



Khairina Ulfa Syaimi<sup>1</sup>  
 Leni Yunita<sup>2</sup>

## PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA BIMBINGAN KARIR BAGI SISWA SMP AKP GALANG

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang di batasi sampai tiga tahap, yaitu (1) tahap analysis yang memeriksa kebutuhan dan masalah siswa, (2) tahap design yang merancang produk sesuai dengan kebutuhan (3) tahap development yaitu mengembangkan produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga yang digunakan dalam pelaksanaan bimbingan karir pada siswa SMP AKP Galang. Fenomena yang ada sekarang, siswa SMP memilih sekolah lanjutannya berdasarkan pengaruh teman sebaya ataupun keinginan orang tua sedangkan siswa sendiri belum mengenal bakat dan minatnya. Akibatnya, siswa SMP sangat membutuhkan bantuan dari guru BK disekolah. Salah satu layanan yang diberikan guru BK adalah bimbingan karir, yang mencakup materi dan informasi tentang karir, dengan menggunakan metode media permainan salah satunya adalah permainan ular tangga. Hasil uji ahli materi 90%, ahli media 90%, respon guru BK 97%, sehingga media ular tangga layak digunakan pada bimbingan karir bagi siswa dalam kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Permainan Ular Tangga, Bimbingan Karir

### Abstract

This research is a development study (Research and Development) using the ADDIE model, limited to three stages: (1) the analysis stage, which examines the needs and problems of students, (2) the design stage, which designs the product according to those needs, and (3) the development stage, which involves developing the product. This research aims to develop a snakes and ladders media used in career guidance for students at SMP AKP Galang. The current phenomenon is that junior high school students choose their next school based on peer influence or parental desires, while the students themselves have not yet recognized their talents and interests. As a result, middle school students are in great need of assistance from the school guidance counselor. One of the services provided by guidance counselors is career counseling, which includes materials and information about careers, using game media methods, one of which is the game of snakes and ladders. The results of the expert material test were 90%, expert media test 90%, and the response from guidance counselors was 97%, indicating that the snakes and ladders media is suitable for use in career guidance for students in the very good category.

**Keywords:** Snakes and Ladders Game, Career Guidance

### PENDAHULUAN

Menurut Afifah, di Indonesia setelah lulus SMP siswa harus memahami pilihan studi sesuai dengan potensi, bakat dan minatnya karena akan dihadapkan pada beberapa pilihan karir yaitu melanjutkan ke SMA (Sekolah Menengah Atas) atau ke SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang dimana studi SMA lebih banyak menekankan pada teori sedangkan SMK lebih banyak menekankan pada praktek dan menurut Yun & Min, masa SMP adalah masa yang memiliki pemahaman dan keterampilan tentang kompetensi, pekerjaan, dan pendidikan persiapan karir. Namun kenyataannya siswa SMP masih bingung dalam menentukan perencanaan karir (Fanta dkk, 2021). Fenomena yang ada sekarang, siswa SMP memilih sekolah lanjutannya berdasarkan pengaruh teman sebaya ataupun keinginan orang tua sedangkan siswa sendiri belum mengenal bakat dan minatnya.

<sup>1,2</sup>Bimbingan Konseling, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
 Email : khairinaulfasyaimi12@gmail.com, Leniyunita@umnaw.ac.id.

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa SMP sangat memerlukan dampingan dari Guru BK disekolah contohnya dengan menyediakan layanan yang berisikan informasi karir guna membantu siswa dalam mengarahkan karir. Salah satu layanan yang diberikan Guru BK adalah bimbingan karir yang di dalamnya mengandung informasi dan hal-hal terkait dengan karir. Menurut Donald D. Super dan Zainal Aqid (2021) menjelaskan bahwa bimbingan karir merupakan suatu proses membantu pribadi untuk mengembangkan, menerima kesatuan dan gambaran diri, serta perannya dalam dunia kerja. Usaha yang dilakukan guru BK dalam mempersiapkan siswa adalah dengan melaksanakan berbagai layanan yang ada di dalam bimbingan dan konseling (Ika Sandra Dewi 2021), salah satunya yaitu dengan melaksanakan bimbingan karir dengan format klasikal ataupun kelompok. Metode layanan bimbingan karir adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, guna membantu keberhasilan proses layanan bimbingan dan konseling.

Salah satu metode yang efektif, efisien dan menarik adalah dengan menggunakan metode media permainan. Media merupakan alat perantara dari pengirim pesan kepada penerima pesan untuk menyebarkan informasi (Prisanti & Faidah, 2019). Sadiman menyatakan bahwa permainan adalah interaksi yang dilakukan antara pemain satu dengan pemain lainnya dengan mematuhi peraturan yang ada guna mencapai tujuan tertentu agar siswa dapat berinteraksi satu sama lain untuk membangun keakraban, kerjasama, dan memecahkan masalah (Pravitasari & Puspasari, 2020).

Ada berbagai jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya adalah permainan ular tangga, yang dimana permainan ini tidak dimakan oleh zaman, karena sampai saat ini masih dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa (Amilia Pramita & Rudiana Agustini, 2016). Menurut Rifa permainan ular tangga memiliki manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kemampuan siswa dalam pemecahan masalah contohnya dalam dunia karir. Dan menurut Sutjipto permainan ular tangga adalah permainan yang memiliki gambar dan mengandung pesan atau informasi. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang memiliki gambar dan berisikan pesan yang memiliki manfaat untuk membantu siswa dalam memecahan masalah karirnya.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Wati, 2021). Bachtiar & Rosada (2022) menyatakan bahwa hasil rata-rata dari uji materi, uji media dan uji layanan memperoleh 82,36 yang termasuk dalam kategori baik, dengan demikian media ular tangga untuk meningkatkan eksplorasi karir layak untuk digunakan.

## **METODE**

Penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Prosedur Penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan Model ADDIE. Penelitian ini menggunakan modifikasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) tahap analisis (Analysis), (2) Tahap desain (Design), (3) Tahap pengembangan (Development), dengan pertimbangan bahwa peneliti berfokus pada produk yang dihasilkan memenuhi kriteria yang layak untuk digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini akan diuraikan secara rinci dari beberapa jurnal yang saya dapat tentang hasil pengembangan media permainan ular tangga pada bimbingan karir.

### **Hasil Pengembangan Media Permainan Ular Tangga**

Media ialah perantara dalam menyebarkan pesan dari pengirim ke penerima (Prisanti & Faidah, 2019). Media bimbingan dan konseling merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna membantu dalam pemecahan masalah di dalam proses bimbingan dan konseling (Hazrati et al., 2016). Ada berbagai jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya adalah permainan ular tangga, yang dimana permainan ini tidak dimakan oleh zaman, karena sampai saat ini masih dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa.

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang didasarkan pada permainan ular tangga tradisional dan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan konseling dengan menggunakannya sebagai pengantar informasi bagi siswa. Keunggulan dari media permainan ular tangga adalah sebagai berikut: (1) siswa belajar sambil bermain (2) mereka tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok (3) gambar yang ada dalam permainan ular tangga membantu mereka belajar; dan (4) pembuatan media permainan ular tangga tidak mahal.

Konsep penggunaan media permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) permainan dilakukan oleh 5 orang atau lebih (2) Giliran pemain pertama ditentukan dengan melempar dadu, siapa yang paling esar memperoleh angka maka dia menjadi orang pertama yang bermain (3) Tiap pemain bergantian melempar dadu dan dimulai dari kotak start (4) Setiap kotak dalam permainan ular tangga sudah memiliki kode berupa warna “Merah” dan “Kuning” (5) Jumlah langkah pion ditentukan oleh angka dadu yang keluar (6) Tiap pemain yang mendapatkan angka 6, maka mendapat kesempatan untuk memperoleh dadu kembali (7) Setiap pion berhenti dalam kotak “ekor ular” maka pion harus turun ke kota ujung “kepala ular” (8) Setiap pion berhenti dalam kotak “kaki tangga” maka pion harus naik kekotak “ujung tangga” (9) Apabila pion berhenti di salah satu kotak yang memiliki warna “merah” atau “kuning” maka pemain harus mengambil 1 kartu sesuai warna kotak kemudian menjawab pertanyaan yang tersedia (10) permainan berakhir apabila salah satu pemain telah mencapai kotak nomor 40 “finish”.

Menurut data penelitian, produk permainan ular tangga yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses konseling. Setelah pengembangan produk berhasil, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba kelayakan media permainan ular tangga. Validasi produk dilakukan dengan 3 ahli yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli respon guru. Pada ahli materi membahas isi materi, penulisan materi, penyajian materi, adapun hasil validitas ahli materi diperoleh masing-masing aspek yaitu isi materi dengan 87%, penulisan materi dengan 89%, dan penyajian materi dengan 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media konseling ular tangga sangat layak digunakan untuk meningkatkan pada bimbingan karir. Ahli media membahas media konseling ular tangga yang mudah dikelola baik oleh guru maupun peserta didik, hal ini terlihat oleh hasil 95% dan nilai terendah ada pada indikator tujuan 86%. Sedangkan ahli respon guru membahas tentang aspek tertinggi dari ahli bahasa adalah aspek materi media, dan penyajian dengan nilai 100% dan aspek media permainan dengan nilai 92%.

## SIMPULAN

Dari hasil pengembangan media permainan ular tangga pada bimbingan karir dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berdasarkan tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli respon guru mendapatkan hasil yang layak digunakan dalam pelaksanaan bimbingan karir dan penggunaan media permainan ular tangga dalam kegiatan bimbingan karir lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman mengenai karir dan minat bakat siswa sehingga siswa tau kemana dia akan melanjutkan pendidikan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amilia Pramita, & Rudiana Agustini. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 336–344. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52
- Fanta Rosiani, B. dkk. (2021). Aqib, Zainal. 2021. A to Z Bimbingan dan Konseling Karier Konsep, Teori, dan Aplikasinya. Yogyakarta: Andi.
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII Developing of Snakes and Ladders Game As Media for Guidance and Counseling Services for Grade Vii Students. 3(6), 214–231.
- Harahap, D. (2019). Konsep Dasar Bimbingan Konseling Karir dan Perspektif Islam. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol.1, No. 2, 251- 270.

- Hazrati, R., Hanim, W., & Setiawaty R., D. (2016). Pengaruh Media Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Pengaturan Diri Siswa Kelas Xi Di Sman 56 Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 94. <https://doi.org/10.21009/insight.051.14>
- Ika Sandra Dewi, Indra Fauzi. (2021). "Layanan Informasi Dengan Metode Problem Solving Bagi Guru Dalam Meningkatkan Kesiapan Kerja Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*: 135–45.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: KENCANA
- Nurbowo & Slamet. (2022). *Inovasi Media Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: PARAMITRA
- Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta. *Jurnal Prosiding: Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islami"*, 1842-1853.
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. 8, 489–495.
- Prisanti, A. A., & Faidah, M. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Powtoon Pada Sub Kompetensi Pegeritingan Rambut Teknik Dasar Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Rambut. *E-Journal UNESA*, 8(1), 14–17.
- Putri, Rizqy Fadhlina, Jl Garu, No Medan, and Sumatera Utara. "SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE MEET DALAM PELAKSANAAN PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK ONLINE Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Kemajuan Teknologi Atau Kecanggihan Teknologi Merupakan Sesuatu Yang Tidak Dapat Dihindari Saat Ini Karena Kem." (3).
- Saepul Hamdi.A. dkk. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Ygyakarta: Deepublish
- Sahputra, Dika, and Dina Hidayati Hutasuhut. 2019. "Kontribusi Dukungan Orangtua Terhadap Disiplin Belajar Siswa." *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam)* 2(1): 35–39.
- Samsiyah,S., Hermansyah, & Kuswidyanarko, A. (2021). EFEKTIVITAS KARTU KUARKET TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV. *Jurnal ilmiah PGSD*.
- Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.189>
- Ulfah, U., Asrori, M., & Umar. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DALAM LAYANAN INFORMASI STUDI LANJUTAN DI MADRASAH*