

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER SISWA

Eza Fatih Zahra<sup>1</sup>, Meilla Dwi Nurmala<sup>2</sup>, Lenny Wahyuningnysih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia  
Korespondensi.author: [2285210041@untirta.ac.id](mailto:2285210041@untirta.ac.id)

### ABSTRACT

*The research was motivated by the phenomenon of low career planning in vocational students. Based on preliminary studies conducted on class XI students of SMKS IKPI Labuan, the results showed that 14 students (19%) were in the high category, 40 students (54%) were in the medium category, and 20 students (27%) were in the low category. This study aims to determine whether the career snakes and ladders game media developed as learning media is able to provide an understanding of careers so that it can improve students' career planning process. The method used in this research is Research & Development (R&D) with the 4D model, which includes define, design, development and dissemination. The subjects in this study were 11th grade students of SMKS IKPI Labuan. Data collection techniques in this study were questionnaires and literature studies. In its development, evaluation is carried out to see the feasibility of the product. The evaluation was carried out by media and material experts, linguists and practitioners. The results showed that the feasibility of products from media and material experts obtained a score of 78.33% (feasible), the feasibility of products from linguists was 85.71% (very feasible), and practitioners were 97.91% (very feasible). So that the average value of all assessments is 87.31% in the "Very Feasible" category for use. So, it can be concluded that the snakes and ladders game media can be used as a supporting tool in guidance and counseling services, especially to help understand and plan the careers of class XI students of SMKS IKPI Labuan.*

**Keywords:** Career Planning, Game Media, Snakes and Ladders, Students.

### ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh fenomena perencanaan karier yang rendah pada siswa SMK. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan didapatkan hasil sebanyak 14 siswa (19%) berada pada kategori tinggi, 40 siswa (54%) termasuk dalam kategori sedang, dan 20 siswa (27%) tergolong dalam kategori rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga karier yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mampu memberikan pemahaman mengenai karier sehingga dapat meningkatkan proses perencanaan karier siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research & Development (R&D) dengan model 4D, yang meliputi define, design, development dan dissemination. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket/kuesioner dan studi pustaka. Dalam pengembangannya, evaluasi dilakukan untuk melihat kelayakan produk. Adapun evaluasi dilakukan oleh ahli media dan materi, ahli bahasa dan praktisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan produk dari ahli media dan materi memperoleh skor sebesar 78,33% (layak), kelayakan produk dari ahli bahasa yaitu 85,71% (sangat layak), dan praktisi yaitu 97,91% (sangat layak). Sehingga nilai rata-rata dari seluruh penilaian yaitu 87,31% dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Maka, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya untuk membantu dalam memahami dan merencanakan karier siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan.

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

## PENDAHULUAN

Perjalanan karier yang dihadapi seseorang dimulai sejak remaja, ketika mereka mendapatkan pendidikan di sekolah. Menurut Santrock (2007) masa remaja dimulai sekitar usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada sekitar usia 18 hingga 22 tahun. Tahapan ini terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu remaja awal (*early adolescence*) dan remaja akhir (*late adolescence*). Siswa SMK termasuk ke dalam masa remaja akhir. Setiap individu memiliki peran penting dalam kehidupannya, baik dalam keluarga maupun masyarakat luas. Tujuannya adalah agar remaja mandiri dalam melewati tahap perkembangannya (Hermatasyah, 2023). Havighurst (Aziz, 2019) menjelaskan bahwa pada masa remaja terdapat tugas perkembangan yang harus diselesaikan, salah satunya yaitu memilih dan mempersiapkan karier masa depan yang sesuai dengan bakat dan minatnya. SMK mempunyai fokus utama mempersiapkan siswanya untuk siap masuk dunia kerja. Maka, penting untuk mengembangkan strategi dalam membantu perencanaan karier siswa.

Karier masa depan siswa SMK mulai terbentuk sejak mereka masih menempuh pendidikan di sekolah. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perencanaan karier yang matang. Menurut Super, perencanaan karier berperan penting dalam mengukur pemahaman seseorang tentang berbagai aspek pekerjaan dan berbagai jenis pencarian informasi (Novalinda, 2023). Sejalan dengan pendapat Nasution bahwa perencanaan karier adalah usaha sadar yang melibatkan tindakan terarah untuk mencapai suatu karier dan urutan langkah yang mengarah pada pemenuhan kepuasan karier (Annisa, 2021). Parson (Palupi, 2020) mengemukakan perencanaan karier sebagai usaha untuk membantu siswa dalam memilih jalur karier yang sesuai dengan minat dan bakat masing-masing.

Teori yang dikemukakan oleh Holland menyatakan bahwa pemilihan pekerjaan atau jabatan merupakan hasil dari interaksi antara faktor keturunan (genetik) dan berbagai pengaruh eksternal, seperti budaya, teman sebaya, orang tua, serta lingkungan sekitar (Hidayat, Cahyawulan & Alfian, 2019). Menurut Rahmi dalam (Amalianita & Putri, 2020) Holland mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang erat antara karakteristik kepribadian seseorang, lingkungan sekitar, dan jenis pekerjaan yang dipilih. Maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier bertujuan untuk mencapai *goals* karier seseorang yang dilatarbelakangi oleh faktor internal (kepribadian) dan faktor eksternal (budaya, teman sebaya, orang tua dan lingkungan).

Kemampuan perencanaan karier pada siswa harus dimulai dengan eksplorasi mendalam terhadap minat, bakat dan potensi yang mereka miliki. Tanpa adanya eksplorasi karier yang baik, siswa cenderung memilih jalur karier secara sembarangan. Jika pilihan karier dilakukan tanpa pertimbangan matang, siswa dapat menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan dunia kerja, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada meningkatnya angka pengangguran (Putri, 2021).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah pengangguran di Indonesia pada Februari 2024 mencapai 7,20 juta orang. Sedangkan di Kabupaten Pandeglang sendiri pada tahun 2021 jumlah pengangguran mencapai 42.523 orang. Sekretaris Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga (Dindikpora) Pandeglang, Sutoto dalam wawancaranya bersama detik.com menyebut angka lulusan sekolah menengah atas di Kabupaten Pandeglang masih banyak yang belum bekerja alias pengangguran. Dari setiap lulusan, tercatat hanya 20% yang bisa bekerja. Sutoto juga mengungkapkan bahwa penyumbang angka pengangguran tertinggi di Kabupaten Pandeglang ialah lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan (Rivaldo, 2023). Dari beberapa data diatas, perencanaan karier menjadi hal yang penting untuk dilakukan dan dikembangkan oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Supriatna (Abivian, 2016) mengemukakan bahwa kemampuan individu untuk membuat perencanaan karier secara tepat bukanlah sesuatu yang sudah ada sejak lahir, melainkan keterampilan yang perlu dikembangkan.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan menyebar angket wawasan karier Holland pada siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa atau sekitar 19% siswa berada pada kategori tinggi. Kemudian sebanyak 40 siswa atau 54% berada pada kategori sedang. Sementara itu, 20 siswa atau 27% siswa berada pada kategori rendah dalam hal pemahaman tentang karier.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2007) Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) pada jenjang SMK salah satunya yaitu siswa diharapkan telah memiliki wawasan dan kesiapan karier yang berkembang dengan baik sesuai dengan minat dan potensi. Namun, realitas di dunia pendidikan, menunjukkan bahwa banyak siswa SMK masih belum memiliki kemantapan dalam menentukan pilihan karier mereka (Lestari, Muarifah, Hestiningrum & Nugraha, 2020). Kurangnya minat siswa melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi merupakan permasalahan yang masih sering ditemukan (Selvia & Fitriani, 2023). Mereka kurang memahami keterampilan yang mereka miliki dan bagaimana mengembangkannya agar dapat bersaing di dunia kerja atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam bimbingan dan konseling di sekolah, agar siswa dapat diberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi diri dan prospek karier mereka di masa depan. Layanan bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar dapat berkembang sesuai dengan potensi mereka. Bimbingan ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga mencakup berbagai bidang kehidupan siswa diantaranya bidang pribadi, sosial, belajar dan karir. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, terdapat berbagai media atau alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas layanan (Syahputri, Maharaja & Harahap, 2021).

Menurut Gagne dan Briggs (Firmansyah, 2018), media pembelajaran merujuk pada sarana fisik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, gambar, grafik, kaset, film, dan sejenisnya. Nurrita mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam usahanya

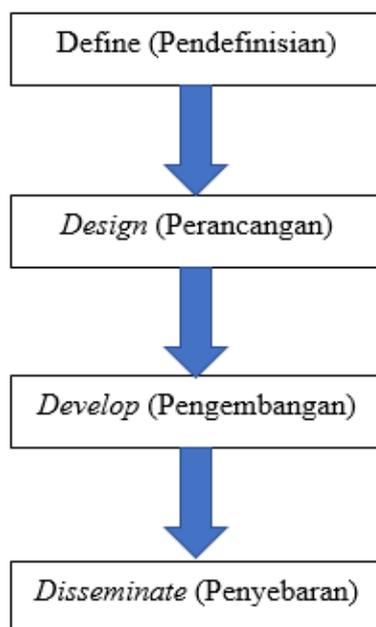
mencapai tujuan pembelajaran (Ningsih, Pravitasari & Dewi, 2023). Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dapat pula diadopsi menjadi media bimbingan dan konseling. Menurut Nursalim (Budiman, 2018) media bimbingan dan konseling mencakup segala hal yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dirancang untuk merangsang pemikiran, perasaan dan kemampuan siswa untuk memahami diri sendiri, mengarahkan diri dan mengambil keputusan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media permainan ular tangga. Gambar pada papan permainan ular tangga dirancang dengan tujuan untuk menarik perhatian, menyampaikan cerita dan menyajikan informasi (Rainah, dalam Nugraheni, 2019).

Permainan ular tangga ideal untuk siswa SMK karena dapat mendukung ketiga ranah perkembangan menurut taksonomi bloom (1956) dengan penyisipan materi pembelajaran pada setiap kotak permainan. Pada ranah kognitif, siswa diajak untuk mengingat materi yang diberikan, memahami konsep dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Di sisi afektif, permainan ini mendorong tumbuhnya sikap positif seperti percaya diri, sportivitas dan tanggung jawab antarpemain, yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Sementara itu, pada ranah psikomotor, aktivitas fisik seperti berpindah tempat, melempar dadu, dan menjalankan instruksi permainan turut melatih koordinasi gerak dan keterampilan motorik siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsentrasi belajar sangatlah relevan dan layak untuk diimplementasikan. Selain itu, penelitian eksperimen oleh Nugraheni (2019) menyatakan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap perencanaan karier siswa yang ditunjukkan dengan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* sebesar 22,83 atau 19%. Namun, belum ada penelitian pengembangan media permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan perencanaan karier siswa SMK. Berdasarkan hal tersebut dan uraian latar belakang, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga untuk membantu meningkatkan pemahaman dan perencanaan karier siswa SMK.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut sebagai *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengadopsi model 4D, yang menggambarkan tahapan desain pembelajaran melalui *define, design, development* dan *dissemination* (Maydiantoro, 2021).



**Gambar 1.** Alur Tahapan Model 4D

Lokasi penelitian dan uji coba produk dilakukan di SMKS IKPI Labuan, yang beralamat di Jl. Jendral Sudirman Jaha Labuan-Pandeglang, Kabupaten Pandeglang, Banten. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 10 responden. Penelitian ini menggunakan instrumen perencanaan karier atas dasar teori tipologi karier Holland. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *guttman* yang dirancang untuk menghasilkan jawaban yang tegas dan jelas. Dengan menggunakan skala *guttman* pengukuran menjadi lebih pasti dan objektif terhadap variabel yang diteliti, karena dalam skala *guttman* tidak memberikan ruang bagi jawaban yang bersifat ambigu. Dalam setiap item pernyataan peneliti hanya menetapkan dua pilihan jawaban, yaitu Ya dan Tidak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner dan studi pustaka. Kemudian teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas, reliabilitas instrumen dan uji kelayakan produk. Adapun validator dalam uji kelayakan produk meliputi ahli media dan materi, ahli bahasa dan praktisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari kuesioner mengenai perencanaan karier, diperoleh gambaran bahwa tingkat perencanaan karier siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan terbagi dalam tiga kategori:

**Tabel 1.** Gambaran Tingkat Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMKS IKPI Labuan

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	20	27%
2	Sedang	40	54%
3	Tinggi	14	19%

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 14 siswa dengan persentase 19% berada pada kategori tinggi. Kemudian sebanyak 40 siswa atau sekitar 54% berada pada kategori sedang. Sementara itu, sebanyak 20 siswa dengan persentase 27% berada dalam kategori rendah.

Selanjutnya, untuk menguji validitas atau kelayakan produk berupa media permainan ular tangga yang dirancang guna meningkatkan perencanaan karier siswa, dilakukan analisis menggunakan perhitungan persentase kelayakan. Analisis ini melibatkan penghitungan nilai kelayakan serta penafsiran hasil berdasarkan kriteria validitas atau kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya. Melalui metode ini, peneliti dapat menilai apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Di bawah ini disajikan rumus persentase kelayakan yang digunakan dalam proses analisis:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{Skor observasi}}{\Sigma \text{Skor yang di harapkan}} \times 100\%$$

**Gambar 2.** Rumus Persentase Kelayakan

Selanjutnya, hasil penilaian ahli diinterpretasikan mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (Ernawati & Sukadiyono, 2017), sebagaimana ditampilkan pada data berikut:

**Tabel 2.** Tingkat Kelayakan Produk

Skor dalam Persen (%)	Kategori
81 - 100%	Sangat Layak
61 - 80%	Layak
41 - 60%	Cukup
21 - 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Uji kelayakan produk dilakukan kepada tiga validator, yaitu ahli materi dan media, ahli bahasa dan praktisi. Berikut merupakan hasil penilaian kelayakan produk dari para ahli.

**Tabel 3.** Nilai Rata-Rata Penilaian Uji Kelayakan Produk

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Materi dan Media	78,33%	Layak
2	Bahasa	85,71%	Sangat Layak
3	Praktisi	97,91%	Sangat Layak
	<b>Total Skor Rata-Rata</b>	<b>87,31%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari penilaian materi dan media yaitu 78,33%. Lalu pada penilaian bahasa didapatkan nilai sebesar 85,71%. Sedangkan pada praktisi didapatkan nilai sebesar 97,91%. Adapun nilai rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian yaitu 87,31% yang berada pada kategori “Sangat Layak”.

Selain uji validasi oleh ahli, tahap uji coba produk juga dilakukan dalam penelitian ini. Tahap uji coba produk dilakukan bersama siswa kelas XI SMKS IKPI Labuan secara terbatas yaitu hanya 10 orang responden. Responden diberikan layanan secara langsung dengan memainkan permainan ular tangga. Selanjutnya responden diberikan kuesioner penilaian untuk mengetahui kelayakan isi, penyajian dan bahasa pada produk yang dikembangkan. Instrumen diberikan secara langsung kepada 10 responden yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk setelah bermain ular tangga.

**Tabel 4.** Nilai Rata-Rata Uji Coba Produk Terbatas

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	Kelayakan Isi	96,5%	Sangat Layak
2	Kelayakan Penyajian	94,5%	Sangat Layak
3	Kelayakan Bahasa	95,5%	Sangat Layak
	<b>Jumlah</b>	<b>95,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil uji coba produk awal yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Pengisian penilaian uji produk ini dilakukan oleh 10 responden yaitu siswa kelas XI, dimana aspek kelayakan isi memperoleh nilai 96,5%, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai 94,5% dan aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai 95,5%. Adapun total keseluruhan dari penilaian uji produk ini adalah 95,5% dengan perolehan skor 573 dari 600. Selain penilaian secara kuantitatif, para ahli dan praktisi juga memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.

## **Pembahasan**

Berdasarkan data angket perencanaan karier yang telah disebar, terlihat bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan karier siswa masih perlu ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling yang memberikan informasi seputar perencanaan karier secara lebih efektif. Selain pemberian layanan bimbingan karier, guru BK juga memerlukan media yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Terlebih lagi, guru BK di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media dalam pelaksanaan layanan.

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang dipakai yaitu model 4D (*define, design, develop dan disseminate*).

Model 4D dipilih karena kejelasan dan kekomprensifannya yang membuatnya mudah untuk dipahami setiap langkah tahapannya.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu berupa media permainan ular tangga karier yang dirancang untuk mendukung kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Menurut Thaha dkk (2024) media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Media ini dirancang untuk meningkatkan proses pemberian layanan karier di sekolah dan membantu meningkatkan pemahaman dan perencanaan karier siswa. Permainan ular tangga dipilih karena permainan tersebut tidak hanya sekadar permainan hiburan saja, tetapi juga sebagai media yang menciptakan suasana pembelajaran yang ceria dan tidak membosankan, yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Sejalan dengan pendapat Hayatun (Aisyah, 2024), permainan ular tangga memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan berpikir kritis siswa karena mereka dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut pemecahan masalah secara cepat dan tepat.

Papan permainan dimodifikasi menjadi lebih unik dan menarik dengan menggunakan media berupa spanduk yang telah dirancang secara khusus dan dengan ukuran yang lebih besar, sehingga memberikan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan mencolok secara visual. Selain papan permainan, bentuk inovasi yang dikembangkan peneliti adalah penambahan kartu permainan, yang terdiri dari kartu informasi, kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan. Kemudian buku panduan permainan dibuat agar dapat mempermudah proses pelaksanaan permainan ular tangga.

Setelah merancang produk permainan, peneliti melaksanakan uji validasi produk kepada ahli yang berkompetensi di bidangnya. Produk yang telah dibuat lalu dinilai oleh ahli yang sesuai sebelum diujicobakan kepada siswa. Hasil uji validasi produk memperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian yaitu 87,31% yang berada pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan uji coba produk awal memperoleh total nilai rata-rata keseluruhan yaitu 95,5% yang berarti produk tersebut layak diimplementasikan.

Uji coba terbatas media permainan ular tangga karier masih menunjukkan beberapa kekurangan, seperti keterbatasan waktu yang membuat permainan tidak sepenuhnya dimainkan oleh semua peserta. Uji coba juga bertepatan dengan minggu ujian, sehingga beberapa siswa awalnya kurang antusias. Namun, seiring berlangsungnya kegiatan, antusiasme siswa meningkat dan mereka terlibat aktif. Bahkan, setelah permainan berakhir, beberapa siswa menyatakan keinginan untuk memainkannya kembali karena merasa tertarik dan senang dengan penyampaian materinya.

Tahap terakhir yaitu tahap diseminasi. Pada tahap ini, peneliti mulai memperkenalkan media permainan ular tangga yang telah melalui proses uji kelayakan, revisi dan uji coba terbatas, sehingga produk telah layak diimplementasikan dan dimanfaatkan oleh pihak lain. Kegiatan diseminasi

ditujukan kepada guru bimbingan dan konseling sebagai sarana untuk memperkenalkan produk secara langsung.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI di SMKS IKPI Labuan tahun ajaran 2024/2025 dapat diketahui bahwa perencanaan karir siswa mempunyai persentase sebesar 27% yang berada pada kategori rendah. Keterbatasan siswa dalam mendapatkan informasi mengenai perencanaan karir tersebut, mendorong peneliti untuk membantu siswa mendapatkan informasi seputar karir dan mampu untuk merencanakan karirnya sendiri, yaitu dengan mengembangkan media permainan ular tangga karir. Hasil uji validitas dengan para ahli, mulai dari ahli materi dan media, ahli bahasa serta praktisi menunjukkan hasil rata-rata 87,31% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, media yang dikembangkan telah diujicoba secara terbatas bersama 10 responden dengan skor pada aspek kelayakan isi sebesar 96,5%, kelayakan penyajian 94,5%, dan kelayakan bahasa 95,5% sehingga memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

Penelitian ini tentunya tidak terlepas dari hambatan dan keterbatasan, baik keterbatasan waktu yang cukup lama dalam proses validasi produk dan keterbatasan pelaksanaan. Peneliti berharap media ini mampu menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan dalam menyampaikan informasi, khususnya dalam membantu siswa dalam proses perencanaan karir. Selain itu, kedepannya pengembangan media permainan ular tangga dapat dilakukan dengan lebih inovatif dan kreatif, misalnya dengan mengubahnya ke dalam bentuk digital agar mudah diakses dan praktis digunakan oleh siswa dalam berbagai situasi. Peneliti juga berharap ke depannya media permainan ular tangga karir ini dapat diadaptasi untuk jenjang pendidikan lain, seperti siswa SMP maupun SMA, serta dilakukan uji coba secara lebih luas untuk mengukur keefektivitasannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abivian, M. (2016). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Kemampuan Membuat Pilihan Karir Peserta Didik. (*Doctoral Dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Aisyah, S. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsentrasi Belajar Siswa. (Thesis, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Amalianita, B., & Putri, Y. E. (2020). Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 4(2), 3-70.
- Annisa, N. (2021). Studi Deskriptif Perencanaan Karir Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Kota Samarinda. (Thesis, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur).
- Aziz, S. (2019). Pengembangan Media Spinning sebagai Layanan Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA

- YP UNILA Bandar Lampung (Thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Badan Pusat Statistik. (2025). <https://www.bps.go.id/id>
- Bloom, B. S. ed. et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1, Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Budiman, M. A. (2018). Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(4), 2.
- Depdiknas. (2007). *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, 2(2), 207.
- Firmansyah, M. R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Powtoon dalam Pembelajaran Menyimak Berita. (*Doctoral Dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hermatasiyah, N. (2023). Layanan Bimbingan Klasikal dalam Perkembangan Remaja. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counseling*, 4(1), 2.
- Hidayat D. R., Cahyawulan, W., & Alfian, R. (2019). *Karier: Teori dan Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Lestari, F., Muarifah, A., Hestiningrum, E., & Nugraha, A. (2020). Upaya Memantapkan Pemilihan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Kelas XII di SMK Pariwisata Mitra Nusa Bakti Belitung Tahun Ajaran 2019/2020.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Ningsih, S. S., Pravitasari, D., & Dewi, S. E. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Board* pada Materi KPK dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 95.
- Novalinda, N. A. (2023). Pengembangan *Self-Help Book* Berbasis Teknik *Symbolic Modelling* untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa (Thesis, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Nugraheni, D. A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karir Siswa (Thesis, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Palupi, I. (2020). Model Layanan Perencanaan Karir dengan Menggunakan Media Scrapbook untuk Siswa SMAN 1 Kampak. (Thesis, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah).
- Putri, A. T. (2021). Pentingnya Bimbingan Karir Bagi Siswa Dalam Menentukan Rencana Masa Depan. <https://kumparan.com/alvista-trisna/pentingnya-bimbingan-karir-bagi-siswa-dalam-menentukan-rencana-masa-depan-1v2YtRsfPYf>.
- Rivaldo, A. (2023). Pengangguran Lulusan Sekolah di Pandeglang Menumpuk, Tertinggi SMK. <https://news.detik.com/berita/d-6918523/pengangguran-lulusan-sekolah-di-pandeglang-menumpuk-tertinggi-smk>.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Selvia, M., & Fitriani, W. (2023). Problematika Rendahnya Minat Siswa Dalam Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi serta Implikasinya dalam

- Bimbingan dan Konseling: A Systematic Literature Review. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 5(2), 267-270.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputri, D. D., Maharaja, N. P., & Harahap, N. D. (2021). Peran Media Pada Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah. *Al-Mursyid*, 3(2), 46-48.
- Thaha, Q. S., Elviana., & Muslima. (2024). Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Dengan Media Ular Tangga. *Journal of Educational Evaluation and Research*, 5(2).