

# Media Ular Tangga Sebuah Inovasi Media BK dalam Menentukan Karier Siswa SMK

*by* Vivi Ratnawati

---

**Submission date:** 17-Feb-2023 04:36AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2016427688

**File name:** 3124-Article\_Text-12033-1-10-20230210.pdf (291.13K)

**Word count:** 2492

**Character count:** 16128

## Media Ular Tangga Sebuah Inovasi Media BK Dalam Menentukan Karier Siswa SMK

14 Renny Eka Dhamayanti<sup>1</sup>, Vivi Ratnawati<sup>2</sup>, Risaniatin Ningsih<sup>3</sup>

Bimbingan dan Konseling – FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri <sup>1,2,3</sup>

renny.eka79@gmail.com<sup>1</sup>, viviratnawati1@gmail.com<sup>2</sup>, risadyne@gmail.com<sup>3</sup>

### ABSTRACT

Snakes and ladders media which is an innovative Guidance and Counseling media to determine the career planning of SMK students. This article discusses career planning through a media game of snakes and ladders which is carried out based on the potential and problems that exist in schools, namely the need for innovative media reforms used in schools during the career guidance process. The guidance process if only using interviews tends to make the guidance process less effective and efficient. So that through group guidance information on career planning can be conveyed properly. The purpose of this article is to serve as a reference for further research in the process of developing Snakes and ladders media based on career planning and to produce valid, practical, effective and responsive media. The existence of this media is expected to help the guidance process in schools. Students are expected to be active in planning their career according to their talents and interests. The Bk teacher or counselor acts as a facilitator who creates a conducive guidance atmosphere to foster students' activeness in determining their careers. The expected result is a media development product in the form of the Snakes and ladders game.

**Keywords:** Media Snakes and Ladders, Student Career Planning

### ABSTRAK

Media *Ular Tangga* yang merupakan sebuah inovasi media 13 Bimbingan dan Konseling untuk menentukan perencanaan karir siswa SMK. Artikel ini membahas tentang perencanaan karir melalui sebuah media permainan ular tangga yang dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada di sekolah yakni perlu adanya inovasi pembaharuan media yang digunakan di sekolah pada saat proses bimbingan karir. Proses bimbingan jika hanya menggunakan wawancara saja cenderung membuat proses bimbingan menjadi kurang efektif dan efisien. Sehingga melalui bimbingan kelompok dapat tersampaikan informasi perencanaan karir dengan baik. Tujuan artikel ini yaitu sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya dalam proses mengembangkan media *Ular Tangga* berbasis perencanaan karir dan menghasilkan media yang valid, praktis, efektif, dan responsif. Adanya media ini nantinya diharapkan dapat membantu proses bimbingan disekolah. Siswa diharapkan memiliki keaktifan dalam perencanaan karirnya sesuai bakat minatnya. Guru Bk atau konselor berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana bimbingan kondusif untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam menentukan karirnya. Hasil yang diharapkan yaitu produk pengembangan media berupa permainan *Ular Tangga*.

**Kata Kunci:** Media Ular Tangga, Perencanaan Karier Siswa

### PENDAHULUAN

Dalam pemilihan studi lanjutan atau pemilihan karier memerlukan persiapan yang matang. Pada siswa jenjang SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan memiliki tujuan yang berbeda dibandingkan dengan siswa SMA atau Sekolah Menengah Atas. Pada umumnya mereka memilih SMK bertujuan selepas lulus sekolah mereka akan mendapatkan pekerjaan,

namun diantara mereka juga ada yang memiliki minat untuk melanjutkan studi lebih lanjut di Perguruan Tinggi ataupun juga dapat berwirausaha mandiri. Dengan perencanaan yang baik dan sesuai diharapkan tidak terjadi kesulitan dalam karier pendidikannya. Keberhasilan dan kelancaran dalam merencanakan tindak lanjut studi atau pilihan karier selanjutnya memiliki pengaruh yang besar dalam kesuksesan karier.

Usia remaja sebagai seorang siswa sekolah menengah adalah orang-orang yang masih dalam tahap perkembangan yang masih belum mendalami tentang rencana karir. Secara umum dapat dikatakan bahwa pubertas dimulai pada usia 11 tahun sampai masa remaja akhir, yaitu sekitar 20 tahun saat pertumbuhan fisik dan perubahan lain terjadi dengan cepat, ditandai dengan perubahan baik biologis, kognitif dan psikososial. Dari segi perkembangan fisik, remaja juga telah mencapai masa pubertas dan ketika melihat perkembangan karir, harus ada kemampuan untuk menentukan pilihan karir masa depan. Saat ini, banyak remaja atau siswa merasa ragu-ragu, tidak siap dan tertekan dalam menentukan keputusan karir. Lebih sedikit kekhawatiran tentang karir dan keputusan berdasarkan mengikuti teman akan memiliki efek negatif jika tidak diaktifkan. Karena ada sisi negatifnya yaitu pilihan studi lanjutan secara acak dan pilihan karir tidak tepat. Bakat dan minat dari kemampuan individu untuk menentukan pilihan karir secara tepat. Kemampuan perencanaan karir siswa harus ditingkatkan untuk mengeksplorasi karir diri mereka sendiri. eksplorasi karir merupakan upaya untuk memahami karakteristik individu dan lingkungannya

Pemilihan karir setiap siswa dapat berbeda-beda sesuai dengan budaya lingkungan dimana siswa tersebut berada. Tujuan dalam pemilihan karir seorang siswa tidak lebih dari memilah dan memilih berbagai informasi tentang diri sendiri dan sekitarnya sehingga siswa dapat membuat pilihan yang tepat kualitasnya, yang pada gilirannya mengarah pada kemandirian. Berdasarkan deskripsi di atas, maka perencanaan karir dan keputusan karir siswa sangat penting untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa membuat perencanaan dan keputusan karir. Semoga artikel ini dapat dijadikan referensi menganalisis tingkat keterampilan siswa dalam kaitannya dengan perencanaan karir dan pengambilan keputusan karier

Menurut Hurlock (Yusuf, 2009, hlm. 21-23), disajikan tugas pokok pembinaan pemuda. sebagai berikut :

- 1) Penerimaan tubuh sendiri dan berbagai kualitasnya;
- 2) Untuk mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur otoritas;
- 3) Kembangkan keterampilan hubungan dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individu maupun kelompok;
- 4) Temukan orang model yang digunakan sebagai identitas;
- 5) Terima dan percaya diri melawan kemampuannya sendiri;
- 6) Memperkuat kontrol diri (kemampuan mengendalikan diri) berdasarkan skala nilai, prinsip atau pandangan dunia;
- 7) Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian anak (sikap/perilaku);

8) Pilih dan Persiapan karir (pekerjaan).

Tugas pembinaan masa remaja yaitu pengembangan poin 5 dan 8, yaitu. penerimaan diri dan percaya diri atas kemampuan sendiri serta memilih dan mempersiapkan karir (profesi) secara selaras dalam perencanaan karir bagi siswa. Bekerja adalah langkah pertama bagaimana menghargai dirinya sendiri dan bekerja sedemikian rupa sehingga tujuan yang dicapai dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan kerja. Itu sebabnya sebelumnya siswa harus aktif berpartisipasi langsung dalam perencanaan karirnya. Untuk pilihan karier selanjutnya yaitu apakah meneruskan belajarnya ditingkat selanjutnya, bekerja, ataukah berwirausaha mandiri.

Dari permasalahan yang ada maka untuk memantapkan karier dilaksanakan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan. Media yang digunakan yaitu permainan *Ular Tangga*.

## **PEMBAHASAN**

### **Perencanaan Karier**

Karier merupakan proses sepanjang hayat yang terjadi dalam diri individu tentang pemilihan suatu pekerjaan dan atau segala sesuatu yang berkelanjutan dalam diri mereka, yang dimulai dari tahap pertumbuhan (grow stages) sampai tahap pengunduran (disengagement) Super (dalam Hamzah, 2019). Karier yang dimaksud dalam artikel ini adalah karier bidang pendidikan yang akan dipilih oleh siswa SMK selepas mereka lulus nanti. Siswa SMK akan lebih mudah mencapai karier, jika mereka memiliki kematangan karier yang baik.

Karier merupakan hal penting bagi manusia dalam kehidupannya. Proses pembentukan karir seseorang dimulai sejak dini, dari masa kanak-kanak sampai usia lanjut, dengan tahapan perkembangan karir. Menurut Sharf (2010), . anak muda berusia 15-18 tahun merupakan periode penting ketika mereka membuat komitmen terkait pilihan karier mereka. Pada usia ini, remaja memahami pentingnya sekolah dalam membentuk karir mereka. Para remaja mengetahui bahwa mereka dapat menentukan karier masa depannya berdasarkan perencanaan dan keputusan karier.

Frank Parson dalam Winkel & Hastuti (2010, hlm.408) merumuskan perencanaan karier yaitu suatu cara untuk membantu siswa dalam memilih suatu bidang karier yang sesuai dengan potensi mereka, sehingga dapat cukup berhasil di bidang pekerjaan. Perencanaan karier didasarkan atas potensi yang dimiliki siswa sehingga tidak ada pertentangan antara karier yang dipilih dengan potensi yang ada pada diri siswa.

Suherman (2009, hlm.116) mengatakan bahwa dalam aspek perencanaan karier terdiri dari indikator-indikator sebagai berikut : (1) Mempelajari informasi karier. Informasi karier mencakup segala informasi yang terkait dengan karier. Informasi karier bisa didapatkan dari berbagai macam sumber, misal media elektronik, media cetak ataupun sumber yang bersangkutan secara langsung. Siswa yang memiliki perencanaan karier akan memanfaatkan Informasi yang telah didapat dari berbagai sumber

untuk dipelajari sehingga setiap siswamemiliki pemahaman tentang karier; (2) Membicarakan karier dengan orang dewasa. Siswa yang memiliki perencanaan karier akan mempunyai anggapan bahwa orang dewasa merupakan orang yang memiliki banyak pengalaman dan pengetahuan termasuk salah satu pengalaman dan pengetahuan tentang karier; (3) Mengikuti pendidikan tambahan (kursus). Mengikuti kursus atau pendidikan tambahan diharapkan agar siswa memilki keterampilan terkait dengan karier yang telah dipilih dalam perencanaan karier. Memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam karier akan mempermudah siswa untuk dapat sukses dalam karier yang telah direncanakan; (4) Berpartisipasi dengan kegiatan ekstrakurikuler, yakni siswa yang memiliki perencanaan karier akan memanfaatkan ekstrakurikuler di sekolah sebagai media untuk menambah ketrampilan yang akan digunakan dalam pencapaian karier yang sesuai dengan cita-cita setiap siswa. Siswa yang tidak memiliki perencanaan karier maka siswa akan bersikap cuek dan acuh serta mempunyai anggapan bahwa ekstrakurikuler tidak mendatangkan manfaat apapun; (5) Mengikuti pelatihan-pelatihan terkait dengan pekerjaan yang diinginkan. Sama dengan pendidikan tambahan dan ekstrakurikuler, diharapkan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan terkait dengan pekerjaan yang diinginkan maka akan menambah keterampilan yang ada pada diri siswa serta peningkatan pengetahuan tentang karier; (6) Mengetahui kondisi pekerjaan yang diinginkan. Siswa yang memiliki perencanaan karier maka akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi tentang kondisi pekerjaan yang diinginkan. Siswa bisa memanfaatkan berbagai media serta berbagai sumber informasi untuk mengetahui kondisi pekerjaan yang diinginkan. Beberapa sumber antara lain media elektronik, cetak, maupun orang yang sudah berpengalaman dan memiliki pengetahuan tentang karier; (7) Mengetahui persyaratan pendidikan untuk karier yang diinginkan.

Menurut Holland (Santrock, 2003, hlm. 484), bahwa orang yang telah menemukan karier yang sesuai dengan kepribadiannya, ia akan lebih menikmati pekerjaan tersebut lebih lama daripada orang yang bekerja di bidang yang tidak sesuai dengan kepribadiannya. Hal ini memperkuat bahwa dalam pemilihan karier tidak dapat dilakukan dengan sembarangan. Bagi seorang siswa mencintai pekerjaannya adalah langkah awal untuk menghargai diri sendiri dan pekerjaan tersebut, sehingga tujuan yang siswa harapkan dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan kerja diri sendiri. Sebelum . siswa memasuki dunia pekerjaan profesional secara langsung, mereka perlu mempersiapkan rencana karir mereka dengan baik.

#### **Media BK – Ular Tangga**

Media BK menurut Leksana dkk (2013) adalah wadah yang dapat menunjang konselor agar memperoleh kemudahan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Pendapat lain tentang media BK media BK adalah sarana pemberian informasi mengenai bimbingan dan konseling yang diharapkan mampu merangsang kognitif,

afektif, psikomotorik, minat siswa untuk memandu diri mengambil keputusan serta pemecahan masalah yang dialami. Hal ini menurut pendapat Setyaputri (2020)

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media BK adalah suatu sarana yang digunakan oleh konselor dalam memudahkan pemberian layanan kepada siswa yang diharapkan siswa mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Terdapat banyak sekali media yang bisa digunakan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya adalah media permainan ular tangga. Media permainan ini digunakan dalam setting bimbingan kelompok. Menurut Sukardi (2008:78) bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang memungkinkan sejumlah siswa (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing atau konselor) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan atau topic tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan sehari-hari dan atau perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut maka bimbingan kelompok dipilih sebagai layanan untuk dapat meningkatkan perencanaan karier siswa di jenjang SMK melalui media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga ialah permainan papan yang digunakan anak dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini merujuk pada pembagian kotak kecil dan dapat berisi sebuah gambar sesuai yang diinginkan. Permainan ini digerakkan pada nilai dadu yang keluar. Ada ketentuan seperti bagaimana menaiki tangga atau menuruni tangga saat menyentuh sesuatu yang sudah ditentukan.

Dalam hasil penelitiannya, Nurul Musa'adah (2017) bahkan menunjukkan 92% pengujian kelayakan materi ular tangga oleh ahli media menunjukkan bahwa membawa ular tangga sangat layak . proporsi ahli materi adalah .92 persen. Hal ini menunjukkan bahwa sangat mungkin untuk menguji lingkungan ular tangga (3) adalah perbedaan antara rata-rata bahan perubahan lingkungan alami sebelum menggunakan media ular tangga dan setelah menggunakan media ular tangga. Ikka Nurlita (2017) dalam hasil penelitiannya bahkan menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga juga dapat digunakan dalam pembelajaran aksara jawa edukatif dan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Jawa yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji tpaired sampel ditunjukkan dengan thitung < tabel (thitung = -7,080 dan tabel = 2,051) dengan taraf signifikan 0,5% dan peningkatan rata-rata N-gain sebesar 0.73 dengan kategori tinggi.

Media ini didesain sedemikian rupa dengan menggunakan nama-nama jenjang karier selanjutnya yang sudah umum diketahui oleh para siswa

dan didesain dengan gambar ataupun tulisan yang menarik. Pada media permainan ular tangga ini, tangga menandakan bahwa pemain mendapat kesempatan untuk menambah informasi mengenai suatu pekerjaan, sedangkan ular menandakan bahwa pemain harus berbagi informasi mengenai suatu pekerjaan kepada pemain yang lain. Pada permainan ini memiliki prosedur yang hampir sama dengan permainan ular tangga. Hanya saja di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang nantinya akan mengarah pada materi perencanaan karier. Meskipun demikian, pada permainan ini para pemain juga dituntut untuk melakukan suatu karakter tertentu seperti berbagi, berpendapat, serta mendengarkan.

Pada media permainan ular tangga perencanaan karier terdapat perangkat-perangkat seperti papan permainan, dadu, bidak (dalam bahasa jawa disebut "gaco"), serta kartu perencanaan karier sebagai hasil dari kegiatan bermain. Pada permainan ini berisi tugas-tugas yang mengarah pada perencanaan karier, antara lain pemahaman diri (bakat, minat, kelebihan, kekurangan, karakter kepribadian dan kemampuan), macam-macam pekerjaan dan informasi umum mengenai pekerjaan. Bagi pemain yang melakukan permainan ini diharapkan mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai karier yang akan mereka rencanakan.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Media ular tangga diharapkan mampu membantu guru BK atau konselor dalam menentukan perencanaan karir siswa SMK yang mengalami kebingungan atau ketidakmantapan dalam memilih jenjang karier selanjutnya selepas lulus SMK. Penyampaian informasi selain menggunakan media ular tangga juga melalui layanan bimbingan kelompok. Media ular tangga dikemas dengan menarik, edukatif, dan menambah pemahaman baru tentang perencanaan karier selanjutnya. Dalam pengembangan media ular tangga ini konselor dapat melaksanakannya dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepedulian dalam memantapkan pilihan kariernya selepas SMK serta dapat memudahkan konselor dalam mengefektifkan sasaran siswanya dan waktu pelaksanaan bimbingan.

Saran dalam penulisan artikel ini masih banyak kelemahan atau kekurangannya dan rencana pengembangan media dalam penelitian berikutnya dapat dilaksanakan berdasarkan situasi dan kondisi siswa selanjutnya.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Krisphianti, Y. D., & Nurwulansari, F. A. (2022). Skala Kematangan Karier Siswa SMK. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(1), 8-17.  
<https://doi.org/10.29407/nor.v9i1.16315>

- 1 Nurul, Musa'adah. (2017). Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN. Demaan Rembang. Skripsi. Unuversitas Negeri Semarang
- 6 Nurmalasari, Yuli. & Rizki Erdiantoro. (2020). *Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial dalam Layanan BK Karier*. Quanta Vol. 4, No. 1, January 2020 DOI: 10.22460/q.v2i1p21 -30.642
- 5 Prastiwi, C.E., & Moch. Nursalim. (2014). *Pengembangan Media Ular Tangga Prencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya*. Jurnal BK Unesa. Volume 04 Nomer 03 Tahun 2014
- Santrock, J. (2003). *Adolescence: perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga
- Sharf, R. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. California : Cole Publishing Company.
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Nawantra, R. D. 2020. *BADRAYANA (Media Inovatif Kultural Untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)*. Purwodadi: Sarnu Untung
- Suherman, U. (2009). *Konseling Karir Sepanjang Rentang Kehidupan*. Bandung: Program Studi Bimbingan dan Konseling SPs UPI Bandung
- Sukardi, Dewa Ketut dan Desak P.E. Nila Kusmiati. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 8 Winkel, W.S. (1997). *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Jakarta: P.T. Gramedia.
- 8 \_\_\_\_\_ . (2010). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.



# Media Ular Tangga Sebuah Inovasi Media BK dalam Menentukan Karier Siswa SMK

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | <a href="http://ejurnal.uij.ac.id">ejurnal.uij.ac.id</a><br>Internet Source                       | 4%  |
| 2 | <a href="http://ejournal.mandalanursa.org">ejournal.mandalanursa.org</a><br>Internet Source       | 2%  |
| 3 | <a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a><br>Internet Source                           | 2%  |
| 4 | <a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a><br>Internet Source                       | 2%  |
| 5 | <a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a><br>Internet Source                               | 1%  |
| 6 | <a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 7 | <a href="http://ojs.unpkediri.ac.id">ojs.unpkediri.ac.id</a><br>Internet Source                   | 1%  |
| 8 | <a href="http://annisapertiwi29.blogspot.com">annisapertiwi29.blogspot.com</a><br>Internet Source | 1%  |
| 9 | <a href="http://repositorio.comillas.edu">repositorio.comillas.edu</a><br>Internet Source         | <1% |

10 Kaslani. "Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Motode Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Penyesuaian Peserta Didik Kelas XI TP 1 di SMK Negeri 1 Adiwerna", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021  
Publication <1 %

---

11 e-journal.stkipsiliwangi.ac.id  
Internet Source <1 %

---

12 Jendriadi Jendriadi, Rima Rahayu Melati, Warlan Sukandar, Ismira Ismira et al. "Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023  
Publication <1 %

---

13 digilib.unimed.ac.id  
Internet Source <1 %

---

14 simki.unpkediri.ac.id  
Internet Source <1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Media Ular Tangga Sebuah Inovasi Media BK dalam Menentukan Karier Siswa SMK

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---