

ULAR TANGGA KARIER SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KARIER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Putu Agus Indrawan¹, Suriata²

Email: putuagusindra1@gmail.com

Universitas Nusa Cendana, Universitas Borneo Tarakan

ABSTRACT

The purpose of this research is to create a simulation game Snakes and Ladders Career which is used by Guidance and Counseling teachers to develop insight and career readiness of elementary school students. The steps of this research development are (1) preparation, (2) preparation of the initial product, (3) expert test, (4) revision of the first product, 5) field test, and 6) revision of the final product. The product trial was conducted on 9 users and 2 experts. The resulting product specifications are in the form of a snake and ladder graphic media with a size of 3x3 m and dice size 20x20x20 cm as well as a guide book. The game media "career ladder snake" is declared to have very high validity based on the results of validation by media experts, material experts and users. So that the overall assessment of the validators stated that the "career ladder snake" game media was worthy of being used as a game medium for students in elementary school. Why is that the result? The game media that has been developed is feasible to use because the ratings from users and experts state that there is no need for significant improvements. This study can be used to produce game media that provide an understanding of the types of professions for elementary school students.

Keywords : *game media; career ladder snake, elementary school, career guidance*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menciptakan permainan simulasi Ular Tangga Karier yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk mengembangkan wawasan dan kesiapan karier siswa Sekolah Dasar. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini adalah (1) persiapan, (2) penyusunan produk awal, (3) uji ahli, (4) revisi produk pertama, 5) uji lapangan, dan 6) revisi produk akhir. Uji coba produk dilakukan pada 9 pengguna dan 2 ahli. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa media grafis ular tangga dengan ukuran 3x3 m dan dadu ukuran 20x20x20 cm serta buku panduannya. Media permainan "ular tangga karier" dinyatakan memiliki validitas sangat tinggi berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan pengguna. Sehingga secara keseluruhan penilaian dari para validator menyatakan media permainan "ular tangga karier" layak digunakan sebagai media permainan kepada peserta didik di sekolah dasar. Kenapa hasilnya demikian? Media permainan yang dikembangkan telah layak digunakan karena penilaian dari pengguna dan ahli menyatakan tanpa perlu perbaikan yang signifikan. Studi ini dapat digunakan untuk menghasilkan media permainan yang memberikan pemahaman jenis-jenis profesi bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *media permainan; ular tangga karier, sekolah dasar, bimbingan karier*

PENDAHULUAN

Permasalahan yang dihadapi sekolah dasar di daerah-daerah sangat beragam, mulai dari segi pemerataan guru hingga fasilitas. Terbatasnya jumlah guru sejalan dengan tantangan pengembangan pembelajarannya. Kompetensi yang dimiliki oleh guru di daerah-daerah cenderung berbeda dengan guru-guru yang ditempatkan di tengah-tengah kota dibandingkan dengan guru di pedesaan, bahkan di daerah

perbatasan. Hal ini tampak dari pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Hal itu dibutuhkan upaya meningkatkan pendidikan dasar, terutama pengembangan tugas perkembangan anak, agar mampu berdaya saing.

Salah aspek tugas perkembangan anak sesuai dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) ialah perkembangan wawasan dan kesiapan karier. Usia anak Sekolah dasar memiliki karakteristik yang suka bermain, suka

bergerak, suka merasakan/melakukan secara langsung dan berkelompok (Desmita, 2012). Karakteristik yang dimiliki siswa seperti itu, menjadi sebuah peluang dalam mengembangkan model pembelajaran atau model layanan bimbingan dan konseling.

Bimbingan Karier di sekolah dasar (SD) diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran dan pemahaman peserta didik terhadap ragam kegiatan dan pekerjaan di dunia sekitarnya, pengembangan sikap positif terhadap semua jenis pekerjaan dan orang lain, dan mengembangkan kebiasaan hidup yang positif. Bimbingan Karier di sekolah dasar juga terkait erat dengan upaya membantu peserta didik memahami apa yang disukai dan tak disukai, kecakapan diri, disiplin, mengontrol kegiatan sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SD Muhammadiyah 2 Tarakan, Abdul Haris, pada tanggal 18 September 2016, menyatakan bahwa layanan BK yang dominan diberikan kepada siswa adalah layanan jenis orientasi dan informasi yang bersifat klasikal. Metode penyampaian layanan tersebut dirasa masih kurang efektif. Bidang layanan yang diberikan kepada siswa pun masih berada pada ranah belajar. Padahal bidang layanan masih ada pada bidang pribadi-sosial dan Karier. Khusus bidang karier, sejauh ini, menurut guru BK di sekolah tersebut, menyatakan bahwa belum efektif. Berdasarkan kondisi tersebut, sebuah pengembangan pendekatan atau model bimbingan berkelompok dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman dan wawasan mengenai layanan BK pada bidang layanan karier.

Model bimbingan kelompok dijadikan alternatif dalam mengembangkan aspek perkembangan siswa SD dalam wawasan dan kesiapan karier ialah dengan mengembangkan sebuah permainan simulasi. Permainan simulasi menurut Romlah (2013), merupakan permainan berkelompok untuk memotivasi anak belajar sehingga mampu membangkitkan minat dan perhatian anak. Dalam psikologi perkembangan, bermain memiliki manfaat dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosionalnya sehingga mereka menikmati permainan dalam keanggotaan kelompok masyarakat anak-anak (Hurlock, 1980). Permainan yang dominan menggunakan aktivitas

fisik akan mendorong perkembangan motorik kasar anak. Berlari, memanjat, melompat, dan beberapa keterampilan fisik lainnya sangat dekat dengan aktivitas anak usia sekolah dasar (Santrock, 2011). Melihat perkembangan dan karakteristik siswa SD, yang menyukai kegiatan permainan bisa dijadikan peluang dalam mengembangkan model pembelajaran ataupun layanan BK agar lebih efektif dan menyenangkan.

Pengembangan permainan simulasi *Ular Tangga Karier*, selama peneliti menelusuri hasil penelitian yang sudah ada, belum ada peneliti yang mengembangkan baik di satuan pendidikan dasar maupun menengah, hal ini berarti produk ini merupakan produk pertama yang ada di Indonesia. Penelitian yang menggunakan permainan ular tangga belum ada yang mengarahkan pada layanan bimbingan Karier di tingkat Sekolah Dasar. Dengan demikian, produk ini layak untuk dikembangkan menjadi model layanan bimbingan kelompok di pendidikan dasar.

METODOLOGI

Pengembangan permainan simulasi Ular Tangga Karier untuk guru BK ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti terbatas pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu permainan simulasi *Ular Tangga Karier*. Langkah pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah penelitian Borg & Gall (1983). Langkah penelitian pengembangan Borg & Gall digunakan sebagai dasar pelaksanaan pengembangan oleh peneliti, namun dalam melakukan pengembangan ini peneliti tidak sepenuhnya menggunakan langkah pengembangan Borg & Gall, penentuan langkah penelitian disesuaikan dengan kapasitas peneliti. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini adalah (1) persiapan, (2) penyusunan produk awal, (3) uji ahli, (4) revisi produk pertama, 5) uji lapangan, dan 6) revisi produk akhir.

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Tarakan. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari karena hanya di sekolah tersebut yang memiliki guru BK di Kota Tarakan. Di samping itu, upaya layanan dan fungsi BK di Sekolah Dasar bisa berjalan sesuai dengan tugas sepenuhnya menjadi guru BK di satuan pendidikan dasar jalur formal.

Langkah-langkah pengembangan *Ular Tangga Karier* tampak pada Tabel 1.

Tabel 1 Prosedur Pengembangan *Ular Tangga Karier*

Tahapan	Kegiatan
Tahap 1 Persiapan	1. Studi Kebutuhan 2. Studi Literatur
Tahap 2 Menyusun produk awal	1. Menyusun desain permainan <i>Ular Tangga Karier</i> 2. Menyusun panduan permainan 3. Menyusun instrumen kelayakan produk
Tahap 3 Uji Coba Ahli	Pengujian produk awal oleh ahli BK dan ahli Media
Tahap 4 Revisi Produk pertama	Perbaiki produk sesuai dengan saran dari kedua ahli
Tahap 5 Uji Coba Lapangan	1. Melakukan uji coba produk kepada guru BK dan siswa SD Muhammadiyah 2 Tarakan 2. Mengumpulkan evaluasi uji coba produk
Tahap 6 Revisi Produk Akhir	Melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan hasil evaluasi uji coba produk menjadi sebuah produk akhir.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh informasi berkaitan dengan kebutuhan akan pengembangan produk dan studi literatur yang terkait dengan penelitian pengembangan ini. Studi kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah melakukan wawancara kepada guru BK di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Tarakan. Selain itu, peneliti melakukan studi literatur terkait

dengan materi dalam produk yang akan dikembangkan, serta hasil penelitian yang relevan atau literatur yang sesuai atau mendukung materi produk ini.

2. Tahap menyusun produk awal

Setelah terkumpul data dan informasi berkaitan dalam persiapan pengembangan produk ini, maka langkah selanjutnya adalah menyusun produk awal yang terdiri dari; desain permainan *Ular Tangga Karier*, Panduan Permainannya dan Instrumen kelayakan produk.

a. Desain permainan Ular Tangga Karier

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dalam bentuk desain grafis yang dicetak pada kertas atau media cetak dengan ukuran 5x5 m dengan desain permainan ular tangga pada umumnya. Akan tetapi, materi dalam desain permainan ini dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Selain desain media cetak di kertas, desain dadu dengan ukuran 30x30x30 cm dibutuhkan pula. Adapun contoh bentuk desain permainan Ular Tangga Karier, seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Contoh bentuk desain permainan *Ular Tangga Karier*

Ukuran permainan *Ular Tangga Karier* tersebut maka siswa sebagai pemain akan bisa menginjakkan kaki di tengah kotak-kotak tersebut. Selain itu, warna-warna yang menarik dikombinasikan sehingga hal itu mampu memberikan kecerahan desain grafis *Ular Tangga Karier* tersebut.

b. Panduan permainan

Permainan ini merupakan permainan yang baru walaupun ada yang mengetahui cara mainannya. Namun dalam konteks pengembangan wawasan dan kesiapan Karier siswa SD, maka diperlukan sebuah panduan

permainan dalam bentuk buku teks. Buku tersebut digunakan oleh guru BK sebagai fasilitator permainan ini. Ukuran buku panduan tersebut menggunakan ukuran kertas A5.

c. Instrumen kelayakan

Alat ukur yang digunakan dalam mengevaluasi produk ini dalam bentuk angket. Angket yang disusun menggunakan model skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban. Alternatif jawaban angket tersebut;

- 1) Angka 5 = 80% - 100% kriteria telah terpenuhi
- 2) Angka 4 = 60% - 79% kriteria telah terpenuhi
- 3) Angka 3 = 40% - 59% kriteria telah terpenuhi
- 4) Angka 2 = 20% - 39% kriteria telah terpenuhi
- 5) Angka 1 = kriteria yang terpenuhi kurang dari 20% (Sukmadinata, 2007)

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya;

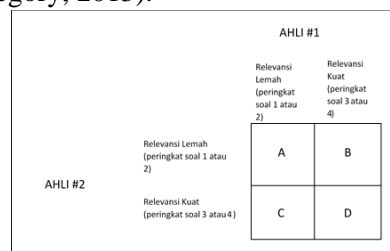
- 1) Angket untuk uji coba oleh ahli materi dan media, guna mendapat saran perbaikan untuk produk awal,
- 2) Lembar wawancara, digunakan untuk mengumpulkan data/informasi dari guru BK,
- 3) Lembar observasi, digunakan untuk mengamati siswa dalam menggunakan permainan Ular Tangga Karier tersebut.
- 4) Jurnal refleksi, digunakan untuk mengungkap kesan pemakaian permainan Ular Tangga Karier oleh siswa, memuat mengenai perasaan, manfaat, pandangan dan perubahan yang mereka alami terkait dengan wawasan dan kesiapan karier mereka.

3. Tahap uji coba ahli

Pada tahap ini membutuhkan dua ahli dalam memvalidasi media dan materi dalam permainan Ular Tangga Karier. Kedua ahli tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa kedua ahli tersebut memiliki kompetensi yang memadai dalam kedua hal komponen yang dinilai. Ahli media akan menilai media permainan Ular Tangga Karier dan panduannya. Sementara ahli materi berasal dari dosen BK yang memahami tentang bimbingan kelompok dan teknik-teknik

bimbingan kelompok, menilai dari kaian teoritis yang dilihat dari panduan permainan.

Validasi dari uji ahli tersebut menggunakan *interrater agreement* (Gregory, 2013).



Gambar 2 Interrater Agreement uji ahli
Keterangan:

- Bidang A : Relevansi Lemah oleh Ahli 1 dan 2
- Bidang B : Relevansi Kuat oleh Ahli 1 dan Relevansi Lemah oleh Ahli 2
- Bidang C : Relevansi Kuat oleh Ahli 2 dan Relevansi Lemah oleh Ahli 1
- Bidang D : Relevansi Kuat oleh Ahli 1 dan 2.

Untuk setiap soal, gabungan dari kedua relevansi tersebut dimasukkan ke dalam tabel 2 x 2 pada gambar 2. Sebagai contoh, jika ahli pertama menilai bahwa suatu pernyataan memiliki relevansi yang kuat namun ahli kedua menilai bahwa pernyataan tersebut memiliki relevansi lemah, maka pernyataan tersebut akan dimasukkan ke dalam sel B. Setelah terhitung jumlah pernyataan yang masuk dalam tabel 2 x 2 maka dilanjutkan dengan penentuan koefisien validitas. Koefisien validitas diperoleh dengan rumus (Gregory, 2013) berikut ini:

$$Koefisien Validitas = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Setelah diperoleh koefisien validitas ahli, langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria validitas menggunakan kelas interval yang dibuat kriteria sebanyak empat kelas interval. Menyusun kelas interval tersebut dibutuhkan skor maksimal dan minimal. Skor maksimal dalam uji validitas oleh ahli adalah 1 dan skor minimal sebesar 0. Sehingga dapat ditentukan rentangan kelas, perumusannya dan konversi skor seperti di tabel 2.

- Skor maksimal ideal = 1
- Skor minimal ideal = 0

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal} \\ &= 1 - 0 \\ &= 1 \\ \text{Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{jumlah kelas}} = \frac{1}{4} = 0,25 \end{aligned}$$

Tabel 2 Konversi skor keberterimaan *Ular Tangga Karier*

Interval	Klasifikasi
$0,75 < i \leq 1$	Valid
$0,50 < i \leq 0,75$	Valid
$0,25 < i \leq 0,50$	Kurang Valid
$0,00 \leq i \leq 0,25$	Tidak Valid

Ket. i = Koefisien Validasi

Berdasarkan hasil uji produk oleh ahli, maka dipertimbangkan untuk melakukan revisi produk. Jika diperlukan revisi maka peneliti kembali menyempurnakan produk sesuai dengan hal-hal yang perlu direvisi menurut ahli.

4. Tahap revisi produk pertama

Pada tahap ini mengikuti saran perbaikan dari kedua ahli. Kemungkinan dalam perbaikan pada media permainan dan buku panduan permainan *Ular Tangga Karier*.

5. Uji coba lapangan

Dalam uji coba lapangan, peneliti akan mengenalkan dan melatih guru BK mengenai permainan *Ular Tangga Karier*. Setelah paham, guru BK akan melaksanakan atau menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan simulasi dan menggunakan media permainan *Ular Tangga Karier*. Guru BK dan siswa setelah melaksanakan permainan tersebut akan memberikan penilaian terhadap media permainan *Ular Tangga Karier*.

6. Revisi produk akhir

Setelah mengikuti prosedur evaluasi media permainan *Ular Tangga Karier* yang dilakukan oleh guru BK dan siswa selaku pengguna, maka dilakukan revisi sekaligus penetapan produk akhir dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana dalam pelaksanaan pengajaran pada umumnya, prinsip utama dalam penggunaan metode adalah keluwesan dalam pemilihan dan penggunaannya yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah dan siswa. Pemilihan metode atau teknik dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling dalam bentuk kelompok juga perlu penyesuaian dengan tujuan pelaksanaan layanan tersebut. Menurut Romlah (2013), terdapat beberapa teknik layanan bimbingan kelompok, diantaranya:

- a. Teknik *ekspositori*/ ceramah, yaitu cara penyampaian informasi secara lisan.
- b. Teknik diskusi, yaitu cara memecahkan masalah yang melibatkan lebih dari tiga orang dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau untuk memperjelaskan suatu persoalan.
- c. Teknik pemecahan masalah (*problem solving*), yaitu cara sistematis yang mengajarkan kepada individu-individu agar mampu menentukan pilihan dan mengambil keputusan dengan menyesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- d. Teknik *homeroom*, yaitu teknik layanan yang membuat suasana layanan seperti di dalam rumah.
- e. Teknik permainan peran, yaitu teknik yang bersifat sandiwara, dimana para pemainnya membawakan peran sesuai dengan lakonnya.
- f. Teknik karyawisata, yaitu teknik layanan bimbingan yang mengajak peserta ke tempat yang lebih menyenangkan dan menghibur, seperti ke tempat wisata untuk membantu peserta lebih rileks dan tenang.
- g. Permainan simulasi, yaitu teknik gabungan antara teknik peranan dan teknik diskusi dengan pendekatan bermain, menggunakan atau tidak menggunakan media.

Sudirman (1996) menjelaskan bahwa banyak sekali metode yang dapat digunakan untuk mengajar, diantaranya:

- a. Metode ceramah, yaitu cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan

- penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa.
- b. Metode tanya jawab, yaitu cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.
 - c. Metode demonstrasi, yaitu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari yang disertai dengan penjelasan lisan.
 - d. Metode karyawisata, yaitu cara penyajian pelajaran dengan membawa siswa mempelajari bahan-bahan belajar di luar kelas.
 - e. Metode penugasan, yaitu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.
 - f. Metode pemecahan masalah, yaitu cara penyajian bahan pelajaran dengan menyajikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan masalah atau jawabannya oleh siswa
 - g. Metode diskusi, yaitu cara penyajian pelajaran di mana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.
 - h. Metode simulasi/permainan, yaitu cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.
 - i. Metode eksperimen, yaitu cara penyajian pelajaran di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.
 - j. Metode penemuan (*Discovery-Inquiry*), yaitu cara penyajian pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses-

proses mental dalam rangka penemuannya.

- k. Metode proyek atau unit, yaitu cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna.

Pada dasarnya bimbingan dan konseling sangat penting peranannya dalam sistem pendidikan karena dalam bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu yang pada umumnya dan siswa pada khususnya di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu dan pendidikan itu sendiri adalah merupakan usaha yang berfungsi mengembangkan kepribadian dan potensinya (bakat, minat, dan kemampuannya).

Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Adapun Pengertian Permainan Menurut Kimpraswil mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Metode permainan simulasi dalam hal ini merupakan metode layanan Bimbingan dan konseling yang dilakukan melalui cara bermain. Jenis permainan yang dilakukan dalam konteks layanan BK disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang diharapkan mengacu pada tugas dan perkembangan siswa agar menjadi pribadi yang mandiri dan memiliki wawasan dan keterampilan.

Dalam layanan BK, permainan atau simulasi dilaksanakan secara berkelompok. Jumlah kelompok yang efektif menurut Prayitno (2004), berkisar 7-10 orang. Guru BK sebagai fasilitator, siswa sebagai pemain dalam permainan, sementara peneliti sebagai pelatih guru BK agar mampu menjelaskan dan memandu permainan. Selain itu, peneliti sebagai pengawas jalannya permainan untuk mengevaluasi permainan tersebut.

Langkah-langkah dalam permainan *Ular Tangga Karier* ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap awal

1. Permainan ini dilaksanakan di ruangan yang luas baik di dalam

		AHLI	
		Relevansi Lemah (peringkat soal)	Relevansi Kuat (peringkat soal)
AHLI	Relevansi Lemah (peringkat soal)	0	0
	Relevansi Kuat (peringkat soal 3 atau 4)	0	18

Gambar 3 Interrater Agreement oleh Ahli Media dan Materi

2. Menentukan kelompok yang akan bermain
 3. Menentukan peran anggota kelompok
 4. Memberikan arahan cara bermain
- b. Tahap pelaksanaan
1. Guru BK menjelaskan tujuan pelaksanaan permainan *Ular Tangga Karier*.
 2. Siswa membentuk dua kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 4 orang. 1 orang sebagai pion, 1 orang sebagai pengocok dadu, 2 orang lainnya sebagai pengarah.
 3. Tiap kelompok melakukan pemilihan pemain pertama yang melangkah yang diwakil oleh ketua kelompoknya.
 4. *Pion* akan mengambil posisi di garis *start*.
 5. Pelempar dadu bertugas sesuai dengan gilirannya.
 6. Permainan ini dianggap selesai jika salah satu kelompok mampu mencapai kotak *finish*.

- c. Tahap penutup
 1. Guru BK sebagai fasilitator mengajak siswa menarik makna dalam permainan tersebut.
 2. Guru BK bersama siswa menyimpulkan hasil permainan.

Peraturan permainan *Ular Tangga Karier* akan diatur dalam sebuah buku panduan yang dipegang oleh guru BK. Adanya panduan tersebut diharapkan memudahkan kerja guru BK sebagai fasilitator permainan.

Peran guru BK dalam permainan tersebut ialah sebagai fasilitator untuk menjalan kegiatan layanan bimbingan dengan metode permainan. Guru BK memberikan arahan sesuai dengan petunjuk atau panduan yang sudah ada dalam sebuah permainan yang diberikan kepada siswa. Sedangkan siswa memiliki peran sebagai pelaku dalam permainan tersebut, mengikuti arahan yang diberikan oleh fasilitator.

Berdasarkan gambar 3 dilihat bahwa jumlah keberterimaan yang memiliki relevansi lemah oleh ahli 1 dan ahli 2 (A) = 0, yang memiliki relevansi kuat dari ahli 1 dan relevansi lemah dari ahli 2 (B) = 0, yang memiliki relevansi kuat oleh ahli 2 dan lemah oleh ahli 1 (C) = 0, dan yang memiliki relevansi kuat dari ahli 1 dan ahli 2 (D) = 18. Selanjutnya adalah proses kuantifikasi hasil uji validasi ahli dengan menggunakan *Interrater Agreement Model* sebagai berikut.

Selanjutnya ditentukan koefisien validasi uji ahli dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Koefisien Validasi = $\frac{18}{0+0+0+18} = 1$. Koefisien validasi uji ahli sebesar 1, sehingga media permainan *Ular Tangga Karier* dikategorikan validitas sangat tinggi. Disimpulkan bahwa, pengembangan permainan *Ular Tangga Karier* dinyatakan Valid sehingga tidak perlu banyak perbaikan dan dapat digunakan untuk tahap selanjutnya.

Sementara itu, hasil analisis penilaian dari pengguna disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Analisa penilaian pengguna

No Item	Pengguna									Σ	P	Σ rerata indikator
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	5	5	5	4	4	5	5	4	4	41	91.1	88.3
2	4	2	5	5	5	2	2	5	5	35	77.8	

3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	43	95.6	
4	5	4	5	4	4	2	2	3	3	32	71.1	
5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	43	95.6	
6	5	4	5	4	5	5	5	5	2	40	88.9	
7	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44	97.8	
8	5	5	5	4	4	5	4	4	3	39	86.7	90.7
9	5	5	5	5	5	2	5	5	5	42	93.3	
10	5	5	4	4	5	5	5	4	4	41	91.1	
11	4	5	4	5	5	5	4	5	5	42	93.3	
12	5	5	5	4	5	5	5	3	3	40	88.9	
13	5	5	5	4	4	5	5	5	5	43	95.6	95.6
14	4	5	5	5	5	5	5	4	4	42	93.3	
15	5	5	4	5	5	5	5	5	5	44	97.8	
Σ	71	70	71	67	71	66	67	67	61	611	Total Rerata	91.5
P	95	93	95	89	95	88	89	89	81			

Tabel 4 Saran perbaikan produk oleh para ahli dan pengguna.

No	Ahli dan pengguna	Saran perbaikan	Hasil revisi
1	Ahli media	Tanpa perbaikan media dan buku panduan	Tanpa perbaikan media dan buku panduan
2	Ahli materi	Foto pejabat diganti dengan gambar siluet atau kartun	Desain foto pejabat seperti gambar presiden dan gambar bupati sudah diganti menggunakan gambar siluet.
3	Pengguna (siswa dan Guru)	Tanpa perbaikan media dan buku panduan	Tanpa perbaikan media dan buku panduan

Penilaian keberterimaan produk oleh pengguna diperoleh nilai rata-rata sebesar 91.5 sehingga disimpulkan bahwa permainan “ular tangga karier” berdasarkan tabel 2 Kriteria Kevalidan Data Angket Penilaian, dinyatakan **Valid** dan tidak direvisi secara signifikan.

Perbaikan produk pengembangan ini juga memperhatikan keterbatasan dalam pengembangannya, seperti tahapan pengembangan sampai tahap pengujian keberterimaan oleh pengguna dan pengembangan media ini merupakan berada pada tahap penciptaan produk. Memperhatikan keterbatasan tersebut, maka pengembangan produk ini disesuaikan dengan hasil validasi dari para ahli dan keberterimaan dari pengguna. Adapun saran-saran sebagai bahan revisi produk dari ahli media, ahli materi dan pengguna pada kuisioner masing-masing, dijelaskan pada tabel 4.

Saran perbaikan dan telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari pihak ahli media, ahli materi dan pengguna tercantum pada lampiran.

Sesuai dengan tujuan penelitian dan prosedur pengembangan media permainan “ular tangga Karier” di sekolah dasar Muhamadiyah 2 Tarakan, maka telah tercipta sebuah media permainan simulasi yang telah Valid. Dengan demikian keberterimaan media permainan sangat layak untuk diberikan kepada siswa tingkat sekolah dasar. Namun, untuk mengukur keefektifan media ini, masih dibutuhkan penelitian lanjutan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan “ular tangga Karier” yang digunakan oleh siswa sekolah dasar. Menggunakan media permainan tersebut membantu siswa dalam pengenalan jenis-jenis profesi/pekerjaan yang bisa digunakan sebagai referensi mereka dalam mengembangkan pekerjaan yang dicita-citakan olehnya. Sehingga media permainan “ular tangga ini” menjadi stimulant dalam mengembangkan cita-cita dan wawasan mengenai profesi dan pekerjaan. Sejalan dengan pemikiran Robert Nathan dan Linda Hill (2006), bahwa problematika yang dihadapi siswa ialah ketidaktahuan siswa mengenai profesi dan gambaran apa yang

harus mereka lakukan dalam menentukan profesi atau pekerjaan ketika dewasa. Hal ini berdampak pada pemahaman peserta didik mengenai Karier sebagai sebuah cita-cita pekerjaan di masa depan.

Menurut Sunaryo Kartadinata dkk. (1999), tujuan bimbingan dan konseling Karier bagi peserta didik usia sekolah dasar lebih difokuskan untuk memberikan kesadaran dan wawasan karier kepada peserta didik atau *career awareness*. Artinya, untuk siswa SD hanya menekankan pada peningkatan wawasan peserta didik tentang dunia pekerjaan sebanyak mungkin sebagai pilihannya. Peserta didik belum diminta untuk memilih secara pasti. Peran pendidik adalah menjadikan cita-cita tersebut sebagai motivasi dan dorongan agar peserta didik mau belajar secara disiplin, rajin, ulet, pantang menyerah, dan lebih bersungguh-sungguh.

Bimbingan karier membantu peserta didik dalam mengambangkan diri dan mengatasi kesulitan-kesulitan dalam bidang memilih dan pekerjaan. Sementara menurut Sukardi (1987), pentingnya bimbingan karier adalah agar peserta didik mampu memahami diri dan lingkungannya sebagai dasar pengambilan keputusan, perencanaan. Dan pengarahan kegiatannya yang mengarah pada cita-cita kehidupannya dengan penuh rasa puas dan tanggung jawab. Sehingga dengan bantuan media permainan peserta didik terbantu dalam mengenal dan memahami sejak dini mengenai macam-macam profesi/pekerjaan.

Pengembangan produk tersebut sudah mengikuti prosedur pengembangan, dimulai dari *need assessment*, kajian literatur, uji oleh para ahli media dan materi hingga uji produk terbatas. Pada tahap uji coba yang dilakukan oleh para ahli, hanya pada bagian gambar tokoh pejabat (presiden dan bupati) yang perlu direvisi untuk memenuhi nilai estetika dalam media permainan. Secara keseluruhan, ahli media, ahli materi dan pengguna memberikan penilaian yang valid sehingga layak digunakan sebagai media permainan.

KESIMPULAN

Kesimpulan mirip dengan Abstrak

Media permainan “ular tangga karier” dinyatakan memiliki validitas sangat tinggi berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan pengguna. Sehingga secara keseluruhan penilaian dari para validator menyatakan media permainan “ular tangga karier” layak digunakan sebagai media permainan kepada peserta didik di sekolah dasar. Dilihat dari aspek kesesuaian dan aspek perkembangan, media “ular tangga karier” untuk tingkat sekolah dasar sudah sangat sesuai dan memenuhi tugas perkembangan anak-anak. Pada masa anak-anak merupakan masa-masa mereka bermain dan mengenal berbagai pekerjaan/profesi yang bisa dijadikan sebagai referensi cita-cita mereka. Sejalan yang disampaikan oleh Eli Ginzberg, bahwa masa sekolah dasar berada pada masa perkembangan fase fantasi. Pada Fase fantasi, yaitu usia anak-anak ini memilih pekerjaan atau cita-cita pekerjaan akan sangat dipengaruhi budaya dan orang-orang yang ada disekitarnya. Dengan bantuan permainan “ular tangga karier” ini membantu peserta didik untuk mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Dilihat dari aspek media dan materi, media yang disusun merupakan media bermain, menggunakan gambar-gambar kartun dan perpaduan warna yang menarik, membuat penilaian para pengguna menyukai dan membantu dalam pengenalan jenis-jenis pekerjaan. selain itu, dari aspek materinya pengguna juga aktif bertanya dan menilai bahwa permainan “ular tangga karier” sangat baik dalam mengenal jenis-jenis permainan. Dengan demikian, media permainan “ular tangga karier” dengan ukuran 3x3 m sebagai media layanan bimbingan karier yang dimainkan oleh siswa sekolah dasar dan dipandu oleh guru kelas/guru BK di SD Muhammadiyah 2 Tarakan dinyatakan valid dan sangat layak digunakan.

REFRENSI

- Borg, R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Reseach.An Introduction*. White Plain, New York: Longman, Inc.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Kartadinata, Sunaryo, dkk. 1999. *Bimbingan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Kontributor Wikipedia. 2017. *Pengelolaan Sekolah Dasar*. NN, diakses September 2016
- Nathan, Robert & Hill, Linda. 2006. *Career Counseling*, second edition. Edisi Digital. California: Sage Publication.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta
- Romlah, Tatik. 2013. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sudirman. 1996. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya
- Sukardi, Dewa Ketut. 1987. *Bimbingan Karier di Sekolah-sekolah*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sukmadinata, N S. 2007. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya