesia masih terbatas (Tarigan et al., 2024).

Pemahaman bahaya merokok dalam penelitian ini dipahami sebagai konstruk perilaku kesehatan yang mencakup persepsi kerentanan, risiko, manfaat, hambatan, serta keyakinan diri dalam menolak perilaku merokok. Konstruk tersebut dianalisis menggunakan kerangka *Health Belief Model* (HBM) oleh Rosenstock (1974) yang diperkuat oleh konsep *self-efficacy* dari Teori Sosial Kognitif Bandura sebagai dasar pengukuran perubahan pemahaman peserta didik (Nurmalia et al., 2020).

Sebagai kerangka evaluasi, penelitian ini menggunakan model evaluasi Tyler yang menekankan ketercapaian tujuan melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Model ini relevan karena memungkinkan evaluasi yang terfokus pada kesesuaian antara tujuan permainan edukatif, pengalaman yang diberikan, dan hasil pemahaman yang dicapai peserta didik (Mertens & Wilson, 2019).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan jenis penelitian evaluatif berbasis *Goal-Oriented Evaluation Model* oleh Tyler yang berfokus pada ketercapaian tujuan layanan. Model evaluasi

Tyler meliputi perumusan tujuan, penentuan situasi pencapaian tujuan, pemilihan teknik pengukuran, serta perbandingan hasil sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan (Mertens & Wilson, 2019).

Prosedur penelitian diawali dengan perumusan tujuan layanan berdasarkan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling, yaitu peningkatan pemahaman peserta didik terhadap bahaya merokok melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan *Stairs & Cigarettes*. Selanjutnya, pemahaman awal peserta didik diukur melalui angket *pre-test* berbasis *Health Belief Model* (HBM), dilanjutkan dengan implementasi permainan dan evaluasi kelengkapan dokumen rencana pelaksanaan layanan (RPL). Tahap akhir dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk menilai ketercapaian tujuan layanan (Mertens & Wilson, 2019).

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X-F SMA Negeri 9 Banjarmasin yang dipilih menggunakan teknik *purposive total sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas terhadap tujuan penelitian (Sakir, 2024). Pemilihan satu kelas dilakukan untuk memperoleh gambaran evaluatif yang mendalam terhadap implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* dalam konteks layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Oleh karena itu, temuan penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas. Instrumen pengumpulan data berupa angket *pre-test* dan *post-test* pemahaman bahaya merokok yang digunakan sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan untuk mengevaluasi efektivitas permainan sesuai tahapan evaluasi Tyler.

Variabel pemahaman bahaya merokok diukur menggunakan konstruk *Health Belief Model* (HBM) yang meliputi *perceived susceptibility*, *perceived severity*, *perceived benefits*, *perceived barriers*, *cues to action*, dan *self-efficacy*. Setiap aspek dijabarkan ke dalam indikator terukur melalui butir angket untuk memperoleh data secara sistematis dan objektif (Rosenstock, 1974).

Data kualitatif dari wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik untuk merumuskan tujuan layanan dan mengidentifikasi situasi layanan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan konteks sekolah (Setiawati et al., 2021; Tabuni et al., 2024). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *uji paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan pemahaman bahaya merokok sebelum dan sesudah penggunaan permainan (Afifah et al., 2022).

Tabel 1. Kisi-Kisi Model Evaluasi Tyler

No.	Langkah	Deskripsi Langkah	Indikator	Pengumpulan Data
1.	Merumuskan Tujuan	Merumuskan tujuan dalam bentuk perilaku berdasarkan teori HBM.	1) Tujuan mengarah pada perubahan pemahaman tentang bahaya merokok. 2) Tujuan disusun berdasarkan hasil wawancara dan teori.	Wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK).
2.	Menentukan Situasi	Menentukan konteks atau kondisi layanan yang sesuai.	1) Permainan diimplementasikan dalam <i>setting</i> kelas X. 2) Respon peserta didik dan guru BK terhadap penggunaan permainan. 3) Kesesuaian media dengan tujuan layanan.	Angket <i>pre-test</i> pemahaman bahaya merokok.
3.	Teknik Pengukuran	Menyusun alat ukur yang sesuai untuk	1) Kesesuaian guru BK dalam menyusun RPL dan melaksanakan layanan.	Dokumen rencana pelaksanaan

No.	Langkah	Deskripsi Langkah	Indikator	Pengumpulan Data
		mengukur hasil layanan.	2) Kemampuan guru BK dalam menerapkan RPL layanan secara sistematis. 3) Konsistensi guru BK dalam melaksanakan layanan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.	layanan (RPL).
4.	Perbandingan Hasil	Menganalisis perubahan hasil terhadap tujuan.	1) Adanya peningkatan skor pemahaman dan kesadaran pada <i>post-test</i> dibanding <i>pre-test</i> .	Angket <i>post-test</i> pemahaman bahaya merokok.

Mertens & Wilson (2019)

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Pemahaman Bahaya Merokok

Aspek HBM	Deskripsi	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
<i>Perceived Susceptibility</i> (Kerentanan yang Dirasakan)	Keyakinan individu bahwa dirinya berisiko mengalami masalah kesehatan tertentu.	1) Merasa rentan terhadap penyakit akibat rokok. 2) Menyadari risiko pribadi dari kebiasaan merokok.	1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10, 11, 12
<i>Perceived Severity</i> (Keseriusan yang Dirasakan)	Keyakinan individu tentang seberapa serius dampak dari penyakit atau kondisi kesehatan tersebut.	1) Menyadari bahwa merokok berbahaya bagi kesehatan. 2) Memahami konsekuensi jangka pendek dan panjang.	13, 14, 15, 16, 17	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
<i>Perceived Benefits</i> (Manfaat yang Dirasakan)	Keyakinan bahwa melakukan tindakan tertentu akan mengurangi risiko atau dampak dari penyakit tersebut.	1) Mengetahui manfaat hidup bebas rokok. 2) Menyadari tujuan penelitian edukasi bahaya rokok.	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38
<i>Perceived Barriers</i> (Hambatan yang Dirasakan)	Keyakinan individu tentang kendala atau hambatan dalam melakukan tindakan pencegahan atau pengobatan.	1) Menghadapi tekanan dari teman sebaya. 2) Mengalami kesulitan menghindari lingkungan perokok.	39, 40, 41, 42, 43, 44	45, 46, 47, 48, 49, 50, 51
<i>Cues to Action</i> (Isyarat untuk Bertindak)	Faktor internal atau eksternal yang memicu individu untuk bertindak terhadap masalah kesehatannya.	1) Terpacu oleh informasi atau pengalaman pribadi. 2) Terdorong oleh pesan kampanye atau edukasi.	52, 53, 54, 55, 56, 57	58, 59, 60, 61, 62

Aspek HBM	Deskripsi	Indikator	Favorable	Unfavorable
<i>Self-Efficacy</i> (Efikasi Diri)	Keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri untuk melakukan tindakan pencegahan atau pengobatan.	1) Mampu menolak ajakan merokok. 2) Yakin bisa mempertahankan gaya hidup sehat.	63, 64, 65, 66, 67, 68, 69	70, 71, 72, 73, 74
Total Item			37	37
			74	

(Rosenstock, 1974)

Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan pada 36 peserta didik kelas X-E SMA Negeri 9 Banjarmasin dengan 100 butir pernyataan. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,971, yang menandakan instrumen sangat reliabel. Uji validitas item menunjukkan 74 butir valid dan 26 butir gugur karena nilai korelasi item-total di bawah *r* tabel (0,344). Sebanyak 74 item valid selanjutnya digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test* pemahaman bahaya merokok.

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan *Goal Oriented Evaluation Model* Tyler, meliputi perumusan tujuan, penentuan situasi, teknik pengukuran, dan perbandingan hasil.

Perumusan Tujuan

Pada tahap perumusan tujuan, data diperoleh melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling. Hasilnya menunjukkan bahwa tujuan layanan dirumuskan berdasarkan kondisi nyata peserta didik yang telah mengetahui bahaya merokok secara umum, namun belum memiliki kesadaran personal dan pemahaman mendalam mengenai risiko jangka panjang. Oleh karena itu, tujuan layanan diarahkan pada peningkatan pemahaman, kesadaran, serta sikap penolakan terhadap rokok dengan mengacu pada *Health Belief Model*. Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan layanan telah dirumuskan secara kontekstual dan selaras dengan prinsip evaluasi berbasis tujuan dalam model Tyler.

Menentukan Situasi

Dilakukan melalui penyebaran angket *pre-test* pemahaman bahaya merokok terhadap 34 peserta didik kelas X-F SMA Negeri 9 Banjarmasin. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 265,08 dengan nilai minimum 182 dan nilai maksimum 333. Distribusi nilai ini menunjukkan bahwa secara umum pemahaman peserta didik berada pada kategori sedang. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan intervensi yang jelas serta relevansi penerapan permainan *Stairs & Cigarettes* sebagai strategi layanan bimbingan klasikal. Selama pelaksanaan, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dan respons positif, sehingga situasi layanan dinilai mendukung pencapaian tujuan.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* Pemahaman Bahaya Merokok

Hasil <i>Pre-test</i> Pemahaman Bahaya Merokok	
Nilai Minimum	182
Nilai Maksimum	333
Mean	265,08
Std. Deviation	35,16
Jumlah Peserta (N)	34

Teknik Pengukuran

Pada tahap teknik pengukuran, data diperoleh melalui analisis dokumen rencana pelaksanaan layanan (RPL). Hasilnya menunjukkan bahwa RPL telah disusun secara sistematis dan memuat komponen tujuan, materi, metode, media permainan, serta teknik evaluasi yang selaras. Pelaksanaan layanan juga konsisten dengan RPL. Kesesuaian ini memastikan bahwa telah memenuhi indikator teknik pengukuran dalam model evaluasi Tyler.

Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap perbandingan hasil bertujuan untuk menilai perubahan pemahaman bahaya merokok peserta didik setelah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan *Stairs & Cigarettes*. Data diperoleh dari angket *post-test* yang diberikan kepada 34 peserta didik kelas X-F SMA Negeri 9 Banjarmasin. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata skor *post-test* menjadi 309,85 dengan rentang nilai 266–353, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap bahaya merokok. Jika dibandingkan dengan skor *pre-test* (Mean = 265,08), terjadi peningkatan rata-rata sebesar 44,76 poin, yang menunjukkan perubahan pemahaman peserta didik yang cukup besar secara kuantitatif. Selain peningkatan nilai rata-rata, sebaran skor *post-test* juga menunjukkan variasi yang lebih kecil dibandingkan *pre-test*, yang tercermin dari penurunan nilai standar deviasi dari 35,16 menjadi 14,84. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman tidak hanya terjadi pada sebagian peserta didik, tetapi relatif merata pada seluruh peserta didik yang mengikuti layanan.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($t = -9,575$; $df = 33$; $p < 0,001$), dengan rata-rata selisih skor sebesar $-44,76$. Perbedaan skor yang signifikan ini menegaskan bahwa peningkatan pemahaman bahaya merokok yang terjadi bukan bersifat fluktuatif, melainkan menunjukkan perubahan yang konsisten setelah implementasi permainan *Stairs & Cigarettes*. Temuan ini menegaskan bahwa tujuan layanan tercapai dan implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* efektif dalam meningkatkan pemahaman bahaya merokok peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan besarnya selisih skor *pre-test* dan *post-test* serta konsistensi peningkatan nilai peserta didik, tahap perbandingan hasil dalam model evaluasi Tyler menunjukkan bahwa tujuan layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan *Stairs & Cigarettes* telah tercapai secara kuantitatif dalam konteks penelitian ini.

Tabel 4. Hasil *Post-test* Pemahaman Bahaya Merokok

Hasil <i>Post-test</i> Pemahaman Bahaya Merokok	
Nilai Minimum	266
Nilai Maksimum	353
Mean	309,85
Std. Deviation	14,84
Jumlah Peserta (N)	34

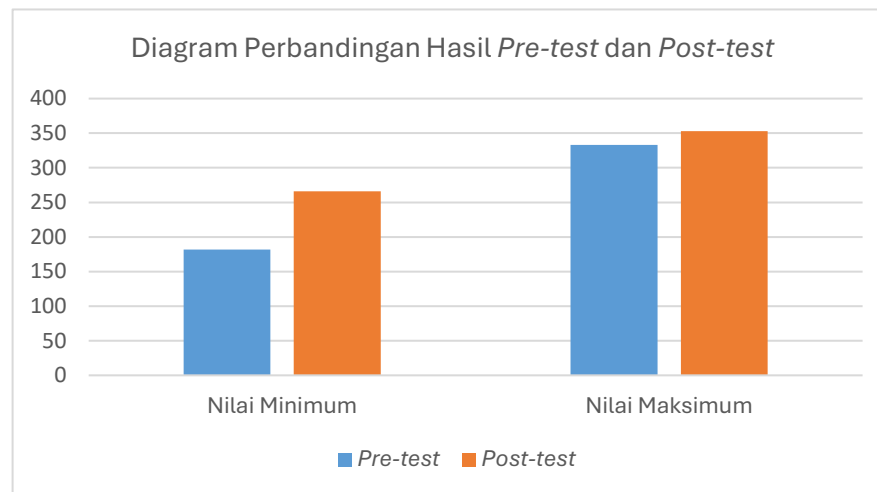
Tabel 5. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Bahaya Merokok

Komponen	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Minimum	182	266
Nilai Maksimum	333	353
Mean	265,08	309,85
Std. Deviation	35,16	14,84

Jumlah Peserta (N)	34	34
--------------------	----	----

(Sumber Data: diolah dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik)

Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Bahaya Merokok



Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample t-test* Pemahaman Bahaya Merokok

Variabel	Mean <i>Pre-test</i>	Mean <i>Post-test</i>	t	df	Sig. (p)
Pemahaman Bahaya Merokok	265,08	309,85	-9,575	33	< 0,001

(Sumber Data: diolah dengan IBM SPSS *Statistics 27*)

Secara keseluruhan, berdasarkan tahapan evaluasi Tyler, implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* dalam layanan bimbingan klasikal dinilai berjalan sesuai rencana pelaksanaan layanan, didukung situasi layanan yang kondusif, serta menghasilkan peningkatan pemahaman bahaya merokok yang signifikan. Dengan demikian, permainan ini efektif sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam konteks penelitian ini.

Pembahasan

Pembahasan difokuskan pada evaluasi implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* berdasarkan model evaluasi Tyler. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh tahapan dalam model evaluasi Tyler, mulai dari perumusan tujuan hingga perbandingan hasil, telah dilaksanakan secara sistematis dan selaras dengan tujuan penelitian.

Perumusan tujuan layanan didasarkan pada kondisi nyata peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tentang bahaya merokok, namun belum disertai kesadaran personal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Tyler bahwa tujuan pendidikan harus dirumuskan dalam bentuk perubahan perilaku yang terukur (Mertens & Wilson, 2019). Integrasi *Health Belief Model* dan Teori Sosial Kognitif Bandura dalam perumusan tujuan memperkuat fokus layanan pada sikap, niat, persepsi risiko, serta *self-efficacy* peserta didik (Dinanty et al., 2023; Nurmalia et al., 2020; Rosenstock et al., 1988). Dengan landasan tersebut, tahap perumusan tujuan dapat dinilai telah sesuai dengan prinsip evaluasi berbasis tujuan dalam model evaluasi Tyler.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik berada pada kategori sedang, sehingga situasi layanan dinilai relevan untuk penerapan permainan edukatif. Selama pelaksanaan, keterlibatan aktif peserta didik mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam layanan bimbingan dan konseling (Ilmaskal & Daswito, 2024;

Najuah et al., 2022; Wahyuni et al., 2023). Oleh karena itu, situasi pelaksanaan layanan dalam penelitian ini dapat dinilai relevan dan mendukung tujuan layanan sesuai indikator model evaluasi Tyler.

Evaluasi pada tahap teknik pengukuran dilakukan melalui analisis dokumen rencana pelaksanaan layanan (RPL). Hasil analisis menunjukkan kesesuaian antara tujuan, proses, dan teknik evaluasi, yang mencerminkan prinsip utama model evaluasi Tyler bahwa pelaksanaan dan alat ukur harus selaras dengan tujuan layanan (Musyofah & Eka Pitri, 2021).

Instrumen angket yang digunakan untuk mengukur pemahaman bahaya merokok disusun berdasarkan konstruk *Health Belief Model* (HBM), dengan nilai reliabilitas instrumen yang tinggi menunjukkan bahwa teknik pengukuran yang digunakan konsisten dan layak untuk menilai perubahan pemahaman peserta didik (Afifah et al., 2022). Dengan demikian, teknik pengukuran dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria evaluasi yang ditetapkan dalam model evaluasi Tyler.

Tahap akhir evaluasi difokuskan pada perbandingan hasil melalui uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* pemahaman bahaya merokok. Peningkatan skor rata-rata *post-test* mengindikasikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman dan kesadaran setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan *Stairs & Cigarettes*. Temuan ini menegaskan bahwa tujuan layanan yang dirumuskan pada tahap awal telah tercapai secara empiris.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan *Stairs & Cigarettes* telah diimplementasikan sesuai prinsip evaluasi berbasis tujuan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman bahaya merokok. Meskipun hasil evaluasi menunjukkan ketercapaian tujuan layanan, temuan penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan penelitian untuk mengisolasi pengaruh permainan *Stairs & Cigarettes* dari faktor eksternal, seperti pengaruh lingkungan, pengalaman belajar lain, atau efek pengukuran berulang (Selvira & Albina, 2025). Selain itu, pengukuran pemahaman bahaya merokok menggunakan instrumen berbasis *self-report* berpotensi menimbulkan bias respons sosial, di mana peserta didik cenderung memberikan jawaban yang dianggap sesuai dengan harapan guru bimbingan dan konseling (Latkin et al., 2017).

Meskipun demikian, konsistensi peningkatan skor *post-test*, kesesuaian pelaksanaan layanan dengan RPL, serta keterlibatan aktif peserta didik menunjukkan adanya indikasi dampak positif dari implementasi permainan. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai bukti evaluatif awal terhadap efektivitas implementasi permainan *Stairs & Cigarettes*, bukan sebagai klaim kausal yang bersifat general. Ke depan, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimental dengan kelompok kontrol, triangulasi data, serta pengukuran perilaku aktual untuk meminimalkan potensi bias *self-report* dan memperkuat validitas temuan. Selain itu, temuan ini dapat menjadi dasar evaluatif untuk pengembangan lanjutan, termasuk adaptasi permainan ke dalam media digital interaktif agar sesuai dengan karakteristik generasi remaja saat ini (Hasnimar et al., 2024).

Kesimpulan

Hasil evaluasi menggunakan model evaluasi Tyler menunjukkan bahwa implementasi permainan *Stairs & Cigarettes* dalam layanan bimbingan klasikal telah sesuai dengan tujuan layanan yang dirumuskan. Kesesuaian terlihat pada perumusan tujuan, situasi pelaksanaan, teknik pengukuran, serta perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan pemahaman bahaya merokok secara signifikan. Dengan demikian, secara praktis permainan *Stairs & Cigarettes* disarankan digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai alternatif media layanan bimbingan klasikal pada topik pemahaman bahaya merokok,

dengan penyesuaian konteks karakteristik peserta didik dan waktu layanan. Selain itu, guru bimbingan dan konseling perlu mengintegrasikan refleksi dan diskusi terarah setelah permainan untuk memperdalam pemahaman peserta didik. Selanjutnya, pengembangan media permainan *Stairs & Cigarettes* dapat diarahkan pada variasi tingkat kesulitan, integrasi dengan media digital, serta uji efektivitas menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol dan cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh temuan yang lebih kuat dan dapat digeneralisasikan.

Referensi

- Afifah, S., Mudzakir, A., & Nandiyanto, A. (2022). How to Calculate Paired Sample t-Test using SPSS Software: From Step-by-Step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of the Effect of Application Anti-Fire Bamboo Teaching Materials on Student Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Teaching in Science*. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v2i1.45895>
- Dinanty, N. S., Sari, N. P., & Makaria, E. C. (2023). Strengthening Students' Critical Thinking as an Effort to Improve Social Cognitive Skills in Supporting Education in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat*, 6(3), 130–146.
- Fuadiyah, A. L., Habibah, G., Khairiah, N., Amiani, T. M., & Raudah, Z. (2023). *Stairs & Cigarettes sebagai Tangga Kesadaran-Gamifikasi dalam Pencegahan Perilaku Merokok Remaja*.
- Hasnimar, Muhajir, & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Ilmaskal, R., & Daswito, R. (2024). Addressing Adolescent Smoking Cessation through Innovative Approaches: A Call for Action. *Journal of Health Sciences and Epidemiology*. <https://doi.org/10.62404/jhse.v2i2.55>
- Kapugu, C., Bobaya, J., & Warouw, H. (2022). THE INFLUENCE OF HEALTH EDUCATION ABOUT THE DANGERS OF SMOKING ON ADOLESCENT KNOWLEDGE. *Jurnal Ilmiah Perawat Manado (Juiperdo)*. <https://doi.org/10.47718/jpd.v10i1.2120>
- Latkin, C. A., Edwards, C., Davey-Rothwell, M. A., & Tobin, K. E. (2017). The relationship between social desirability bias and self-reports of health, substance use, and social network factors among urban substance users in Baltimore, Maryland. *Addictive Behaviors*, 73, 133–136. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.05.005>
- Liziawati, M., Zakiah, Rachmawati, F., Ihyani, & Lestari, P. (2024). Prevalensi Perokok pada Remaja Awal di Kota Depok Tahun 2024. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 6(2), 4849–4860.
- Mertens, D. M., & Wilson, A. T. (2019). *Program Evaluation Theory and Practice* (2nd ed.). The Guilford Press.
- Musyofah, T., & Eka Pitri, T. (2021). Evaluasi Program BK Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Mutu Program Layanan BK. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 304–312. <https://doi.org/10.33369/consilia.4.3.304-312>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

- Noza, A. Z., & Hariastuti, R. T. (2025). Penerapan Bimbingan Klasikal Metode Permainan Edukatif Untuk Melatih Peserta Didik Dalam Mengelola Waktu. *Jurnal BK UNESA*, 15(2), 403–607.
- Nugroho, A., Hariastuti, R. T., Christiana, E., & Habsy, B. A. (2025). Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Gamifikasi: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 9(2), 135–143. <https://doi.org/10.30653/001.202592.490>
- Nurmalia, T., Choirunnisa, D., Hanim, W., & Marjo, H. (2020). *Self Efficacy dengan Menggunakan Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Dalam Konseling Kelompok pada Peserta Didik SMA*. 11, 404–415. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1298>
- Rosenstock, I. M. (1974). The Health Belief Model and Preventive Health Behavior. *Sage Publications*, 2(4), 354–386.
- Rosenstock, I. M., Strecher, V. J., & Becker, M. H. (1988). Social Learning Theory and the Health Belief Model. *Health Education & Behavior*, 15(2), 175–183. <https://doi.org/10.1177/109019818801500203>
- Sagala, N. (2025). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Siswa Kelas IX yang Merokok dan Terlambat Masuk Kelas di SMP Negeri 1 Kualuh Leidong*. Universitas Islam Sumatera Utara.
- Sakir, I. M. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method* (Lisdiana, Ed.). Filosofi Indonesia Press.
- Sari, N. P., Setiawan, M. A., & Andriani, R. (2020). Modeling techniques in counseling in high school to improve the behavior prosocial. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(2), 92–97. <https://doi.org/10.29210/139600>
- Selvira, & Albina, M. (2025). Model Penelitian Eksperimental dalam Pendidikan: Jenis, Tujuan, dan Aplikasinya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1–14.
- Setiawati, A. S., Wagiran, W., & Subyantoro*, S. (2021). Evaluating the learning goal attainment in Nihongo Noryoku Shiken N5 course. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/pep.v25i2.43128>
- Suryawati, I., & Gani, A. (2022). Analisis Faktor Penyebab Perilaku Merokok. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(1), 497–505. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i1.3743>
- Tarigan, F. L. B., Purba, I. E., Nababan, D., & Ginting, D. (2024). Sustainable Impact of Health Education Minimizing Smoking Habit Among Adolescent: A Retrospective Study Focusing on Indonesian Students. *International Journal of Advancement in Life Sciences Research*. <https://doi.org/10.31632/ijalsr.2024.v07i04.003>
- Wahyuni, E., Tanuso, N. A. E., Waruwu, Y., Mata, Y., & Putro, A. N. S. (2023). The Role of Educational Games in Increasing Student Motivation and Engagement. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v2i4.552>
- Zulfiantina, N. R., & Setiawati, D. (2024). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Komunikatif untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa dalam Pergaulan Teman Sebaya di SMP Negeri 43 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 14(2).