**BAB II KAJIAN TEORI**

8

* 1. **Media Permainan Ular Tangga**
		1. **Pengertian Media Permainan Ular Tangga**

Media ialah perantara dalam menyebarkan pesan dari pengirim ke penerima (Prisanti & Faidah, 2019). Media bimbingan dan konseling merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna membantu dalam pemecahan masalah di dalam proses bimbingan dan konseling (Hazrati et al., 2016). Menurut Sadiman individu biasa menggunakan media sebagai saluran atau bentuk untuk menyampaikan informasi dalam (Atapukang, 2016). Media adalah komponen yang sangat penting dalam proses layanan bimbingan dan konseling. Media termasuk sarana yang dipakai oleh guru BK dalam menyampaikan pesan yang berisi layanan bimbingan dan konseling. Dalam media bimbingan dan konseling terdapat dua unsur yaitu *hardware* (perangkat keras) dan *software* (pesan yang dibawa). Menurut Nursalim peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bimbingan disebut unsur *hardware* sedangkan informasi atau bahan bimbingan yang disampaikan kepada siswa disebut *software* (Ulfah dkk, 2016)*.* Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan dengan media dalam bentuk *hardware* (perangkat keras) contohnya media permainan ular tangga, ataupun *software* (informasi yang akan disampaikan) contohnya materi bimbingan dan konseling yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan.

Permainan ular tangga ialah permainan yang efektif dan merakyat mulai dari anak-anak sampai dewasa (Amilia Pramita & Rudiana Agustini, 2016)**.** Sebelum merebaknya game online, permainan ular tangga ini sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ular tangga tetap menjadi permainan yang menarik terutama sebagai media layanan. Keistimewaan dari permainan ini adalah dapat dimainkan minimal dua orang dan tidak ada maksimal (Nurbowo & Slamet, 2022

: 47). Menurut Jannah tidak ada bentuk standar di dalam permainan ular tangga, artinya kita bebas menciptakan papan ular tangga sendiri sesuai tujuan yang hendak dicapai (Haqiqi, 2017). Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah suatu permainan yang tidak dimakan zaman karena dimainkan oleh kalangan anak-anak hingga dewasa dan tidak memiliki bentuk standar sehingga siapapun dapat membuat permainan ular tangga dengan bentuk dan aturan masing-masing sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, permainan ini dapat dikatakan sebagai permainan yang efektif dan inovatif untuk dijadikan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga adalah suatu alat bantu berupa *hardware* (perangkat keras) yang tidak memiliki bentuk standar, dapat dimainkan oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan.

* + 1. **Manfaat Media Permainan Ular Tangga**

Media permainan ular tangga memiliki banyak manfaat bagi siswa contohnya dalam membantu pemecahan masalah karir siswa sehingga media ular

tangga dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan karir. Dengan adanya media permainan ular tangga, Guru Bk dapat melakukan layanan yang efektif dan efisien sehingga tidak harus masuk kelas untuk melaksanakan proses layanan karena media permainan ular tangga ini dapat dimainkan dimana saja. Siswa juga lebih tertarik dan mudah dalam memahami informasi tentang karir.

Adapun pengembangan yang dilakukan penulis adalah :

Petunjuk Permainan Ular Tangga

1. Permainan dilakukan oleh 5 orang atau lebih
2. Giliran pemain pertama ditentukan dengan melempar dadu, siapa yang paling besar memperoleh angka maka dia menjadi orang pertama yang bermain
3. Tiap pemain bergantian melempar dadu dan dimulai dari kotak start
4. Setiap kotak dalam permainan ular tangga sudah memiliki kode berupa

warna “Merah” dan “Kuning”

1. Jumlah langkah pion ditentukan oleh angka dadu yang keluar. Contohnya apabila pemain mendapatkan angka 4, maka pemain harus maju 4 kotak dihitung dari kotak start
2. Tiap pemain yang mendapatkan angka 6, maka mendapat kesempatan untuk melempar dadu kembali
3. Setiap pion berhenti dalam kotak “ekor ular” maka pion harus turun ke kotak

ujung “kepala ular”

1. Setiap pion berhenti dalam kotak “kaki tangga” maka pion harus naik ke

kotak “ujung tangga”

1. Apabila pion berhenti di salah satu kotak yang memiliki warna “Merah” atau “Kuning” maka pemain harus mengambil 1 kartu sesuai warna kotak kemudian menjawab pertanyaan yang tersedia
2.  Permainan berakhir apabila salah satu pemain telah mencapai kotak nomor 40 “finish”
	* 1. **Langkah-Langkah Permainan Ular tangga**
3. Setiap pemain memiliki kesempatan untuk melemparkan dadu. Dan pemain yang mendapatkaan angka paling besar akan mendapatkan giliran pertama
4. Letakkan pion di kotak start. Lemparkan dadu dan jalankan pion sesuai dengan angka yang di peroleh.Contohnya jika pemain memperoleh angka 4, maka jalankan pion sebanyak 4 langkah dihitung dari kotak start
5. Jika pion berhenti pada kotak bergambar ujung tangga bagian bawah maka pion harus naik ke kotak ujung tangga bagian atas
6. Jika pion berhenti pada kotak bergambar ujung ekor ular, maka pion harus turun ke kotak bergambar ujung kepala ular
7. Apabila pion berhenti di kotak yang memiliki warna warna “Merah” atau “Kuning” maka pemain harus mengambil 1 kartu sesuai warna kotak kemudian menjawab pertanyaan yang tersedia
	1. **Bimbingan Karir**
		1. **Pengertian Bimbingan Karir**

Bimbingan karier adalah suatu bantuan yang dilakukan oleh konselor dalam memberikan berbagai pandangan, perencanaan karier, membuat keputusan dan

penyesuaian diri kepada konseli. Mencapai tujuan layanan pendidikan yang optimal tentu harus memperhatikan hal-hal yang dapat menunjang berjalannya proses layanan bimbingan dan konseling yang bermutu, seperti halnya dengan memanfaatkan teknologi media dalam proses layanannya sehingga dapat memberikan perubahan dan perkembangan optimal bagi peserta didik (Rizqy Fadhlina Putri et al. n.d.). Berkaitan dengan sekolah, bimbingan karir dipandang sebagai proses perkembangan yang dapat membantu siswa melalui perantaraan kurikuler yang dapat membantu terutama dalam hal perencanaan karir, pembuatan keputusan, perkembangan karir, perkembangan keterampilan atau keahlian, informasi karir, dan pemahaman diri.

Gibson & Mitchell (Harahap, 2019) mengemukakan bahwa bimbingan karir yaitu sebagai proses perkembangan yang berkelanjutan yang membantu individu- individu dalam rangka persiapan karier hidupnya melalui intervensi kurikulum secara aktif yang memungkinkan mereka bisa membuat perencnaan karir, pembuatan keputusaan, menguasai perkembangan keterampilan, informasi karir dan pemahaman diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bimbingan karier bisa bermakna sebagai suatu bantuan yang diberikan pembimbing kepada yang dibimbing (siswa) dalam menghadapi dan memecahkan masalah karir. Menurut Donald D. Super dan Zainal Aqid (2021) menjelaskan bahwa bimbingan karir merupakan suatu proses membantu pribadi untuk mengembangkan, menerima kesatuan dan gambaran diri, serta perannya dalam dunia kerja. Yang penting dalam Bimbingan karir ini adalah pemahamannya dan penyesuaian diri baik terhadap dirinya maupun terhadap dunia kerja. Tolbert menjelaskan bahwa

bimbingan karir merupakan salah satu bentuk layanan dalam membantu siswa erencanakan karirnya. Usaha yag dilakukan guru BK dalam mempersiapkan siswa adalah dengan melaksanankan bergagai layanan yang ada di dalam bimbingan dan konseling (Ika Sandra Dewi 2021), salah satunya yaitu dengan melaksanakan bimbingan karir dengan format klasikal ataupun kelompok.

Dalam pelayanan bimbingan dan konseling ada empat bidang pelayanan yang harus diberikan kepada siswa yaitu bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karier. Bimbingan karier pada hakikatnya merupakan salah satu upaya pendidikan melalui pendekatan pribadi dalam membantu individu untuk mencapai kompetisi yang diperlukan dalam menghadapi masalah-masalah karir. Berdasarkan urain tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir merupakan suatu proses bantuan yang diberikan kepada individu melalui berbagai macam cara dan bentuk layanan agar ia mampu merencanakan karirnya dengan baik dan siap sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, pengetahuan dan kepribadian lainnya.

* + 1. **Program Bimbingan Karier**

Penyusunan program layanan bimbingan karir disekolah memegang peranan penting dalam rangka keberhasilan pelaksanaan layanan bimbingan karir disekolah.

Penyusunan suatu program bimbingan karier disekolah hendaknya didasari pada beberapa prinsip berikut :

* + - 1. Program bimbingan karir hendaknya direncanakan sebagai suatu progres yang berkesinambungan dan terintegrasi.
			2. Program bimbingan karir hendaknya disusun dengan melibatkan diri siswa dalam proses perkembangannya.
			3. Program bimbingan karir hendaknya menyajikan berbagai macam pilihan tentang kesempatan kerja yang ada dalam lingkungannya serta dalam dunia kerja.
			4. Program bimbingan karir hendaknya mempertimbangkan aspek pribadi siswa secara totalitas.
			5. Program bimbingan karir hendaknya mewujudkan untuk melayani semua siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu penyusunan program bimbingan karir agar usaha layanan bimbingan karir disekolah betul-betul berdaya guna dan berhasil serta mengenai sasarannya.

* + 1. **Tujuan Bimbingan Karier**

Menurut Latifatma dkk (2024) tujuan bimbingan karir adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk melibatkan diri secara aktif dalam suatu proses yang dapat mengungkapkan berbagai macam karir. Melalui proses tersebut siswa diharapkan menyadari dirinya,kemampuannya, dan hubungan antara keduanya dengan berabagai karir dalam masyarakat.

Tujuan bimbingan adalah :

* + - 1. Dapat memahami dan menilai dirnya mengenai kemampuan minat,bakat,sikap dan cita-citanya.
			2. Menyadari dan memahami nilai-nilai yang ada dalam dirinya dan masyarakat.
			3. Mengetahui berbagai jenis pekerjaan yang berhubungan dengan potensi dirinya, mengetahu jenis-jenis pendidikan dan latihan yang diperlukan bagi suatu bidang tertentu.
			4. Menemukan hambatan-hambatan yang mungkin timbul disebabkan oleh dirnya sendiri dan faktor lingkungan, serta mencari jalan untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebu, serta merencanakan masa depan.
	1. **Penelitian yang Relevan**

**Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Penulis dan Judul penelitian** | **Rivew** |
| Rosiani & Nugraha. 2021 “Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tagga untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta”. Yogyakarta : Univesitas Ahmad Dahlan | Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan media ular tangga daam bimbingan kelmpok untuk meningkatkan layanan bimbingan dalam bidang karir terhadap perencanaan karir siswa SMP N 14 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development.Hasil dari penelitian pengembangan media ular tangga ini sangat baik dan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok. |

****

|  |  |
| --- | --- |
| Bachtiar & Rosada.2022 “Pengembangan Ular Tangga Popoki (Pion-Pion) Karir Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Negeri 1 Kuningan”: Universitas Ahmad Dahlan. | Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga POPOKI (Pion-Pion Karir) Untuk meningkatkan eksplorasi karir bagi siswa kelass IX di SMA Negeri 1Kuningan. 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 yaitu media ular POPOKI (Pion-Pion Karir) tangga dipilih dan di esain untuk membantu siswa dalam melakukan eksplorasi karir. Penelitian ini menggunakan Research and Development (RnD) dengan 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 kategoribaik. 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 SMANegeri 1 Kuningan layak untuk digunakan. |
| Irfan dkk. 2020 “Pengembangan MediaUlar Tangga Dalam Bimbingan Kelompok | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana |

|  |  |
| --- | --- |
| Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir”. | pengembangan media ular tangga |
| Universitas Islam Jember. | dalam bimbingan kelompok untuk |
|  | meningkatkan layanan bimbingan |
|  | dalam bidang karir terhadap |
|  | perencanaan karir pada siswa SMIT |
|  | Ukhuwah Banjarmasin. Penelitian |
|  | meggunakan metode research and |
|  | development dri 10 tahapan peneliti |
|  | menggunakan 5 tahapan |
|  | menyesuaikan kebutuhan penelitian |
|  | dengan langkah-langkah : 1) potensi |
|  | masalah, 2)pengumpulan data, 3) |
|  | desain produk, 4) validasi desain, 5) |
|  | perbaikan desain. Penelitian ini |
|  | dilatar belakangi dengan proses |
|  | pemberian layanan bimbingan dalam |
|  | bidang perencanaan karier masih |
|  | menggunakan media lama (power |
|  | point) yang bersifat konvensional |
|  | yang menyebabkan pemberian |
|  | layanan kurang maksimal dan belum |
|  | pernah menggunakan media baru |
|  | apapun. Hasil penelitian ini |
|  | menunjukkan bahwa media ular |
|  | tangga dalam bimbingan kelompok |
|  | untuk meningkatkan layanan |
|  | bimbingan dalam bidang karir |
|  | terhadap perencanaan karier pada |
|  | siswa SMA Islam Terpadu Ukhuwah |
|  | Banjarmasin layak dan dapat |
|  | digunakan. Hal ini dapat dilihat dari |
|  | hasil validasi media yang dinilai oleh |
|  | Praktisi Guru BK dengan |
|  | memberikan penilaian di antara 81,0 |
|  | % - 100,0 % yang artinya sangat |
|  | valid, dapat digunakan tanpa revi |

* 1. **Kerangka Berpikir**

Bimbingan karir merupakan suatu kegiatan bentuk layanan bimbingan yang dilakukan oleh peneliti (konselor) dengan memberikan pandangan, perencanaan

karier, membuat keputusan, dan penyesuaian diri. Berkaitan dengan siswa, bimbingan karir dapat dilihat sebagai proses perkembangan yang berkelanjutan untuk membantu siswa melalui media ular tanga yang dapat membantu dalam hal pengenalan karir, perencanaan karier, perkembangan keterampilan atau keahlian, dan informasi karier. Sebagian besar siswa belum memahami bakat, minat dan berbagai macam informasi tentang karirnya, diantaranya masih ragu dengan pilihan karir yang akan diambil. Pengembangan media ular tangga ini bertujuan untuk menciptakan variasi baru pada pemahaman dan pemilihan karier pada siswa. Adapun kerangka berpikir yang di buat sesuai model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Media Ular Tangga Dalam Pelaksanaan Bimbingan Karir**

**PENGEMBANGAN**

-Media Ular Tangga

**DESAIN**

* permasalah yang

dialami siswa

* kebutuhan siswa

**ANALISIS**

* Menghasilkan produk
* Mengembangkan ular tangga
* Melakukan revisi

Peneliti merasa penting untuk mengembangkan media ular tangga dalam pelaksanaan bimbingan karir sehingga mempermudah siswa dalam pengenalan dan perencanaan karier.

* 1. **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian pengembangan media ular tangga dalam pelaksanaan bimbingan karir pada siswa yaitu :

Pengembangkan media ular tangga dalam pelaksanaan bimbingan karir pada siswa yang dibuat untuk memudahkan sistem pemberian informasi dan pengenalan karir. Penggunaan produk pengembangan ini diharapkan dapat membuat siswa SMP AKP Galang lebih mudah dalam memahami karir untuk jenjang selanjutnya serta siswa lebih termotivasi lagi dalam memilih karir dengan dengan bantuan media ular tangga yang dibuat.