

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK ULAR
TANGGA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIR SISWA
KELAS IX SMP NEGERI 14 YOGYAKARTA**

Berlin Fanta Rosiani, Ariadi Nugraha, S.Pd., M.Pd.
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan

berlin1800001195@webmail.uad.ac.id / ariadi.nugraha@bk.uad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan media ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan layanan bimbingan dalam bidang karir terhadap perencanaan karir siswa SMP N 14 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode research and development, serta review jurnal dari penelitian terdahulu untuk menguji coba produk. Dari salah satu hasil penelitian pada pengembangan media ular tangga ini sangat baik dan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok. Dengan begitu media ular tangga juga dapat digunakan dalam bimbingan kelompok sebagai alternatif sumber belajar dengan pengembangan media yang disesuaikan dengan materi perencanaan karir siswa. Media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak baik secara tampilan dan materi.

Kata kunci :Media Ular Tangga, Perencanaan Karir,

1. Pendahuluan

a. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan, setiap orang harus mempersiapkan diri dalam menghadapi kehidupan masa depan. Hal yang dimaksud seperti halnya melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu dari TK ke SD dari SD ke SMP hingga ke perguruan tinggi lalu melanjutkan dunia pekerjaan.

Berdasarkan Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pengembangan potensi diri peserta didik diwujudkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Melalui partisipasi kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan potensi diri. Melalui lembaga pendidikan, peserta didik diberikan pengajaran serta latihan untuk mengembangkan potensi secara optimal. Sejak lahir manusia sudah membawa potensi diri namun tergantung dengan bagaimana melatih serta merencanakan potensi tersebut. Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa, sekolah memiliki program kurikuler dimana setiap siswa bisa meningkatkan potensi yang dimiliki.

Masa SMP merupakan masa memiliki keterampilan, pemahaman tentang kompetensi, klasifikasi industri dan pekerjaan, hubungan antara masyarakat masa kini dan pekerjaan, pendidikan persiapan karir, membangun rencana karir masa depan yang potensial, pendaftaran dan kesiapan karir, makna dan kebutuhan terhadap pekerjaan serta kondisi pilihan dalam pemilihan pekerjaan, harus dipahami dan dieksplorasi (Yun & Min, 2015). Namun, kebingungan perencanaan karir sering dirasakan oleh remaja SMP. Berdasarkan teori perkembangan karir Siswa SMP berada ditahap tentatif (11-18 tahun) yaitu peralihan masa kanak-kanak menuju masa remaja. Ciri-ciri tahap ini yaitu siswa mengalami keraguan dan tidak konsisten dalam pilihan karir sehingga pilihan karir hanya sebatas kesenangan (minat dan hobi) kemudian berubah atas dasar pertimbangan kapasitas diri (Tiara, 2012). Hal ini sejalan dengan Musfirah (2015, Hal. 39-49) yaitu sebagian siswa SMP mengalami kebingungan dalam menentukan studi lanjut. Berdasarkan penelitian ILO (2015:37) menunjukkan sebanyak 1,6 juta anak SMP di Indonesia tidak melanjutkan studi lanjut dan telah menjadi pekerja pada tahun 2010.

Di Indonesia, setelah lulus SMP, siswa dihadapkan pada pilihan karir, yaitu melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) ataupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Studi di SMK lebih banyak mengandung muatan praktik, sedangkan SMA lebih banyak mengandung muatan teori. Sejak berlakunya kurikulum 2013, peminatan di SMA dilakukan mulai kelas sepuluh dan mulai menjadi murid baru akan mendapatkan sembilan mata pelajaran pokok ditambah dengan empat mata pelajaran peminatannya (Afifah, 2013). Selain itu, setelah lulus SMP, siswa SMK maupun SMA harus sudah harus paham terkait pilihan studi sesuai dengan potensi, bakat, dan minatnya. Fenomena yang ada adalah siswa SMP belum memiliki gambaran jelas terkait masa depannya. Seiring berkembangnya waktu siswa SMP memilih sekolah lanjutan untuk menuruti keinginan orang tua maupun pengaruh teman sebaya, namun siswa kurang mengenali bakat, minat ataupun keinginan sendiri di masa mendatang (Erniwati, 2017; Lutiye, 2016; Musfirah, 2015; Purnamasari et al., 2015).

Dengan adanya berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa SMP yang memiliki minat karir yang tidak sesuai dengan kemampuannya. Sehingga siswa SMP perlu mendapatkan pendampingan Guru BK. Pendampingan Guru BK di sekolah dilakukan dengan menyediakan informasi karir, membantu mengarahkan karir siswa berdasarkan potensi, bakat, minat dan terpenting mengenal dirinya sendiri. Guru BK berperan penting dalam memberikan bimbingan karir kepada peserta didik. Sehingga hal ini menuntut guru BK lebih banyak melakukan interaksi dengan siswa. Salah satu layanan yang diberikan oleh guru BK di sekolah kepada peserta didik adalah Bimbingan Karir yang di dalamnya terdapat pengetahuan dan informasi hal-hal yang berkaitan dengan karir. Karir yang dibahas tidak hanya belajar ke perguruan tinggi namun dunia kerja, berwirausaha, juga menentukan minat dan bakat yang akan menunjang dan faktor utama yang mempengaruhi karir masa depan. Namun, Layanan bimbingan karir SMP berbeda dengan bimbingan karir di SMA dan SMK, di SMA dan di SMK. Bimbingan karir SMA dan SMK digunakan sebagai pusat bantuan untuk keputusan karir setelah lulus dari sekolah, yaitu bekerja atau belajar ke perguruan tinggi. Namun, berbeda dengan bimbingan karir di SMP, bimbingan karir di SMP ini digunakan sebagai persiapan dan perencanaan karir dengan mengetahui dan memahami minat dan bakat mereka sejak dini.

Memiliki sumber daya manusia yang produktif, inovatif, kreatif, dan afektif sangat diharapkan tahun 2045 oleh Indonesia. Sehingga kurikulum 2013 menitikberatkan pada proses pendidikan yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi terarah dan optimal. Namun keluarnya Kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yaitu terkait alokasi jam tatap muka ditiadakan memunculkan situasi baru. Jika dipertimbangkan pemberian layanan informasi sangat bermanfaat untuk siswa namun guru BK kekurangan jam masuk kelas. Kekurangan jam masuk kelas menjadi problem baru Guru BK untuk memfasilitasi siswa mencari informasi karir serta melakukan perencanaan karir disekolah. Padahal alokasi jam masuk kelas tentunya sangat membantu Guru BK dalam melaksanakan tugas, (Novianto, 2013,81-89).

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, guru BK dituntut kreatif dan inovatif membantu menyelesaikan masalah peserta didik terutama perencanaan karir di sekolah. Salah satu tuntutan abad ke-21 yaitu Guru BK harus kreatif dan inovatif. Guru BK harus lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan sistem layanan bimbingan dan konseling terutama dalam perencanaan karir, seperti memanfaatkan media mandiri meskipun terkendala alokasi waktu. Guru BK dituntut harus lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan sistem layanan bimbingan konseling terutama dalam perencanaan karir, seperti mulai memanfaatkan media digital seperti modul digital, mobile learning yang dapat mengabungkan pembelajaran tatap muka, offline dan online dapat digunakan

secara mandiri meskipun terkendala alokasi waktu. Layanan yang mengabungkan tatap muka, online dan offline pilihan terbaik untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan BK disekolah (Atmoko, 2017). Sehingga media digital merupakan media interaktif mandiri yang bertujuan membantu siswa belajar secara mandiri, modul digital lebih fleksibel dan inovatif.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan layanan bimbingan dan konseling. Melalui media, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling bisa lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi pembelajaran. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam bimbingan dan konseling (Nursalim, 2015). Maka dari itu tidak bisa dipungkiri media sangat dibutuhkan perannya dalam pembelajaran atau bimbingan. Terdapat banyak sekali media yang dapat digunakan oleh guru BK sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya adalah media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media Ular Tangga Digital.

Media Ular Tangga Digital ini di desain dengan menggunakan bidang-bidang profesi umum diketahui oleh siswa dan disertai oleh gambar yang sesuai dengan profesi tersebut agar terlihat lebih menarik. Permainan Ular Tangga merupakan pembelajaran efek dari perbuatan baik melawan perbuatan buruk, yaitu tangga mewakili “Kebaikan” seperti kemurahan hati, iman, dan kerendahan hati dan Ular mewakili “Keburukan” dan “Kejahatan” seperti nafsu, kemarahan, pembunuhan, dan pencurian. Pelajaran yang diambil disebut moksha artinya membebaskan atau melepaskan. Seseorang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara dengan melakukan yang jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Jumlah tangga kurang dari jumlah ular sebagai pengingat bahwa jalan yang baik adalah jauh lebih sulit untuk melangkah dari jalan dosa. Sehingga dengan Media Ular Tangga ini peserta didik akan mendapatkan pembelajaran dari komponen media. Dengan lambing tangga siswa banyak mendapatkan informasi terkait profesi sedangkan dengan lambang ular siswa akan memberikan informasi terkait profesi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada “ Pengembangan Media Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP N 12 YK”.

b. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi dengan menggunakan media Ular Tangga Digital untuk meningkatkan pemahaman karir siswa kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta

2. Kajian Literatur

a. Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga menurut Yumarlin (2013:79) adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dimana papan tersebut dibagi ke dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak ada yang bergambar ular atau tangga yang nantinya akan dihubungkan dengan kotak lain. Menurutnya, aturan untuk ukuran papan ular tangga tidak ada batasannya, setiap orang dapat menentukan sendiri ukurannya dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai keinginan dan kebutuhan. Menurut Askalin dalam Dewi, Kurnia, & Panjaitan (2017:2093- 2094), “permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara”. Sedangkan, Pramita & Agustini (2016:338) mengatakan, permainan ular tangga merupakan permainan yang digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa, karena permainan ini sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan untuk semua kalangan dan harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Menurut Hafis Muaddab dalam Prastiwi (2014:596) pembelajaran ular tangga ditafsirkan dengan pembelajaran efek dari perbuatan baik melawan perbuatan buruk. Tangga mewakili kebaikan dan ular mewakili kejahatan. Pelajaran moral dari permainan ular tangga adalah moksha, yakni seseorang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara itu, dengan melakukan perbuatan jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Permainan ini memiliki jumlah tangga yang lebih sedikit dari jumlah ular, hal ini dijadikan sebagai pengingat bahwa melangkah menuju jalan kebaikan adalah hal yang lebih sulit daripada menuju jalan dosa atau keburukan. Permainan ular tangga menurut Wati (2017:71) termasuk kategori permainan board game.

Menurut M. & Anggraeni (2014) board game merupakan jenis permainan dimana alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Dewi, Kurnia, & Panjaitan (2017:2094) mengatakan bahwa, permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Putri & Ramli (2016:42) juga menyatakan bahwa komponen dalam ular tangga adalah papan ular tangga, pion atau bidak, dan dadu. Mereka juga menyatakan bahwa papan ular tangga dijadikan sebagai media simulasi permainan ular tangga, pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain, dan dadu sebagai alat untuk menentukan langkah dalam permainan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) papan adalah kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis, sehingga papan ular tangga bisa diartikan sebagai kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis yang memiliki gambar kotak-kotak dan beberapa kotak di dalamnya

terdapat gambar ular dan tangga. Bidak atau pion adalah buah catur yang terdepan. Dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan, berjudi, dan sebagainya).

Menurut Prima (2016:106), langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Pahami tujuan permainan ular tangga. Permainan ini bertujuan untuk menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir.
- 2) Siapkan lapangan permainan ular tangga. Buatlah lapangan permainan. Perjalanannya jangan terlalu panjang atau banyak.
- 3) Pemain terdiri dari dua orang atau lebih.
- 4) Untuk mengawali permainan ini, pemain harus menggulingkan kotak-kotak kecil yang sudah ditandai angka (dadu).
- 5) Lihat angka yang didapatkan, majulah sesuai dengan angka yang muncul pada permainan dadu.
- 6) Jika jumlah dadu yang keluar berhenti pada kotak yang bergambar ular, maka bidak akan turun sesuai dengan arah ekor ular itu.
- 7) Jika jumlah dadu yang keluar berhenti pada kotak yang bergambar tangga, maka bidak boleh naik ke kotak yang ditunjukkan oleh ujung tangga.
- 8) Ambil giliran tambahan jika pemain mendapat angka dadu 6. Pindahkan budak 6 kotak ke depan, kemudian kocok kembali dadu dan gerakkan sesuai dengan jumlah angka yang keluar dari dadu. Selama pemain terus mendapat angka 6, pemain dapat terus bergerak.
- 9) Ganti pemain untuk menggulingkan dadu.
- 10) Pemain yang sudah sampai pada kotak terakhir adalah pemenangnya. Tetapi, kejutan dari permainan ular tangga ini adalah jika pemain mengocok dadu dan mendapat angka yang terlalu besar untuk berhenti tepat di kotak terakhir, pemain hanya akan menyentuh petak terakhir dan harus terlempar mundur sesuai dengan sisa angka yang ada.
- 11) Akhiri permainan ini dengan kebersamaan, bisa dengan jabat tangan antar pemain.

c. Bimbingan Perencanaan Karir

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada individu atau konseli sebagai bagian dari program pendidikan yang dilakukan oleh tenaga ahli atau konselor agar individu mampu memahami dan mengembangkan potensinya secara optimal sesuai dengan tuntutan lingkungannya. Istilah perencanaan karir terdiri dari dua kata yaitu perencanaan dan karir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Perencanaan berarti proses,

perbuatan, cara merencanakan (merancang). Perencanaan adalah penentuan segala sesuatu sebelum dilakukan. Perencanaan adalah suatu proses menentukan apa yang ingin dicapai di masa depan serta menetapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk mencapainya. Perencanaan merupakan tahap kedua proses pembentukan orientasi masa depan individu yaitu bagaimana remaja membuat perencanaan tentang perwujudan minat dan tujuan mereka. Perencanaan merupakan suatu pengambilan keputusan. Perencanaan disini menekankan pada penyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa depan serta usaha untuk mencapainya. Apa dan bagaimana usaha untuk mencapainya merupakan kegiatan penyusunan perencanaan. Karir menurut Hornby adalah pekerjaan atau profesi.

Menurut Handoko karir adalah semua pekerjaan yang ditangani atau dipegang selama kehidupan kerja seseorang. Karir merupakan pekerjaan, profesi, seseorang akan bekerja dengan senang dengan penuh gembira apabila apa yang dikerjakan itu memang sesuai dengan keadaan dirinya, sesuai dengan kemampuannya, Sesuai dengan minatnya. Perencanaan Karir Menurut Supriatna adalah aktivitas peserta didik yang mengarah pada keputusan karir masa depan. Menurut Sunyoto perencanaan karir adalah proses yang dilalui oleh individu untuk mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan karirnya. Perencanaan karir adalah suatu proses untuk memutuskan tujuan-tujuan yang akan dikejar selama periode waktu mendatang dan yang akan dilakukan agar mencapai tujuantujuan tersebut. Perencanaan karir merupakan sebuah proses yang diawali dengan mengenal dan memahami diri sendiri, menyadari adanya peluang dan beragam pilihan dengan segala konsekuensinya, mengidentifikasi pilihan, membuat keputusan, mengembangkan tujuan, dan rencana sampai memprogram pekerjaan, pendidikan dan pelatihan yang akan dibutuhkan di dunia kerja. Jadi Bimbingan Perencanaan Karir adalah proses pemberian bantuan kepada individu sebagai bagian dari program pendidikan yang dilakukan oleh tenaga ahli atau konselor agar individu mampu memahami dan mengembangkan potensinya yang mengarah pada keputusan karir dan agar dapat mengambil keputusan karir untuk masa depannya nanti.

Perencanaan merupakan proses pengambilan keputusan. Perencanaan yang matang menuntut pemikiran tentang segala tujuan yang hendak dicapai dalam jangka waktu panjang dan semua tujuan yang hendak dicapai dalam jangka waktu pendek. Beberapa ahli berpendapat bahwa tujuan dari bimbingan karir adalah:

- 1) Dapat memahami dan menilai dirinya sendiri, terutama yang berkaitan dengan potensi, kemampuan, bakat dan minat, sikap dan cita-cita.
- 2) Menyadari dan memahami nilai-nilai yang ada dalam dirinya dan yang ada dalam masyarakat.

- 3) Mengetahui berbagai jenis pekerjaan yang berhubungan dengan potensi yang ada dalam dirinya, mengetahui jenis-jenis tertentu, memahami hubungan usaha dirinya yang sekarang dengan masa depannya.
- 4) Menemukan hambatan-hambatan yang mungkin timbul yang disebabkan oleh dirinya sendiri dan faktor lingkungan, serta mencari jalan untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebut.
- 5) Para siswa dapat merencanakan masa depannya serta menemukan karir dan kehidupannya yang serasi, yang sesuai.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perencanaan karir ialah meminimalkan kemungkinan kesalahan yang berat dalam memilih alternatif-alternatif yang tersedia. seandainya siswa hanya memikirkan tujuan jangka pendek tanpa menghubungkan dengan tujuan jangka panjang akan terdapat kemungkinan bahwa tujuan jangka pendek siswa yang telah dicapai tidak selaras dengan tujuan jangka panjang.

Dalam merencanakan karir, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi, faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dirinya sendiri (internal) maupun dari luar diri sendiri (eksternal). Faktor internal yang meliputi nilai-nilai kehidupan, taraf intelegensi, bakat khusus, minat, sifat-sifat, pengetahuan dan keadaan jasmani. Sedangkan faktor eksternal yang meliputi masyarakat, keadaan sosial ekonomi negara, status sosial ekonomi keluarga, pengaruh keluarga, pendidikan, pengaruh teman sebaya dan tuntutan jabatan.

d. Faktor-Faktor Perencanaan Karir

- 1) Faktor-faktor yang bersumber pada individu, meliputi:
 - a) Sikap

Sikap merupakan suatu kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Dengan pengertian lain sikap adalah merupakan suatu kecenderungan yang relatif stabil yang dimiliki individu dalam bereaksi terhadap diri sendiri, orang lain atau situasi-situasi tertentu.

- b) Kepribadian

Kepribadian diartikan sebagai suatu organisasi yang dinamis didalam individu dalam sistem-sistem psikofisik yang menentukan penyesuaian-penyesuaian yang unik terhadap lingkungan. Setiap orang pada hakekatnya berbeda satu sama lain.

c) Aspirasi dan Pengetahuan Sekolah

Aspirasi dengan sekolah sambungan yang diinginkan berkaitan dengan perwujudan dari cita-citanya.

d) Intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan individu untuk bertindak laku sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

e) Urutan Kelahiran

Di dalam suatu keluarga urutan kelahiran anggotanya sangat berpengaruh pada kepribadian, pandangan hidup, keinginan dan cita-cita.

2) Faktor sosial, meliputi:

a) Kelompok primer: Keluarga merupakan bentuk kelompok primer yang memiliki kemantapan dan kekompakan. Keluarga merupakan lingkungan yang memberikan pengalaman sosial yang pertama.

b) Kelompok sekunder : Kelompok sekunder memberi pengaruh dalam menentukan arah dan minat karir anak-anak. Kelompok sekunder yang berpengaruh terhadap pembuatan keputusan karir remaja yaitu: keadaan teman-teman sebaya (menyangkut pendidikan dan keadaan keluarganya), sifat, sikap dan pandangan teman sebaya mengenai masalah karir.

3. Metodologi Penelitian

a. Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016: 407), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), Research and Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian menurut Nusa Putra (2015: 67), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien,

produktif, dan bermakna. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Selain itu peneliti juga menggunakan review jurnal terkait penelitian terdahulu untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sehingga Teknik analisis data menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian. Data kualitatif ini berupa saran dan komentar dari ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling dan Calon pengguna. Dengan kata lain, data kualitatif didapatkan secara deskriptif untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Kegiatan dan teknik analisis data pada penelitian ini dengan cara uji validasi ahli dan uji kelompok kecil, untuk menganalisis angket kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan. Serta menganalisis keefektifan media spinning yang dikembangkan.

Desain produk ini berupa media ular tangga digital untuk meningkatkan layanan bimbingan dalam bidang karir terutama dalam perencanaan karier siswa. Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga adalah suatu bantuan dengan prosedur yang sistematis dan terorganisir, guna membantu individu untuk meningkatkan pemahaman diri dan keyakinan akan kemampuannya dalam merencanakan karier dimasa depan. Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karier siswa.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu siswa SMP N 14 YOGYAKARTA

c. Alat Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Tujuan pengumpulan data yang diperoleh benar-benar akurat, relevan, dan dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian.

1) Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan yang sesuai dengan data pengamatan peneliti. Peneliti melakukan pengamatan di SMP N 14 Yogyakarta, observasi yang dilakukan mengikuti proses jalannya bimbingan karir dari awal hingga akhir. Peneliti terjun langsung dalam proses bimbingan karir dan melihat bimbingan dilakukan dengan metode diskusi, didalam bimbingan pendidik belum menggunakan media sebagai alat bantu untuk memecahkan masalah peserta didik.

2) Angket (kuesioner)

Kuesioner ini nantinya digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan peneliti kembangkan. Angket akan ditunjukkan kepada ahli media; ahli materi, guru bk, dan peserta didik pada pengembangan media spinning. Peneliti akan memberikan angket penilaian validasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli bahasa dengan kriteria penilaian yang berbeda-beda pada masing-masing bidangnya.

3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, sebagai bukti dalam penelitian. Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan video, gambar atau foto saat ujicoba lapangan.

4) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian. Data kualitatif ini berupa saran dan komentar dari ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling dan Calon pengguna. Dengan kata lain, data kualitatif didapatkan secara deskriptif untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Kegiatan dan teknik analisis data pada penelitian ini dengan cara uji validasi ahli dan uji kelompok kecil, untuk menganalisis angket kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan. Serta menganalisis keefektifan media spinning yang dikembangkan.

4. Pembahasan

Proses pemberian layanan bidang karier dengan cara memberikan layanan informasi secara klasikal di dalam kelas dengan masih menggunakan media lama seperti power point atau lembar kerja siswa sebagai sarana penyampaian materi tentang informasi karier, dan juga Guru BK melakukan pemanggilan khusus kepada para peserta didik untuk memberikan layanan dalam bidang karier masih bersifat konvensional menyebabkan pemberian layanan kurang maksimal dan belum pernah menggunakan media baru apapun untuk pemberian layanan bimbingan untuk meningkatkan perencanaan karier.

5. Kesimpulan

Media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak baik secara tampilan dan materi. Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling dalam memberikan bidang layanan pribadi, sosial, belajar dan karir.

Referensi

- Adityawarman, L. P. (2021). Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 165-177.
- Anggela, E. Pengembangan Modul Digital Untuk Meningkatkan.
- Aziz, A. (2019). Pengembangan Media Spinning Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung (*Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*).
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 214-231.
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 214-231.
- Irfan, I. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Sma Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Kalimantan Mab*).
- Irfan, I., Jarkawi, J., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79-87.
- Masfiah, S., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa SMP Kelas IX. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(4), 151-157.
- Maulana, R. (2019). Pengaruh Bimbingan Karier Terhadap Pemilihan Sekolah Lanjutan Di SMP Negeri 17 Banda Aceh (*Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh*).
- Nugraheni, D. A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa (*Doctoral Dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang*).
- Prastiwi, C. E. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 4(3).
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020, November). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, Pp. 511-513).