



PENGEMBANGAN ULAR TANGGA POPOKI (PION-PION) KARIR UNTUK MENINGKATKAN EKSPLORASI KARIR SISWA SMA NEGERI 1 KUNINGAN

IRFAN HELMY BACHTIAR, ULFA DANNI ROSADA

Universitas Ahmad Dahlan

email:irfan1700001096@webmail.uad.ac.id,

email: ulfa.rosada@bk.uad.ac.id

Abstract: This study aims to develop the media snake ladder POPOKI (Pion – Pion Karir) to increase career exploration for class XI students at SMA Negeri 1 Kuningan. Career exploration is an individual's desire in seeking information on career information sources. Thus, to encourage students to explore careers, an innovative media is needed. So the media snake POPOKI (Pion – Pion Karir) ladder was chosen and designed to assist students in exploring careers. Specifications for snakes and ladders media components consist of manuals, game boards, game cards, dice and pawns. This type of research uses the Research and Development (RnD) ADDIE model. The stages carried out in this research are analyzing and formulating student needs, designing products that are in accordance with the characteristics and needs of students, and expert testing to determine the feasibility. The material expert test obtained 80 results which were included in the good category, the media expert test obtained 82.1 which was included in the good category and the service expert test obtained 85 which was included in the good category. Then the average results of the material test, media test and service test obtained 82.36 which was included in the good category. Thus, the media snake ladder POPOKI (Pion – Pion Karir) to increase career exploration for class XI students of SMA Negeri 1 Kuningan is feasible to use.

Keywords: Career Exploration, Media Snake Ladder

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuningan. Eksplorasi karir merupakan suatu keinginan individu dalam mencari informasi terhadap sumber informasi karir. Dengan demikian, untuk mendorong siswa dalam melakukan eksplorasi karir diperlukannya salah satu media yang inovatif. Maka media ular POPOKI (Pion – Pion Karir) tangga dipilih dan didesain untuk membantu siswa dalam melakukan eksplorasi karir. Spesifikasi komponen media ular tangga terdiri dari buku panduan, papan permainan, kartu permainan, dadu dan pion. Jenis penelitian menggunakan Research

and Development (RnD) model ADDIE. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis dan merumuskan kebutuhan siswa, perancangan produk yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta uji ahli untuk mengetahui kelayakannya. Uji ahli materi memperoleh hasil 80 yang termasuk dalam kategori baik, uji ahli media memperoleh 82,1 yang termasuk dalam kategori baik dan uji ahli layanan memperoleh 85 yang termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil rata – rata dari uji materi, uji media dan uji layanan memperoleh 82,36 yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, media ulartangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuningan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Eksplorasi Karir, Media Ular Tangga

A. Pendahuluan (Garamond: 13)

Pada era yang penuh dengan persaingan seperti ini, setiap individu di tuntut untuk dapat bersaing dengan individu lain. Kualitas kemampuan dan keterampilan yang dimiliki akan sangat berpengaruh dalam peta persaingan di era globalisasi. Sumber Daya Manusia (SDA) harus dikembangkan agar dapat menjadi sarana pembangunan sebagai pemikir, perencana, penggerak dan pelaksana.¹ Sekolah di Indonesia mulai menyesuaikan dengan kebutuhan generasi milenial yaitu peserta didik saat ini, yang kemudian pemerintah menerapkan dan mengembangkan kurikulum baru untuk mengoptimalisasikan pendidikan di Indonesia.

Adanya bantuan teknologi, pembelajaran diharapkan terlaksana secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta kreatif sesuai bakat dan minat yang dimiliki oleh siswa. Proses pembelajaran ini tentunya perlu melibatkan banyak pihak yang diimbangi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempermudah dan membuat siswa nyaman dalam belajar sehingga dapat membantu tercapainya proses pembelajaran yang optimal.

Pemerintah menerapkan Kurikulum 2013 pada system pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk memandirikan dan memberikan pembelajaran bagi siswa secara nyata. Tujuan tersebut juga terkandung dalam tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia seutuhnya, yaitu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap, mandiri serta bertanggungjawab.² Kolaborasi antar pelaku pendidikan seperti guru, siswa dan pengelola pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Hal tersebut akan menunjang keefektifan system pembelajaran yang ada. Penerapan system pendidikan dan pembelajaran untuk mendukung berbagai aspek yang

¹Prayitno, T.(2016). Upaya Meningkatkan Pemahaman Eksplorasi Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok. Psikopedagogia, 1-8.

²Marti'ah, S., Berta, D, T., dan Haryanto. (2018). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Pilihan Karir Siswa. *Journal SAP*, 1 – 6.

dibutuhkan pada saat ini dan masa yang akan datang, sehingga terwujudnya cita – cita bangsa dan negara Indonesia.

Super menjelaskan bahwa siswa SMA merupakan fase remaja yang berada dalam tahap perkembangan eksplorasi karir yang ditandai dengan aktivitas – aktivitas menyatukan informasi yang dipelajari.³ Fokus aktivitas yang dilakukan oleh siswa ialah kearah suatu pilihan karir yang akan dipertimbangkan dalam mengambil keputusan karir yang diinginkan. Berkaitan dengan hal tersebut maka siswa SMA dituntut untuk dapat mengembangkan dan mengoptimalkan eksplorasi karirnya. Eksplorasi karir didefinisikan sebagai keinginan individu untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber – sumber informasi karir.⁴

Pemilihan dan persiapan diri kearah suatu pekerjaan atau sebuah karir merupakan persiapan remaja sebelum masuk ke dunia kerja serta merupakan tugas perkembangan remaja. Remaja idealnya memilih suatu pekerjaan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Potensi – potensi yang dimaksud termasuk pengetahuan keterampilan, kreativitas, kemampuan dan sikap terhadap pekerjaan. Pembuatan keputusan tentang karir yang dipilih harus dipadukan antara pekerjaan dan karir yang dikehendaki dengan potensi – potensi pribadi yang dimiliki.⁵ Remaja diharapkan dapat belajar bagaimana melepaskan diri dari bantuan orangtua dengan mendapatkan pekerjaan dan mempersiapkan diri untuk memasuki lapangan kerja di masa depan.

Siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) hendaknya mencapai kemandirian dalam wawasan dan persiapan karirnya. Tugas kemandirian terinternalisasikan kedalam tiga tahap : (1) Pengenalan, yaitu dengan mempelajari kemampuan diri, peluang dan ragam pekerjaan, pendidikan dan aktivitas yang terfokus pada pembangunan alternative karir yang lebih terarah; (2) Akomodasi, yaitu internalisasi nilai – nilai yang melandasi pertimbangan pemilihan alternative karir; (3) Tindakan, yaitu mulai mengembangkan alternative perencanaan karir yang mempertimbangkan kemampuan, peluang dan ragam karir.⁶

Setiap individu untuk masuk kedalam dunia n global seperti ini dituntut untuk memiliki nilai yang dibutuhkan oleh dunia pekerjaan yaitu seperti keterampilan, wawasan dan kompetensi diri. Oleh karena itu, setiap individu harus mengembangkan potensi diri dan kemampuan yang dimiliki agar mampu bersaing dengan individu lainnya. Kemampuan tersebut harus terus ditingkatkan dan terus dikembangkan secara baik dan optimal. Mempersiapkan karir merupakan salah satu tugas penting bagi setiap individu yang harus dipersiapkan untuk masa depan.⁷

Permasalahan pemahaman eksplorasi karir tersebut di dukung dengan Hasil survey Badan Pusat Statistik Indonesia menunjukan bahwa jumlah pengangguran terbuka berdasarkan tingkat pendidikan mengalami peningkatan dari 5,81 persen pada Februari

³Suherman, Uman (2013). *Konseling Karir Sepanjang Rentan kehidupan*. Bandung: Rizqi Press.

⁴*Ibid*.

⁵Sukardi, D.K&Kusmawati, N. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁶Khairun, D. Y., Melly, S.S., dan Anne, H. (2016). *Layanan Bimbingan Karir Dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa* 1 – 23.

⁷Candra, F. M. dan Sawitri, D. R. (2017). *Hubungan Kongruensi Karir Dengan Orang Tua dan Kematangan Karir pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 7 Semarang*. *Jurnal Empati*, 112 – 118.



2015 menjadi 6,18 persen pada Agustus 2015.⁸ Berikut adalah perincian dari masing-masing tingkat pengangguran berdasarkan jenjang pendidikan yang ditamatkan yakni SD kebawah sebanyak 2,74%, SMP sebanyak 6,22%, SMA sebanyak 10,32%, DIII/ IV sebanyak 7,54% dan Universitas sebanyak 6,40%. Berdasarkan data tersebut, penyebab pengangguran adalah adanya masalah transisi dari sekolah ke dunia kerja. Dilihat dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa di Indonesia masih membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan yang matang guna mempersiapkan terjun ke dunia luar dan dunia kerja sehingga dapat bersaing dengan negara-negara lain. Sehingga dapat menekan angka pengangguran dan siap dalam menghadapi era globalisasi.

Masih adanya permasalahan terkait karir yang dialami oleh siswa SMA menjadi factor penghambat perkembangan kematangan karir dan eksplorasi karir individu dalam mempersiapkan masa depan. Apabila hal ini terus dibiarkan maka dikhawatirkan akan berdampak pada fase-fase perkembangan karir siswa selanjutnya yaitu dalam dunia kerja. Perlunya terobosan yang diharapkan dapat meningkatkan secara signifikan tentang eksplorasi karir siswa, khususnya dalam layanan bimbingan dan konseling yang aktif, kreatif, inovatif, dan efisien.

Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengeksplorasi berbagai macam kemampuan dan potensi yang dimiliki individu tersebut karena setiap individu unik dan tidak dapat disamakan antar individu satu dengan individu lainnya. Oleh karena itu, tidak semua siswa dapat dengan mudah menentukan dan mengambil keputusan karirnya. Terdapat fase-fase yang dialami oleh siswa dari mulai keragu-raguan sampai kebimbangan sebelum yakin pada satu karir yang dipilih. Keragu-raguan dan kebimbangan tersebut tercipta sebagai bentuk dari kesulitan yang dihadapi oleh siswa tersebut ketika menentukan karir. Kesulitan-kesulitan ini dapat menjadikan individu tidak bertanggungjawab dan menyerahkan pengambilan keputusan tidak maksimal.⁹

Terdapat empat jenis bimbingan ditinjau dari bidang permasalahan individu terdapat empat jenis bimbingan, yaitu "...bimbingan akademik, bimbingan pribadi sosial, bimbingan karir dan bimbingan keluarga."¹⁰ Keempat jenis bimbingan tersebut memiliki fungsi dan peranan masing-masing dalam proses bimbingan konseling di SMA dan MA. Salah satu jenis bimbingan yang memiliki peranan penting di SMA dan MA adalah bimbingan karir. Bimbingan karir adalah upaya bantuan terhadap individu supaya dapat mengenal dan memahami dirinya, mengenal dunia kerjanya, dan mengembangkan masa depannya dengan bentuk kehidupan yang diharapkan.¹¹

Aspek yang sangat penting untuk dikembangkan dalam kaitannya dengan upaya membantu individu berkembang secara optimal adalah aspek karir yaitu kemampuan memahami dirinya, mengenai dunia kerja, merencanakan masa depan yang sesuai dengan bentuk kehidupan yang diharapkannya, menentukan dan mengambil keputusan yang tepat

⁸Anwar, M.K. (2016). Pengembangan Buku Kerja Eksplorasi Karir Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Ali Maksum Bantul. *Journal Bimbingan dan Konseling*, 1 – 10.

⁹*Ibid.*, 4

¹⁰Nurihsan, A Juntsika (2007). *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Refika Aditama.

¹¹*Ibid.*

serta bertanggungjawab, sehingga mampu mewujudkan dirinya secara bermakna. Tidak semua remaja dapat dengan mudah mengambil keputusan karir, dan banyak di antara siswa mengalami episode keraguan sebelum mantap pada suatu jalur karir. Keraguan tersebut termanifestasikan sebagai kesulitan-kesulitan yang dihadapi individu ketika menentukan karir. Kesulitan-kesulitan ini dapat menjadikan individu menyerahkan tanggungjawab pengambilan keputusan pada orang lain atau menunda dan menghindari dari tugas mengambil keputusan yang dapat mengakibatkan pengambilan keputusannya tidak optimal.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari pendidikan yang secara sadar memposisikan kemampuan siswa untuk mengeksplorasi, memilih, merencanakan dan mengambil keputusan untuk meraih masa depannya.¹² Layanan bimbingan dan konseling di sekolah sangat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal dan maksimal, selain itu layanan yang diberikan juga dapat ditunjang dengan menggunakan media yang bias membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan interaktif dalam proses layanan.

Menurut hasil wawancara awal dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Kuningan pada tanggal 17 Maret 2021, menuturkan bahwa masalah karir yang sering terjadi di sekolah tersebut adalah siswa seringkali menganggap bahwa perencanaan karir itu tidak penting, siswa juga malas melakukan eksplorasi karir. Siswa kelas XI pasif mencari informasi yang berkaitan dengan karir dari berbagai sumber misalnya dari guru Bimbingan dan Konseling atau walikelas karena siswa kelas XI merasa belum saatnya untuk mencari tahu tentang informasi karir, sehingga menyebabkan siswa melakukan eksplorasi dan perencanaan karir saat di kelas XII, padahal pada saat siswa sudah duduk di kelas XII sudah bukan waktunya untuk melakukan perencanaan dan eksplorasi karir akan tetapi sudah harus melakukan keputusan karir.

Guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 1 Kuningan telah memberikan solusi guna menunjang eksplorasi karir siswa dengan bekerjasama komunitas mahasiswa disuatu wilayah dan MGBK untuk memberikan pemahaman tentang eksplorasi karir dan studi lanjut, namun berdasarkan asesmen yang dilakukan, dapat dilihat di SMA Negeri 1 Kuningan dalam proses pemberian informasi baik itu informasi karir, perencanaan karir, eksplorasi karir dan pemahaman karir oleh guru Bimbingan dan Konseling dan pihak sekolah masih belum memberikan rasa ketertarikan pada siswa dalam mengikuti layanan yang diberikan oleh guru Bimbingan dan Konseling atau pun sekolah dan juga belum menerapkan layanan yang kreatif dan inovatif, hanya sekedar memberikan informasi terkait penjurusan, studi lanjut dengan menggunakan leaflet-leaflet kampus dan masih konvensional. Oleh sebab itu, Informasi karir yang diberikan guru bimbingan dan konseling menggunakan media brosur atau leaflet belum dapat memberikan informasi eksplorasi karir masa depan.¹³ Peserta didik masih minim dalam eksplorasi karir untuk menunjang masa depannya, selain itu layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling juga membosankan dan monoton bagi peserta didik.

¹²Ibid.,4

¹³Murdiyanto, A.,dkk. (2017). Pengembangan Layanan Informasi Berbasis Media Blog Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa di SMP Kota Magelang. *Journal Bimbingan dan Konseling*, 40 – 46.



Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling yang kreatif, inovatif, dan efektif bagi siswa. Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapinya.¹⁴ Berkaitan dengan hal tersebut peneliti berusaha mengembangkan media dengan mengkombinasikan berbagai jenis permainan baik itu dari kartu, papan permainan, dadu dan juga pion. Penggunaan media bimbingan dan konseling menjadi salah satu bentuk usaha dan cara bagi guru bimbingan dan konseling untuk memberikan warna dan nuansa yang berbeda padalayanan yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.¹⁵ Hasil dari pengembangan media tersebut ialah peneliti akan mengembangkan Media Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir).

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Research and Development (RnD) adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan.¹⁶ Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations.¹⁷ Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Tujuannya ialah untuk merancang system pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) yang dilakukan oleh peneliti akan menghasilkan sebuah produk berupa media UlarTangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa jurusan MIPA dan IPS SMA Negeri 1 Kuningan. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa angkatan 2020 yang terdiri dari kelas MIPA I, 2, 3,4 dan 5 IPS 1, 2, 3 dan 4 dengan jumlah total 177 responden. Teknik pengambilan sampel dengan menyebarkan link google formulir yang telah dibuat melalui media social whatsapp yang kemudian dibantu oleh guru bimbingan dan konseling dalam penyebarannya

Untuk mendapatkan data mengenai eksplorasi karir yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling SMA Negeri 1 Kuningan. Guru bimbingan dan konseling SMA Negeri 1 Kuningan menuturkan bahwa masalah karir yang sering terjadi di sekolah tersebut adalah siswa seringkali menganggap bahwa perencanaan karir itu tidak penting, siswa juga malas melakukan eksplorasi karir.

¹⁴Nursalim, Muhammad dan Mustaji. (2013). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

¹⁵Alhadi, S., Supriyanto, A., dan Devita, A. M. D. (2016). *Media in guidance and counseling services: a tool and innovation for school counselor*. Indonesian Journal of School Counseling, 6 – 11.

¹⁶Sukmadinata. dan Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

¹⁷Mulyatiningsih, E. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik. Yogyakarta: UNY Press.

Siswa kelas XI pasif mencari informasi yang berkaitan dengan karir dari berbagai sumber misalnya dari guru Bimbingan dan Konseling atau walikelas karena siswa kelas XI merasa belum saatnya untuk mencari tahu tentang informasi karir, sehingga menyebabkan siswa melakukan eksplorasi dan perencanaan karir saat di kelas XII, padahal pada saat siswa sudah duduk di kelas XII sudah bukan waktunya untuk melakukan perencanaan dan eksplorasi karir akan tetapi sudah harus melakukan keputusan karir.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data yang diperoleh dari penelitian media Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir bagi siswa ialah menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli layanan, masukan serta saran sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dan angket lembar evaluasi yang diperoleh dari uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli layanan.

C. Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian berdasarkan 5 (lima) tahapan model ADDIE, dalam penelitian pengembangan media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa, sebagai berikut :

Analisis (Analysis)

Pada tahapan analisis terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya ialah melakukan analisis kebutuhan kurikulum, analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan materi. Pada tahapan analisis ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada siswa dan juga guru di SMA Negeri 1 Kuningan. Selain itu untuk penggunaan media dalam proses layanan bimbingan dan konseling di sekolah, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK dan siswa, bahwa dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling sudah menggunakan alat bantu seperti brosur dan selebaran, namun untuk penggunaan media inovatif dan kreatif belum dilakukan terutama penggunaan media berupa ular tangga belum pernah ada. Hal ini juga berhubungan dengan penyampaian materi pada saat proses layanan bimbingan dan konseling untuk materi mengenai eksplorasi karir belum disampaikan namun terkait karir secara umum sudah pernah akan tetapi belum secara komprehensif dan menyeluruh.

Desain (Design)

Perencanaan, dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa secara menyeluruh dan sistematis, sehingga siswa mampu memiliki eksplorasi karir sesuai dengan perkembangan dan dapat mempersiapkan karir masa depan. Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) tentang eksplorasi karir dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, baik secara kelompok maupun klasikal. Untuk itu media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) dirancang sebagai media yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pengembangan Draf Produk, tahapan ini peneliti mengembangkan draf produk berupa media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk siswa SMA. Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) ini dikembangkan dan di desain dengan bantuan Software Corel Draw X7 dan melalui tahapan desain dan filter yang cukup panjang, selain itu juga komponen lain didalamnya seperti infograph, animasi kartun, gambar-gambar diperoleh dari suatu situs khusus untuk memperoleh gambar vektor. Adapun draf produk yang dikembangkan dalam media ini adalah sebagai berikut :

Papan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir).

Kartu Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) yang terdiri atas Kartu Hadiah, Kartu Istimewa, Kartu Harapan.

Buku Panduan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir).

Pengembangan (Development)

Tahapan ini pengembangan yang dilakukan ialah merealisasikan dalam bentuk hardfile/bentuk utuh dari komponen-komponen Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) yang dicetak. Kemudian Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) akan di validasi oleh beberapa ahli, validasi dilakukan untuk menilai dan memberikan saran dan juga komentar terkait rancangan desain yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK.

Penerapan (Implementation)

Penerapan (implementation) yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan uji validasi produk Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa kepada ahli materi, ahli media BK dan ahli layanan.

Evaluasi (Evaluation)

Setelah diimplementasikan, maka dilakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, dengan cara melakukan analisis. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media ini dilakukan oleh beberapa validator ahli, diantaranya adalah:

Validasi Ahli Materi, hasil penelitian validasi ahli materi adalah nilai yang diperoleh berdasarkan hasil uji validasi materi Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion–Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Kategori Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan	3	Baik
2	Kesuaian materi dengan sasaran	3	Baik
3	Keruntutan materi	3	Baik
4	Kelengkapan materi	3	Baik
5	Materi penting untuk perkembangan karir	3	Baik
6	Materi penting untuk bekal masa depan	3	Baik
7	Materi memiliki manfaat untuk menyiapkan karir	3	Baik
8	Materi dikemas secara sederhana	4	Sangat Baik
9	Materi mudah dipahami	4	Sangat Baik
10	Materi mampu menarik minat dan perhatian siswa	3	Baik
Jumlah		32	
Nilai Akhir		80	
Kategori		Baik	

Validasi Ahli Media, Hasil penelitian validasi ahli media adalah nilai yang diperoleh berdasarkan hasil uji validasi Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Kategori Skor
1	Kesesuaian memilih ukuran dan huruf	3	Baik
2	Kesesuaian proporsi warna dan gambar	3	Baik
3	Kartu yang tersedia memilih konten yang menarik dan mudah dipahami	4	Sangat Baik
4	Media mampu memotivasi dan menumbuhkan antusiasme siswa	3	Baik
5	Media memiliki bentuk dan desain yang menarik	3	Baik
6	Media tidak memerlukan pengawasan yang intensif	3	Baik
7	Komponen media berukuran besar	4	Sangat Baik
8	Media dilengkapi dengan buku panduan yang mudah dipahami	4	Sangat Baik
9	Media tidak mudah rusak dan praktis	3	Baik
10	Fasilitator mudah dalam	3	Baik

	memberikan arahan		
11	Konten media berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai	3	Baik
12	Media memberikan kesempatan untuk siswa berinteraksi	3	Baik
13	Media memiliki nilai kreatifitas	3	Baik
14	Media yang dimainkan melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik	4	Sangat Baik
Jumlah		46	
Nilai Akhir		82,1	
Kategori		Baik	

Uji Ahli Layanan, Hasil penelitian validasi ahli layanan adalah nilai yang diperoleh berdasarkan hasil uji validasi layanan produk pengembangan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Layanan

No	Pernyataan	Skor	Kategori Skor
1	Media mampu mengenalkan konsep tentang eksplorasi karir	3	Baik
2	Media mampu memberikan pola dan model baru dalam eksplorasi karir	3	Baik
3	Media mampu melatih kemampuan indera fisik siswa	3	Baik
4	Media mampu melatih kemampan psikologis dan intelektual siswa	3	Baik
5	Media mampu melatih siswa menghadapi lingkungan secara aktif	4	Sangat Baik
6	Media mampu memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah	3	Baik
7	Materi yang disajikan dalam media ini mengikuti perkembangan siswa	3	Baik
8	Media mampu mengembangkan sikap dan nilai dalam diri siswa	4	Sangat Baik
9	Media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa khususnya terkait karir	4	Sangat Baik
10	Media mampu merangsang keaktifan siswa dan kreatifitas siswa yang menyenangkan	4	Sangat Baik
Jumlah		34	
Nilai akhir		85	

Kategori	Baik
----------	------

Eksplorasi karir menurut Jordan adalah suatu penilaian dari dalam diri dan lingkungan dimana individu mencari informasi dan mendapatkan informasi untuk menunjang dalam pemilihan karir seperti halnya dalam pemilihan jurusan.¹⁸ Selain itu eksplorasi karir merupakan suatu cara mengumpulkan informasi tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar dengan tujuan membuat kemajuan dan pengembangan karir.

Studer Luzzo dan McGregor menyatakan bahwa eksplorasi karir adalah serangkaian proses yang terjadi disepanjang waktu.¹⁹ Terdapat dua pengertian mengenai eksplorasi karir yaitu yang pertama eksplorasi karir merupakan suatu perilaku yang mengarah pada pencarian informasi mengenai karir atau pemecahan masalah karir dan pengertian yang kedua eksplorasi karir adalah proses belajar sepanjang rentang kehidupan tentang karir dan perkembangannya. Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa eksplorasi karir merupakan serangkaian kegiatan – kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang mengarah kepada usaha untuk meningkatkan pengetahuan masing - masing individu beserta lingkungan sekitarnya dengan harapan agar individu dapat meningkatkan perkembangan karir yang lebih baik.²⁰

Tujuan dari eksplorasi karir adalah mengembangkan pemahaman secara luas terhadap karir yang tersedia, variasi karakteristik kerja, relevansi mata pelajaran dengan dunia kerja serta evaluasi diri.²¹ Fase ini juga dapat diartikan sebagai persiapan siswa dalam menghadapi AFTA di tahun 2015.

Faktor-faktor yang mempengaruhi eksplorasi karir terbagi menjadi dua bagian yakni. Faktor internal dan factor eksternal. (1) Faktor internal yang berpengaruh terhadap eksplorasi karir siswa adalah prestasi akademik. Prestasi akademik yang tinggi memungkinkan siswa dengan mudah melakukan eksplorasi karir karena didukung oleh kemampuan dalam mencerna dan mengolah informasi karir, baik yang diperoleh dari dalam diri maupun dari lingkungan tempat anak tinggal. (2) Faktor eksternal dalam eksplorasi karir di antaranya adalah tuntutan keluarga untuk berubah, faktor lain yang terkait dengan kehidupan karir dan tuntutan social budaya tempat individu berada. Orang tua merupakan predictor penting dari eksplorasi karir. Orang tua merupakan individu yang mampu memberi dukungan sosial dan sumberdaya psikologis. Orang tua menumbuhkan efek positif pada pengalaman pelaku eksplorasi anak.

Menurut Gati dan saka terkait dengan kesulitan dalam membuat keputusan untuk menentukan karir seseorang banyak orang yang mempunyai kesulitan dalam membuat keputusan karir.²² Kesulitan ini berhubungan dengan tiga faktor, baik sebelum maupun

¹⁸ Hijri, S.F.F & Sari Zakiah Akmal. (2017). Eksplorasi Karir dan Kebimbingan Karir Siswa SMA di JABODETABEK. *Journal Of Psychological Research*. 128 – 139.

¹⁹ Purwanta, E. (2012). Upaya Meningkatkan Eksplorasi Karir Anak Berkebutuhan Khusus. *Journal Bimbingan dan Konseling. PSIKOPEDAGOGIA*, 1 – 14.

²⁰ *Ibid*

²¹ Studer JR. (2005). *The Professional School Counselor: An Advocate for Student*. Belmont, CA: Thomson Brooks/Cole.

²² Gladding, S.T (2015). *KonselingProfesiMenyeluruh*. Jakarta: Indeks



selama proses pengambilan keputusan. Faktor-faktor tersebut adalah kurang kesiapan, kurang informasi, dan informasi yang tidak konsisten.

Pada eksplorasi lingkungan, individu lebih aktif mengumpulkan informasi baru mengenai pekerjaan, organisasi yang memungkinkan untuk membantu memudahkan dalam memutuskan pengambilan karir dan meninjau berbagai macam pilihan karir untuk mempertimbangkan terlebih dahulu sebelum menentukan karirnya.²³

Menurut Jannah permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²⁴ Dari pernyataan tersebut permainan ular tangga dapat dikembangkan, baik dalam permainannya sendiri atau dengan kolaborasi media lain. Mendesain atau membuat sebuah alat permainan pada umumnya berdasarkan pada kriteria yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Media ini didesain sedemikian rupa dengan menggunakan nama – nama pekerjaan yang sudah umum diketahui oleh siswa dan disertai dengan gambar sesuai dengan pekerjaan tersebut agar terlihat lebih menarik.

Ada berbagai macam dan jenis permainan yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. Permainan yang sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif. Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar yang ada di papan permainan ular tangga. Pesan melalui gambar dapat menstimulus dan menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.²⁵

Media Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) merupakan salah satu media interaktif yang berupa alat permainan simulasi yang diadopsi dan dikombinasikan dari permainan ular tangga dan monopoli. Monopoli adalah permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan sebanyak - banyaknya dan menguasai kompleks - kompleks pada permainan monopoli.²⁶ Media Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) sebagai media interaktif dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan interaksi aktif dan dinamika yang baik dalam kelompok. Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada individu atau

²³Greenhaus, Jeffrey H. & Gerald A. Callanan. (2016). *Encyclopedia Of Career Development*. Thousand Oask: SAGE Publications, Inc.

²⁴Nurul, Ratnaningsih N. (2014). Penggunaan Permainan ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoputro Sleman. Skripsi (Tidak Diterbitkan). UNY.

²⁵Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

²⁶Dewanti, R. W. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Monopoli Pada Materi Prisma dan Limas Siswa Kelas VII SMP Katolik Angelus Costus 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1 – 8.

siswa dan mengembangkan potensi yang dimiliki.²⁷ Sesuai dengan karakteristik kelompok media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja melainkan juga ikut aktif dan berinteraksi dalam proses layanan bimbingan dan konseling.²⁸

Tahapan layanan bimbingan kelompok ada empat, yaitu: pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran.²⁹ Media permainan ular tangga memiliki manfaat dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Manfaat yang bias diperoleh anggota kelompok atau siswa adalah: (a) diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang ada di sekitarnya, (b) memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang dibicarakan.³⁰

Media permainan ular tangga membantu meningkatkan eksplorasi karir siswa karena melalui permainan ular tangga yang sederhana dan menarik dapat mendidik, menghibur serta sangat interaktif dalam menyelesaikan masalah secara bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa yaitu permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan sensorik, motorik, moral, sosial, emosional dan kemampuan pemecahan masalah.³¹

Pemilihan permainan ular tangga sebagai media layanan dikarenakan masih jarang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengenali jenis pekerjaan dan mengeksplorasi karir masa depannya. Selain itu, Penggunaan Media Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) diharapkan peserta didik dapat memahami dan menggali potensi yang mereka miliki guna mencapai apa yang dicita – citakan.

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa di SMA Negeri 1 Kuningan yang disusun berdasarkan beberapa sumber dan penelitian yang relevan. Proses pengembangan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) dilakukan secara bertahap mulai dari menganalisis kebutuhan, mendesain, merancang materi, dan sampai pada uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli layanan BK.

Adapun hasil penilaian secara keseluruhan media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion-Pion Karir) untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Uji Ahli Materi	80

²⁷Romlah, Tatiek. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.

²⁸*Ibid.*, 6

²⁹Narti, Sri. (2014). Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

³⁰Hartinah, S. (2009) Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung: Refika Aditama.

³¹Rifa, Iva. (2012). Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: Flashbook.

2	Uji Ahli Media	82,1
3	Uji Ahli Layanan	85
Jumlah		247,1
Rata – Rata		82.36
Kategori		Baik

Berdasarkan table diatas maka dapat dilihat bahwa penilaian secara keseluruhan dari media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,36 dengan katagori baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion–Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa di SMA Negeri 1 Kuningan adalah sebagai berikut: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion – Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa ini dikembangkan dengan melalui 5 tahapan dengan model ADDIE. Adapun hasil dari pengembangan Media Permainan Ular Tangga POPOKI (Pion–Pion Karir) mendapatkan penilaian dari para ahli secara keseluruhannya itu Validasi Ahli Materi mendapatkan skor 80 dengan kategori “Baik”, Validasi Ahli Media mendapatkan skor 82,1 dengan kategori “Baik”, dan Validasi Layanan BK mendapatkan skor 85 dengan kategori “Baik”.

Daftar Pustaka

- Alhadi, S., Supriyanto, A., dan Devita, A. M. D. (2016). *Media in guidance and counseling services: a tool and innovation for school counselor*. *Indonesian Journal of School Counseling*, 6 – 11.
- Anwar, M.K. (2016). Pengembangan Buku Kerja Eksplorasi Karir Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Ali Maksum Bantul. *Journal Bimbingan dan Konseling*, 1 – 10.
- Candra, F. M. dan Sawitri, D. R. (2017). Hubungan Kongruensi Karir Dengan Orang Tua dan Kematangan Karir pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 7 Semarang. *Jurnal Empati*, 112 – 118.
- Dewanti, R. W. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Monopoli Pada Materi Prisma dan Limas Siswa Kelas VII SMP Katolik Angelus Costus 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1 – 8.
- Glading, S.T. (2015). *Konseling Profesi Menyeluruh*. Jakarta: Indeks.
- Greenhaus, Jeffrey H. & Gerald A. Callanan. (2016). *Encyclopedia Of Career Development*. Thousand Oask: SAGE Publications, Inc.
- Hatinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: RefikaAditama.

- Hijri, S.F.F & Sari Zakiah Akmal. (2017). Eksplorasi Karir dan Kebimbingan Karir Siswa SMA di JABODETABEK. *Journal Of Psychological Research*. 128 – 139.
- Khairun, D. Y., Melly, S.S., dan Anne, H. (2016). Layanan Bimbingan Karir Dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa 1 – 23.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto.(2011). Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marti'ah, S., Berta, D, T., dan Haryanto. (2018). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Pilihan Karir Siswa. *Journal SAP*, 1 – 6.
- Murdiyanto, A.,dkk. (2017). Pengembangan Layanan Informasi Berbasis Media Blog Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa di SMP Kota Magelang. *Journal Bimbingan dan Konseling*, 40 – 46.
- Mulyatiningsih, E. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik. Yogyakarta: UNY Press.
- Narti, Sri. (2014) Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nursalim, Muhammaddan Mustaji. (2010). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurul, Ratnaningsih N. (2014). Penggunaan Permainan ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoputro Sleman. Skripsi (TidakDiterbitkan). UNY.
- Nurihsan, A Juntika (2007). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling. Bandung: PT. RefikaAditama.
- Purwanta, E. (201 2). Upaya Meningkatkan Eksplorasi Karir Anak Berkebutuhan Khusus. *Journal Bimbingan dan Konseling. PSIKOPEDAGOGIA*, 1 – 14.
- Prayitno, T. (2016). Upaya Meningkatkan Pemahaman Eksplorasi Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok. *Psikopedagogia*, 1 – 8.
- Rifa, Iva. (2012). Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: Flashbook.
- Romlah, Tatiek. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Studer JR. (2005). The Professional School Counselor: An Advocate for Student. Belmont, CA: Thomson Brooks/ Cole.
- Suherman, Uman. (2013) Konseling Karir Sepanjang Rentan kehidupan. Bandung: Rizqi Press.
- Sukmadinata. dan Nana Syaodih. (2013). MetodePenelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, D. K, & Kusmawati, N. (2008) Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.