

PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KEPUTUSAN KARIER SANTRI KELAS XII DI MADRASAH ALIYAH

Tria Vebiola Putri, Ari Khusumadewi

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author:
Tria Vebiola Putri

Abstract

This study aims to develop a set of Snakes and Ladders game media to develop the career decision skills of class XII students at Madrasah Aliyah. The research method used is Research and Development (R&D), using the model from Borg and Gall (1983) which was carried out until the fifth stage, namely 1) Research and data collection, 2) Planning, 3) Product draft development, 4) Initial field trials, 5) Revise the results of the trial. Based on the results of the assessment and analysis of product development, it can be concluded that the Snakes and Ladders game to develop the career decision skills of class XII students at Madrasah Aliyah has met the acceptability criteria. The results obtained by the validation test by the media expert test The average value obtained for all aspects of 96.42%. The average value obtained from material experts for all aspects is 97.05%, and the average value obtained from users for all aspects is 93.33%. Based on the data, it has met the acceptability criteria consisting of feasibility, accuracy, usefulness, and suitability. So that the media does not need to be revised again and is ready to be tested for its effectiveness.

Keywords: Snakes and Ladders Game Media, Career Decision Skills, and Santri.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan dan memegang peranan penting dalam tumbuh kembang individu serta sebagai wadah untuk membentuk potensi yang ada pada individu agar berkembang dengan maksimal (J. Konseling et al., 2017). Dengan demikian sekolah menjadi satu tempat yang diharapkan mampu melaksanakan program pembelajaran yang nantinya dapat membantu individu untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sekolah berbasis pondok pesantren adalah inovasi baru dari jenis pendidikan formal. Dimana sekolah merupakan satuan pendidikan formal di lingkungan masyarakat pada umumnya, kini sekolah berada pada lingkungan pesantren. Pesantren ialah induk dari unit pendidikan formal didalamnya (Kunci et al., 2015).

Namun sistem pendidikan pondok pesantren pada masa kini menyelenggarakan dan pengajarannya yang dapat dikategorikan menjadi 3 bentuk yaitu: a) Pondok pesantren lembaga pendidikan dan pengajaran terkait agama islam yang umumnya diberikan dengan cara non klasikal dan biasanya santri bertempat tinggal diasrama. b) Lembaga pendidikan dan pengajaran menggunakan metode dan cara mendidik dengan system weton yaitu santri bergotong-royong dengan waktu tertentu. c) Pondok pesantren dewasa ini adalah gabungan antara istem pondok dan pesantren yang dapat memberikan pendidikan dan pengajaran agama islam dengan system bandungan, sorongan, ataupun wetonan, yang bagi para santrinya yang disebut pondok pesantren modern. Maka peranan pondok pesantren di kehidupan sangat besar (Hakim et al., n.d.).

Salah satu pondok pesantren di Mojokerto yaitu YPP Madrasah Aliyah Nurul Islam. Permasalahan yang ada di pondok pesantren tersebut khususnya kelas XII dengan hasil need

assessment di Pondok Pesantren Nurul Islam dari angket *IKMS* (Identifikasi Kebutuhan Masalah Siswa) dan *DCM* (Daftar Cek Masalah) didapatkan informasi bahwa santri di Pondok Pesantren Nurul Islam permasalahan yang terjadi yaitu belum memiliki planning kedepan untuk studi lanjutan (Kunci et al., 2015). Pada pondok tersebut ada beberapa aturan yang mengharuskan berkuliah dipondok tersebut, sedangkan ada beberapa yang ingin bekerja. Hal tersebut menandakan bahwa santri mengalami kesulitan dalam pengambilan keputusan karier (Yogyakarta & Pendidikan, 2013). Keterampilan pengambilan keputusan karier merupakan proses dimana menentukan pilihan karier ada beberapa alternative pilihan yang didasarkan dari pemahaman diri dan pemahaman karier.

Adapun penjelasan dari teori John Holland (Antara et al., 2016) tentang pilihan karier yang menyatakan bahwa pekerjaan seseorang tergantung kepribadian dari orang tersebut. Dari hasil wawancara ke Wakil Kurikulum pondok, Wali Kelas, dan Wakil Kemahasiswaan mengatakan bahwasannya santri memang mengalami kesulitan dalam memutuskan karier atau studi lanjut setelah dari pondok. Setelah melakukan observasi dalam kelas XII menunjukkan bahwa santri mengalami kebingungan pemilihan karier dikarenakan pondok tersebut ada aturan yang mengharuskan santri telah lulus untuk berkuliah dipondok tersebut, sedangkan ada beberapa yang ingin bekerja (Kunci et al., 2015). Beberapa permasalahan tersebut yang membuat santri mengalami kesulitan dalam memutuskan pemilihan karier.

Keputusan pengambilan keterampilan karier Dewa Ketut Sukardi menjelaskan bahwa proses individu membuat pilihan dalam rencana di masa depannya (Pramadi Heru, 2015). Maksud dari pengambilan keputusan karir disini adalah bagaimana keputusan yang diambil secara bijak dan penuh pertimbangan. Pengambilan keputusan karier mutlak demi keberhasilan dalam kehidupannya. Holland menjelaskan perihal faktor yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan karir (Bimbingan & John, 2011) meliputi: 1) Kelas sosial pendidikan, yaitu tangga bagi remaja dengan perilaku menengah, akademik hingga perguruan tinggi untuk naik dari peringkat bawah dalam program yang membimbing siswa ke dalam jenis pekerjaan tertentu. 2) Anak dapat melihat dan mendengar orang tua dan teman sebaya, pekerjaan orang tuanya sejak dini. Kadang-kadang mereka bahkan membawa anak-anak mereka ke tempat kerja. teman sebaya juga mempengaruhi perkembangan karir remaja. Remaja dan orang tua menggunakan standar status pekerjaan yg lebih tinggi berusaha mencari status pekerjaan yang lebih tinggi meskipun mereka asal asal gerombolan berpenghasilan rendah. 3) dampak sekolah yaitu sekolah, pengajar, serta guru BK (konsultasi dan bimbingan) memiliki efek yang bertenaga terhadap perkembangan karir peserta didik. Sekolah sebagai titik awal bagi individu untuk belajar perihal global kerja. Sekolah ialah satu-satunya komunitas yang dapat menyediakan sistem yang diperlukan untuk mendidik perihal karir, pendampingan, penempatan, serta hubungan sosial. 4) Gender yaitu perempuan lebih disosialisasikan menggunakan mengurus rumah dibandingkan dengan kiprah yang berhubungan menggunakan berkariyer atau prestasi. Terlalu terpaku dengan stereotipe secara gender (Teori & Putri, 2018). Dalam pemilihan keterampilan dalam pengambilan keputusan karier. Keterampilan dalam pengambilan keputusan mencakup kemampuan untuk: 1) mengidentifikasi pilihan, 2) mengidentifikasi kemampuan untuk membuat pilihan, 3) mempertimbangkan pro dan kontra dari pilihan, 4) mengidentifikasi hasil alternatif, dan 5) pilihan apa yang tidak hanya layak tetapi juga mungkin (Empati et al., 2017).

Maka dari itu peneliti membuat media yang diharapkan dapat membantu mengembangkan keterampilan keputusan karier yaitu dengan permainan *Ular Tangga*. Menurut Grunfeld (Amalianita & Putri, 2020) *Ular Tangga* adalah permainan yang umumnya dimainkan oleh mulai dari anak-anak hingga orang dewasa di berbagai mancanegara, tidak menutup kemungkinan banyak orang juga tidak mengetahui permainan tersebut. Permainan *Ular Tangga* yang peneliti buat didesain memiliki kelebihan dapat menentukan keterampilan keputusan karier santri. Hal tersebut sangat berguna bagi guru dan santri untuk meminimalisir kebingungan dalam pemilihan karier para santri. Sebagai tambahan dalam pembuatan permainan *Ular Tangga* yang relevan

dalam pembelajaran tentang keputusan karier, penulis akan memodifikasi permainan tersebut (Class et al., 2014). Modifikasi yang akan dilakukan yaitu mengubah aturan bermain dalam bentuk fisik dan tentang karakteristik permainan ini dalam pembahasannya. Oleh karena itu, permainan *Ular Tangga* adalah permainan yang sudah diketahui oleh banyak orang apalagi untuk guru dan siswa, peneliti mengembangkannya untuk menyelidiki apakah permainan tersebut memenuhi kriteria akseptabilitas produk (Yokyakarta & Pendidikan, 2013).

Permainan *Ular Tangga* akan menjadi alternative solusi dalam keterampilan pengambilan keputusan karier para santri yang berisikan teori Menurut John Holland menyatakan bahwa seseorang yang dapat lebih dulu menemukan karir yang sesuai dengan harapan dan kepribadiannya pribadi tersebut cenderung akan lebih mudah menikmati pekerjaan yang ia pilih dibandingkan dengan pekerjaan yang tidak sesuai dengan kepribadiannya (Antara et al., 2016). Tipe kepribadian dan Model Kesesuaian antara tipe kepribadian dengan lingkungan akan memudahkan santri atau individu memperoleh kepuasan psikologis dalam menjalani karier dalam kehidupannya, dengan teori tersebut akan membuat santri dapat memutuskan karier melalui kepribadian yang mereka dapatkan dari pasion yang dimilikinya (Pada et al., 2014) .

Berdasarkan sudut pandang uraian pernyataan diatas, dan belum terlaksanakannya suatu penelitian di Pondok Pesantren Nurul Islam, maka diperlukan melaksanakan suatu penelitian terkait “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Keterampilan Keputusan Karier Santri Kelas XII Di Madrasah Aliyah”, sebagai bahan pertimbangan permainan *Ular Tangga* sebagai bahan pembelajaran dalam keterampilan pengambilan keputusan karier.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D). berdasarkan Sugiyono (B. Konseling et al., 2008) model penelitian pengembangan merupakan penelitian yang membuat produk tertentu menguji efektivitas produk tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode permainan Ular tangga sebagai pemilihan keputusan karier merupakan model penelitian pengembangan Borg and Gall (B&G) 1983 yg awalnya sepuluh tahapan, lalu yang dilakukan hingga tahap kelima yaitu 1) Penelitian serta pengumpulan data, 2) Perencanaan, tiga) Pengembangan draf produk, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Merevisi hasil uji coba.

Pada tahapan uji validasi pada penelitian pengembangan ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan calon pengguna yang memiliki kriteria, sebagai berikut: (1) Ahli media: Berpengalaman dan menguasai bidang pengembangan produk (media permainan dalam BK), Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S2. Pada penelitian ini yang menjadi ahli media yaitu Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. (2) Ahli materi: Berpengalaman dan menguasai materi bimbingan dan konseling bidang pribadi, Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S2. Pada penelitian ini yang menjadi ahli materi yaitu Bapak Denok Setiawati, M.Pd., Kons. (3) Calon pengguna: Berpengalaman dan dapat memberi layanan bimbingan dan konseling, Guru Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S1 Bimbingan dan Konseling. Dikarenakan di MA Nurul Islam Pungging, Mojokerto tidak terdapat guru BK maka pada penelitian ini yang menguji validasi calon pengguna yaitu Sulistyowati, S.Pd. M. H selaku Wakil Ketua Manajemen di Madrasah Aliyah Nurul Islam Pungging, Mojokerto.

Analisis data pada penelitian tersebut menggunakan analisis data secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil analisis data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar, dan saran yang diberikan saat uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna. Sedangkan hasil analisis kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil angket uji ahli media, uji ahli materi, dan uji calon pengguna. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis kualitatif. Teknik analisis data tersebut antara lain:

Data Kuantitatif, yaitu teknik analisis data menggunakan persentase, untuk menganalisis data menggunakan rumus data secara keseluruhan sebagai berikut:

$$(P: \frac{F}{N} \times 100\%)$$

Keterangan:

P = Persentase nilai yang diperoleh

f = Frekuensi jawaban alternative

N = Number of cases ((jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Dari rumus tersebut menggunakan angket tertutup.

Tabel 1 Skala Penilaian

<i>Produk</i>	<i>Jawaban</i>	<i>Skor</i>
Media Permainan Ular Tangga	Sangat Baik	4
	Baik	3
Keputusan Karier	Kurang Baik	2
	Tidak Baik	1

Untuk memberikan makna pada angka persentase, sebagai yang akan terjadi perhitungan menggunakan rumus yang relevan untuk memilih apakah permainan ular tangga harus dimodifikasi, kriteria evaluasi kemudian dipergunakan buat memilih kriteria yang dipergunakan untuk mencapai hasil persentase, yaitu:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

Uji coba hasilnya akan dibandingkan dengan kriteria evaluasi. Maka akan diperoleh hasil untuk setiap komponen variabel yang merupakan jawaban berhasil tidaknya permainan ular tangga. Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai persentase untuk masing-masing aspek berada pada kisaran 66% - 80% atau 81% - 100%, maka aspek tersebut dikatakan baik dan tidak perlu diubah. Namun jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase setiap aspek berada pada kisaran 0% - 55% atau 56% - 65%, maka aspek tersebut dinyatakan buruk dan harus diubah. **Data Kualitatif**, yaitu data yang diperoleh berdasarkan dari saran, kritikan, komentar dan masukan melalui uji materi, uji media, dan uji calon pengguna berupa data deskriptif yang digunakan sebagai bahan untuk merevisi permainan *Ular Tangga* keterampilan keputusan karier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan

Analisis produk

Analisis produk adalah tahap awal penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data awal tentang situasi yang mendukung penelitian tersebut.

1) Penelitian dan pengumpulan data meliputi:

Melakukan pengisian angket DCM (Daftar Cek masalah) serta IKMS (Identifikasi Kebutuhan masalah siswa) pada santri buat mengetahui yang akan terjadi konflik yang dihadapi.

Studi pustaka, dilakukan buat mengkaji konsep serta teori yang berhubungan menggunakan media yang akan dikembangkan serta menyelidiki yang akan terjadi penelitian terdahulu yang bekerjasama dengan produk pengembangan.

Mengkaji beberapa referensi terlebih dahulu sebelum melakukan tahapan pengembangan, maka hal tersebut bisa membuat produk yang didapatkan berguna sebagaimana manfaatnya. Selain itu ada kajian yang dijadikan landasan dan bahan pertimbangan pada penyusunan materi pada media yang dikembangkan dijadikan acuan buat membantu konselor dalam mengatasi dilema karier santri.

1. Perencanaan, meliputi:

Dengan tidak adanya guru Bimbingan dan Konseling disekolah maka produk atau media berupa permainan *Ular Tangga* dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh guru kelas.

- a. Menentukan media yang digunakan.
- b. Menentukan fungsi dan tujuan dibuatnya media permainan Ular Tangga. Fungsi dan tujuan tersebut akan digunakan sebagai petunjuk dalam memilih isi atau materi permainan *Ular Tangga*.
- c. Menentukan sasaran yang dirancang untuk membantu guru kelas dalam memberikan layanan untuk untuk keputusan karier para santri.
- d. Melakukan desain dan konten yang meliputi: menentukan desain yang akan digunakan dalam mengembangkan permainan *Ular tangga*, pengumpulan referensi yang mendukung materi keputusan karier dan pengumpulan beberapa produk yang dapat digunakan untuk mendukung materi yang dikembangkan didalam permainan *Ular Tangga*.
- e. Merancang buku panduan bagian yang terpenting dalam mengembangkan media karena terdapat petunjuk penggunaan. Buku panduan berisikan penjelasan singkat mengenai *Ular Tangga*, cara bermain, tujuan, lembar refleksi.

2. Pengembangan draf produk, meliputi:

- a. Susun kisi-kisi alat penilaian sebagai ukuran kualitas permainan Ular Tangga dan buku panduan.
- b. Membuat alat validasi dan pengujian untuk mendapatkan data dengan kriteria dan kolom kualitas (4): sangat baik/sangat baik, (3): baik/baik, (2): buruk/kurang baik, (1): buruk/kurang baik cocok untuk memainkan checklist (✓) pada media penilaian kualitas permainan ular tangga.
- c. Pengembangan permainan Ular Tangga terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:
1) Menyiapkan desain permainan Ular Tangga, membuat desain, menentukan skema warna yang akan digunakan, merancang kotak, Ular Tangga dan panduan. 2) Proses pembuatan game Ular Tangga menggunakan Photoshop dan menggunakan manual dan

manual Canva. 3) proses pengisian *template* permainan *Ular Tangga* sesuai dengan materi yang telah dikembangkan dengan dilengkapi gambar-gambar dan buku panduan.

d. Materi media

permainan *Ular Tangga* merupakan media dalam rumusan materi yang dikumpulkan dari data IKMS dan DCM mengkaji hasil materi yaitu kartu pertanyaan yang sesuai dengan teori John Holland (RIASEC), Berisikan kasus-kasus mengenai keputusan karier untuk mengembangkan keterampilan keputusan karier (Kasna et al., 2015).

3. Uji Coba Lapangan Awal (Validasi)

1) Uji media

Tahapan ini yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2022 peneliti mendapatkan saran untuk menjadikan media yang telah dikembangkan menjadi sempurna. Ahli media yang menjadi konsultan adalah Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling UNESA.

Dibawah ini adalah hasil dan revisi berdasarkan saran ahli media:

a. Media permainan *Ular Tangga*.

Tabel 3 Keterangan Revisi Media Permainan *Ular Tangga*

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	-	-	-

b. Buku Panduan Penggunaan Permainan *Ular Tangga*.

Tabel 4 Keterangan Revisi Buku Panduan Permainan *Ular Tangga*

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	-	-	-

1. Data kuantitatif

Berdasarkan hasil uji ahli Bimbingan dan Konseling mendapatkan kesimpulan bahwa data yang diperoleh masing-masing aspek, yaitu:

- Nilai kegunaan adalah 93,75% dalam hal kegunaan, memenuhi syarat sangat baik menurut Mustaji (2005), tidak diperlukan modifikasi.
- Nilai kelayakan adalah 93,75% dan menurut Mustaji (2005) sangat memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan modifikasi.
- Nilai ketepatan adalah 100% yang menurut Mustaji (2005) sangat memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan modifikasi.
- Nilai kepatuhan adalah 100% yang menurut Mustaji (2005) sangat memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan modifikasi.

Hasil Rata-rata untuk keseluruhan aspek sebesar 96,42% menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik tidak perlu dimodifikasi.

2. Data Kualitatif

Saran data komentar perbaikan dari Ahli Bimbingan dan Konseling.

2) Ahli Materi

Tahapan ini yang dilaksanakan pada tanggal 5 April 2022 untuk memperoleh saran kritik untuk menyempurnakan yang telah dikembangkan peneliti. yang menjadi konsultan adalah Denok Setiawati, M.Pd., Kons selaku dosen Bimbingan dan Konseling UNESA.

Berikut hasil dan revisi berdasarkan saran ahli materi:

Tabel 5 Keterangan Revisi Permainan Ular Tangga

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	Buku Panduan	Tambahan kalimat cover	Sudah direvisi dengan menambahkan kalimat pada cover
2.		Disclamer bahasa yang digunakan tidak sesuai	Sudah direvisi dengan memperbaiki bahasa
3.		Ejaan yang digunakan tidak sesuai	Sudah direvisi dengan memperbaiki ejaan
4.		Ditujukan kepada siapa buku panduan ini	Sudah direvisi dengan menambahkan tujuan buku panduan
5.		Desain dalam layanan apa	Sudah direvisi denngan menambahkan layanan pada buku panduan
6.		Rencana Pelaksanaan Layanan harus sesuai	Sudah direvisi dengan menyesuaikan Rencana Pelaksanaan Layanan

1. Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil uji pengguna disimpulkan data yang diperoleh masing-masing aspek, yaitu:

- Aspek kegunaan adalah 95,83% dalam hal kegunaan, memenuhi syarat sangat baik menurut Mustaji (2005), tidak diperlukan modifikasi.
- Aspek kelayakan adalah 100% dan menurut Mustaji (2005) sangat memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan modifikasi.
- Aspek ketepatan adalah 93,75% yang menurut Mustaji (2005) sangat memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan modifikasi.
- Aspek Kepatuhan adalah 100% yang menurut Mustaji (2005) sangat memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan modifikasi.

Rata-rata 97,05% dari seluruh aspek yang diperoleh dari ahli materi menurut Mustaji (2005) sudah memenuhi kriteria kelayakan dengan baik dan tidak memerlukan modifikasi.

2. Data Kualitatif

Saran dan Komentar perbaikan dari Ahli Bimbingan dan Konseling.

3) Pengguna

Tahapan ini yang dilaksanakan pada tanggal 14 April 2022 untuk memperoleh saran kritik untuk menyempurnakan hasil penelitian. Pengguna yang menjadi

konsultan adalah Sulistyowati, S.Pd. M. H selaku wakil ketua manajemen mutu di Madrasah Aliyah Nurul Islam Mojokerto.

Berikut hasil dan revisi berdasarkan saran pengguna:

a. Permainan *Ular Tangga*

Tabel 6 Keterangan Revisi Media Permainan *Ular Tangga*

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	-	-	-

b. Buku Panduan Penggunaan Permainan *Ular Tangga*.

Tabel 7 Keterangan Revisi Buku Panduan Permainan *Ular Tangga*

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	-	-	-

1. Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil uji pengguna disimpulkan data yg diperoleh masing-masing aspek, yaitu:

- Aspek kegunaan adalah 87,05% dan menurut Mustaji (2005) sudah memenuhi syarat kelayakan sangat baik tidak perlu dimodifikasi.
- Aspek kelayakan adalah 95% serta dari Mustaji (2005) sudah memenuhi syarat kelayakan sangat baik tidak perlu dimodifikasi.
- Aspek ketepatan adalah 91,66%% dan dari Mustaji (2005) sudah memenuhi syarat kelayakan sangat baik tidak perlu dimodifikasi.
- Aspek kepatutan adalah 100% serta menurut Mustaji (2005) sudah memenuhi syarat kelayakan sangat baik tidak perlu dimodifikasi.

Rata-rata nilai yang diperoleh dari pengguna untuk keseluruhan aspek sebesar 93,33% menurut Mustaji (Arah et al., 2016) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik tidak perlu direvisi.

2. Data Kualitatif

Saran dan Komentar perbaikan dari pengguna.

4. Revisi hasil uji coba

Setelah dilakukan oleh uji ahli akan dilakukan revisi untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk. Sehingga produk akhir berupa produk akseptabilitas yang memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan (Nurul Chairiah et al., 2020).

Spesifikasi Produk

Menurut Sriningsih (Mata et al., 2018) menyatakan bahwa permainan *Ular Tangga* dapat diberikan dalam rangka menstimuluskan bidang perkembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Dengan ini adanya spesifikasi produk permainan *Ular Tangga* yang dikembangkan ada dua macam yaitu spesifikasi bentuk produk dan spesifikasi isi produk untuk mengetahui permainan *Ular Tangga* tersebut:

1. *Spesifikasi bentuk produk*

- a. Banner: Yang berisikan desain permainan Ular Tangga dengan desain yang menarik untuk santri. Dengan ukuran 2m x 2m.
- b. Pion: Ada 5 pion dan 5 warna yaitu kuning, merah, biru, hijau, dan orange. Memiliki ukuran tinggi 8cm dan diameter 8cm.
- c. Dadu: Berbentuk boneka yang terbentuk kubus dan berukuran 16 cm. Memiliki 2 warna yaitu kuning dan merah.
- d. Buku Panduan: Didesain sangat menarik setiap lembarnya dengan menggunakan kertas paper art dan ukuran kertas B5.
- e. Kartu Pertanyaan, Kartu Hukuman, dan Kartu Panduan cara bermain: Didesain sangat menarik dengan kartu hukuman menggunakan warna pink agar terkesan tidak menyeringkan, kartu pertanyaan menggunakan warna tosca agar terlihat elegan, dan kartu panduan cara bermain menggunakan warna kuning agar terlihat tidak membosankan.

2. *Spesifikasi isi produk*

- a. Kartu Pertanyaan: Berisikan pertanyaan yang sesuai dengan teori John Holland (RIASEC).
- b. Kartu Hukuman: Berisikan kasus-kasus mengenai keputusan karier untuk mengembangkan ketrampilan keputusan karier.
- c. Kartu panduan cara bermain: Berisikan panduan cara bermain dengan lebih singkat dan menarik.
- d. Buku panduan : Berisikan pengenalan mengenai permainan Ular Tangga, cara bermain, Kontruks dalam permainan, antara lain ada pembuatan Rencana Pelaksanaan Layanan, Lembar Refeksi, dan lembar penilaian.

Dengan ini spesifikasi dan isi produk yang digunakan untuk memutuskan karier santri yang mempermudah memilih *study* lanjut. Setelah melewati lima tahapan dapat dinyatakan bahwa telah memenuhi kriteria *akseptabilitas*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan permainan Ular Tangga dengan menggunakan sistem bimbingan kelompok di santri kelas XII di Madrasah Aliyah Nurul Islam menggunakan pengembangan Borg&Gall (1983) yang sudah dilakukan serta digunakan sesuai kebutuhan ada lima tahapan yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Merevisi yang akan terjadi uji coba.

Sesuai evaluasi serta analisis pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa Media permainan Ular Tangga buat menyebarkan ketrampilan keputusan karier santri kelas XII di Madrasah Aliyah sudah memenuhi kriteria *akseptabilitas*. Adapun rincin yang akan terjadi pengembangan tadi Uji ahli media homogen-homogen nilai yang diperoleh keseluruhan aspek sebesar 96,42% , rata-rata nilai yang diperoleh asal ahli materi buat holistik aspek sebesar 97,05%, serta homogen-homogen nilai yang diperoleh dari pengguna buat keseluruhan aspek sebesar 93,33%.

Berdasarkan akibat tersebut permainan ular tangga artinya produk yang baik dengan kriteria tidak perlu direvisi. Jadi produk permainan ular tangga buat berbagi keterampilan keputusan karier santri.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran kepada Guru BK, Siswa, dan peneliti selanjutnya yang dipaparkan sebagai berikut: (1) Permainan Ular Tangga untuk mengembangkan keterampilan keputusan karier telah memenuhi kriteria *akseptabilitas*. Jadi diharapkan Guru BK dapat menyampaikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan Ular Tangga untuk meningkatkan keterampilan keputusan karier. (2)

Dengan permainan Ular Tangga untuk mengembangkan keterampilan keputusan karier santri dapat menentukan kariernya. (3) Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneruskan sampai tahap uji lapangan yang sesuai pada prosedur pengembangan Borg and Gall. Karena pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan maka hanya dapat dilakukan hingga tahap revisi produk awal saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalianita, B., & Putri, Y. E. (2020). Perspektif Holland Theory Serta Aplikasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling Karir. 4, 63–70.
- Antara, H., Emosi, K., Keputusan, P., & Pada, K. (2016). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Pengambilan Keputusan Karir Pada Remaja.
- Arah, P., Peserta, P., & Zamroni, E. (2016). Urgensi Career Decision Making Skills Dalam Penentuan Arah Peminatan Peserta Didik. *Konseling GUSJIGANG*, 2(2), 140–152.
- Bimbingan Konseling, J., Zinddy Utomo, L., & Bimbingan dan Konseling, P. (2015). Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Fishbowl Untuk Mengembangkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Info Artikel. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 1–7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>
- Bimbingan, P., & John, K. (2011). Tipe Keribadian Dan Model Lingkungan Dalam Perspektif Bimbingan Karier John Holland Oleh Muslim Afandi Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Suska Riau. 8(01), 86–96.
- Class, C., Ips, X. I., Sman, I. N., Citraenggarpyahoocoid, E., Konseling, B., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 17 Surabaya Media Development Of Snakes And Ladders On A Career Planning In The Group Counseling Class Xi Ips In Sman 17 Surabaya. *BK Unesa*, 04, 594–602.
- Empati, J., Puspitaningrum, I., & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan Antara Konformitas Dengan Efikasi Diri Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Sma Kelas Xii. *Empati*, 6(1), 246–251.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siti. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hakim, M. N., Pascasarjana, M., Maulana, U. I. N., & Ibrahim, M. (n.d.). Inovasi Kurikulum Pendidikan SMA Darul Ulum 2 di Pondok Pesantren Darul Ulum Jombang Mohammad Tholhah Hasan. 1–13.
- Kasna, I. F. P., Sudhita, I. W. R., & Rati, N. W. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Crh (Course Review Horay) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Universitas Pendidikan Ganesha.
- Konseling, B., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. (2008). Pengembangan Media Permainan Tradisional Boi-Boian Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Lusi ' ani Ari Khusumadewi Abstrak. 390–396.
- Konseling, B., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Konseling, B., Ilmu, F., Universitas, P., & Surabaya, N. (2012). Pengembangan Aplikasi Karier Model Cognitive Information Processing (Cip) Untuk Perencanaan Studi Lanjut Siswa Kelas Ix Smp Negeri 1 Panceng Gresik. 337–344.
- Konseling, J. F., Rizkiah, V., Dalimunthe, R. Z., Nurmala, M. D., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Terhadap Perencanaan Karier Siswa. 8(1), 18–25.
- Konseling, J., Vol, G., Issbn, P., & Issbn, O. (2017). Meningkatkan Kematangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis Life Skills. *Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 17–27.

- Kunci, K., Modern, P., Islam, P., & Pendahuluan, A. (2015). Pendidikan di pondok pesantren modern. *Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 60–66.
- Mariyaningsih, N. (2012). Penerapan Metode Kontekstual Investigasi Bisnis Dan Game Ular Tangga Kombi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Komunikasi Bisnis. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 7(2), 1–13.
- Mata, P., Telaah, K., & Sma, E. (2018). Pengembangan Soal Hots Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Mata Kuliah Telaah Ekonomi Sma. 6(1), 103–110.
- Nurul Chairiah, M., Rohaeti, E. E., & Fatimah, S. (2020). Pengambilan Keputusan Karier Siswa Cerdas Istimewa Bakat Istimewa (CIBI). *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(2), 72–79.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/5040>
- Ovieanti, K., & Miranda, Y. (2018). Pengembangan Media Buku Cerita Dalam Bentuk Pop-Up Untuk Memberikan Gambaran Labelling Ari Khusumadewi. 382–389.
- Pada, K., Peminatan, P., & Smp, S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan Karir Pada Program Peminatan Siswa Smp. *Bimbingan Konseling*, 3(2).
- Pramadi Heru. (2015). Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Kutasari Purbalingga.
- Risqiyain, L. H., & Purwanta, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 88.
<https://doi.org/10.17977/um001v4i32019p088>
- Teori, P. M., & Putri, R. D. (2018). Penggunaan Materi Teori Karier John Holland Terhadap Peningkatan Perencanaan Karier Siswa Melalui Layanan Informasi Bermuatan Pembelajaran Kontekstual. *Wahana Dadika*, 16, 243–255.
- Yogyakarta, U. N., & Pendidikan, S. (2013). Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma N 3 Purworejo.