

**URGENSI PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
PERENCANAAN STUDI LANJUT**

Tri indri Astuti^a and Hardi Prasetiawan^b

Bimbingan dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

tri1900001208@webmail.uad.ac.id and hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id

Abstrak

Perencanaan studi lanjut merupakan sebuah proses yang pasti dilalui setiap peserta didik. Namun dalam perkembangannya tidak semua peserta didik dapat merencanakan studi lanjut sesuai dengan minat, bakat, serta kompetensi dirinya. Disinilah peran Guru Bimbingan dan Konseling berada yaitu dengan memberikan Layanan Bimbingan kelompok menggunakan media ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi layanan bimbingan kelompok menggunakan media ular tangga untuk merencanakan studi lanjut siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *literature review*. Metode analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan studi kepustakaan, peneliti menelaah buku, jurnal dan prosiding serta beberapa sumber yang relevan dan berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Subyek dalam penelitian ini ialah peserta didik yang masih memerlukan bantuan dalam perencanaan studi lanjutnya.

Kata kunci: Media Ular Tangga, Bimbingan Kelompok, Perencanaan Studi Lanjut

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Secara alami pendidikan tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan setiap manusia. Melalui pendidikan manusia dapat berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Sejatinya pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun kebiasaan-kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari generasi sebelumnya melalui penelitian, pengajaran, dan pelatihan.

Demi mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sarana dan prasarana sebagai pendukungnya. Jika sarana dan prasarana tersebut belum terpenuhi dengan maksimal proses pembelajaranpun akan terhambat. Sarana dan prasarana pendidikan umumnya merupakan semua fasilitas yang dapat dipergunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Semakin lengkap sarana dan prasarana yang dimiliki semakin baik pula hasil yang diperoleh. Untuk itu semua elemen pendidikan mulai dari staf pendidikan, guru, orang tua, peserta didik dan semua pengurus yang terlibat dalam lembaga pendidikan harus mampu bekerja sama agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang diharapkan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan digunakan sebagai tempat dimana kita dapat memperoleh ilmu untuk bekal kehidupan kelak. Untuk itu dibutuhkan semangat yang tinggi dalam jiwa peserta didiknya dalam melakukan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat. Belajar dan pembelajaran adalah interaksi antara Guru dengan peserta didiknya. Proses pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Proses pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Umumnya tidak ada batasan khusus untuk seseorang melakukan belajar. Namun, dalam pendidikan formal yang ada di Indonesia diberlakukan usia minimal dan maksimal seseorang mengikuti pendidikan. Salah satu program pendidikan yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu program wajib belajar selama 9 tahun. Yaitu berarti setiap anak di Indonesia wajib mendapatkan pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD atau sederajat) hingga sekolah menengah pertama (SMP atau sederajat). Pendidikan pada jenjang SMP merupakan sebuah tingkatan pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah jenjang SD. Jenjang SMP normalnya ditempuh selama 3 tahun, yaitu kelas 7-9. Pada jenjang pendidikan

PROSIDING
Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

tersebut siswa berada pada kisaran usia 12-15 tahun, yaitu dimana siswa berada pada fase remaja.

Masa remaja merupakan fase yang sangat penting dalam proses perkembangan individu. Fase ini merupakan masa perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa transisi ini perkembangan individu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya ketika dewasa kelak, untuk itu penting bagi seorang remaja mempersiapkan segalanya sebaik mungkin. Dalam tahapan usia remaja memiliki tugas perkembangan yang harus dimiliki. Menurut (Diananda, 2019) apabila seorang remaja gagal dalam tugas perkembangannya, maka pada tahapan perkembangan selanjutnya individu tersebut akan mengalami gangguan yang dapat menimbulkan permasalahan pada dirinya. Menurut psikologi, permasalahan yang dihadapi oleh remaja merupakan hasil dari tugas perkembangan selama masa kanak-kanak yang belum berhasil.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh seorang remaja sangat beragam. Mulai dari permasalahan emosional, permasalahan sosial, permasalahan keluarga, maupun permasalahan pendidikan. Permasalahan emosional yang biasanya dihadapi oleh remaja yaitu tidak dapat menahan marah, stress, hingga depresi. Permasalahan sosial yang dihadapi remaja yaitu seperti tidak dapat bergaul dengan teman, menarik diri dari lingkungan, tidak dapat bersosialisasi, dan lain sebagainya. Permasalahan keluarga yang dihadapi remaja contohnya yaitu sering membantah orang tua, tidak membantu pekerjaan rumah, tidak betah tinggal dirumah, dan lain sebagainya. Sedangkan permasalahan pendidikan yang dihadapi remaja contohnya yaitu membolos, tidak mengerjakan tugas, tidak dapat merencanakan studi lanjut nya dan lain sebagainya.

Permasalahan remaja bersifat *urgent*. Karena itu jika tidak segera diselesaikan maka akan menghambat proses perkembangannya menuju dewasa. salah satu permasalahan remaja yang harus segera dipecahkan yaitu mengenai perencanaan studi lanjutnya. Memilih studi lanjut bagi siswa merupakan hal yang cukup sulit dilakukan. Seperti yang kita ketahui bahwasanya remaja pada tingkatan SMP biasanya memiliki karakteristik berkelompok. Pada usia ini anak ingin menjadi bagian dari sebuah grup. Anak biasanya lebih senang melakukan sesuatu secara bersama-sama. Sehingga wajar apabila anak SMP akan membuat sebuah grup atau yang biasa kita kenal dengan sebutan geng bersama teman-temannya. Menjadi sebuah grup pertemanan akan berpengaruh terhadap identitasnya. Karena tidak

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

sedikit dari mereka akan membuat keputusan yang sama yang sesuai dengan yang ada didalam grup pertemanannya. Hal ini bisanya terjadi karena dalam rentang usia tersebut anak masih memiliki karakter yang labil dan belum mampu mengambil keputusan secara tepat. Selain itu pada masa ini anak juga masih mencari jati dirinya, sehingga apa yang menurutnya baik akan dicontoh.

Merencanakan studi lanjut dapat berjalan dengan optimal apabila didasarkan pada keputusan siswa itu sendiri berdasarkan pemahaman keterampilan, minat, bakat, dan rujukan pada profesi yang ada di masyarakat. Namun kenyataannya, tidak semua siswa dapat merencanakan pendidikannya dengan baik. Alhasil, banyak lulusan Sekolah Menengah Pertama yang masih kebingungan ketika mengisi formulir pendaftaran untuk studi lanjutnya, sehingga mereka melakukannya dengan ceroboh karena tidak berlandaskan perencanaan yang baik dengan memperhatikan potensi yang dimiliki.

Pemilihan studi lanjut harus benar-benar dipikirkan dengan matang, karena akan berpengaruh terhadap kelanjutannya kelak. (ANA, 2022) mengatakan bahwa permasalahan yang sering dihadapi remaja saat mengambil keputusan studi lanjutnya yaitu belum memahami akan potensi yang dimilikinya, sehingga masih ragu-ragu dalam menentukan sekolah apa yang akan dituju selanjutnya. Peserta didik dalam merencanakan studi lanjut sering kali memiliki hambatan mengenai informasi yang didapat tidak sesuai dengan dirinya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Muwakhidah & Pravesti, 2017) data yang disajikan konselor dalam survei menunjukkan bahwa sekitar 68% siswa ceroboh dalam memilih jurusan SMK mereka, dan 74% siswa menunjukkan sering mengeluh dengan jurusannya, 59% siswa SMK tidak memiliki orientasi karir, 71% siswa SMK berkeinginan untuk pindah jurusan lain dan bahkan berniat untuk bekerja diluar bidang ahlinya, 62% siswa mengambil jurusan terbut karena meniru teman maupun harapan dari orang tua.

Disinilah peran bimbingan dan konseling berada. Sebagai salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan, BK perlu mengambil peran dalam perencanaan studi lanjut peserta didiknya. Guru BK melalui layanan Bimbingan dan Konseling perlu mengarahkan orientasi layanan pada perencanaan studi lanjut siswa. Guru Bimbingan dan Konseling

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

mampu mengarahkan peserta didiknya untuk merencanakan studi lanjutnya dengan cara memberikan dorongan kepada peserta didik agar percaya diri terhadap kemampuan dirinya yang didasarkan pada bakat, minat, serta kompetensi dirinya.

Guru BK dalam menerapkan proses layanannya dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh pemimpin kelompok, dalam hal ini yang berwenang untuk memimpin jalannya Bimbingan Kelompok yaitu Konselor atau Guru BK. Menurut Corey, dkk (dalam Hanggara, 2016) Bimbingan kelompok yaitu serangkaian prosedur terstruktur di dalam pertemuan kelompok yang berfokus pada pengembangan kognitif. Jika diintervensikan dalam setting sekolah, Bimbingan Kelompok akan berjalan dengan efektif, sebab dalam bimbingan kelompok akan belajar bagaimana mengambil keputusan dan mengidentifikasi hal-hal yang memengaruhi keputusan, baik saat ini maupun masa lampau, dan membimbing untuk mengembangkan strategi pengambilan keputusan yang efektif.

Meskipun diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok sangat dibutuhkan dalam perencanaan studi lanjut siswa, akan tetapi kenyataannya dilapangan masih banyak yang belum melakukannya. Beberapa hal yang bisa menjadi alasan adalah karena tidak ada waktu dalam melaksanakannya dan menganggap bahwa layanan informasi yang berhubungan dengan perencanaan studi lanjut cukup dilaksanakan ketika mengisi layanan informasi secara klasikal di kelas. Sehingga Guru BK lebih mengutamakan pemberian layanan melalui klasikal daripada melalui kelompok. Jikalau pun Guru BK memberikan layanan bimbingan secara berkelompok, dalam pemberian layanan pun masih minim juga menggunakan media sebagai alat bantu. Kebanyakan media yang digunakan Guru Bimbingan dan Konseling dalam penyampaian materi informasi masih berupa LKS ataupun *slide power point*. Sedangkan dimata peserta didik hal tersebut sudah biasa dan sering diterima, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa siswa akan merasa bosan, jenuh dan tidak tertarik mengikuti layanan.

Banyak sekali media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, salah satunya yaitu media ular tangga. Media ini dibentuk seapik mungkin dengan menambahkan nama-nama sekolah tingkat menengah ke atas dan disertai dengan gambar-gambar yang akan menarik minat siswa mengikuti layanan ini. Pada permainan ini memiliki tata cara yang mirip dengan permainan ular tangga yang lainnya. Yang menjadi

pembeda yaitu didalam permainan akan diberikan tugas yang merujuk pada materi perencanaan studi lanjut.

Media ular tangga efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Prastiwi, 2014) yang berjudul Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga perencanaan karier melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna dengan hasil presentase sebesar 81,48% termasuk kategori sangat baik (81%-100%) dan tidak perlu direvisi.

Selain Bimbingan Kelompok media ular tangga juga dapat diberikan ke dalam Layanan Konseling Kelompok. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Winda Novaliany (dalam Novaliany, 2022) yang berjudul Layanan Konseling Kelompok Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Mengurangi Setres Akademik Siswa SMK Farmasi Pelaihari. Dalam penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa mengurangi setres akademik siswa dengan menggunakan layanan konseling berbantuan permainan ular tangga dapat digunakan untuk menurunkan tingkat setres pada siswa kelas XII SMK Farmasi Bajingah. Hal ini dapat dibuktikan dengan siswa tetap merasa nyaman dan tenang dalam permainan sehingga tingkat setres pada tiap siklusnya selalu menurun. Penelitian lain menunjukkan bahwa media ular tangga dapat digunakan dalam layanan bimbingan klasikal. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Syaharayanti,dkk (dalam Pade et al., 2022) yang berjudul Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Pengenalan Budaya Daerah Tolitoli Pada Siswa. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga telah dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling karena berdasarkan penilaian dari validator, materi, gambar, bahasa, penyajian, tampilan serta kegunaan diperoleh kategori layak digunakan.

Kajian Literatur

1. Perencanaan Studi Lanjut

- a. Pengertian Perencanaan Studi Lanjut

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

Perencanaan studi lanjut merupakan mekanisme yang harus ditempuh siswa sebelum melaksanakan pemilihan studi lanjut. Perencanaan studi lanjut yaitu proses siswa dalam merencanakan jenjang pendidikan selanjutnya yang akan ditempuh. Perencanaan studi lanjut sangat penting dilakukan sejak dini untuk menentukan masa depan yang diinginkan oleh siswa. Seperti yang dijelaskan menurut Sutikna (1998: 17) (Nisa' & Wiryosutomo, n.d.) menjelaskan bahwa studi lanjut merupakan pendidikan sambungan atau lanjutan setelah tamat dari pendidikan yang ditempuh saat ini. Sedangkan menurut Ward & Peppard (Yulihastuti, 2019) mengatakan bahwa perencanaan yaitu sebuah rencana kegiatan yang memerlukan analisis yang menyeluruh dan sistematis. Perencanaan secara menyeluruh dengan harapan memiliki keberhasilan sesuai rencana dapat dilakukan dengan mengkaji apa yang hendak dikerjakan di masa datang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan studi lanjut merupakan sebuah proses untuk melaksanakan analisis yang menyeluruh mengenai sebuah rencana kegiatan pendidikan sambungan atau lanjutan setelah selesai dari pendidikan yang ditempuh saat ini. Ketika merencanakan studi lebih lanjut siswa perlu memiliki pemahaman yang mendalam bahwa karir individu di masa depan akan sangat dipengaruhi oleh keputusan pendidikan saat ini, dan keputusan tersebut didasarkan pada perencanaan yang matang dan tidak asal-asalan.

b. Langkah-Langkah dalam Perencanaan Studi Lanjut

Sekolah lanjutan yang dipilih diharapkan mampu mendukung cita-cita yang akan dicapai setiap siswa. Secara umum, anatara sekolah umum dengan sekolah kejuruan memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada materi yang diterima dan kesiapannya ketika sudah lulus kelak. Jika menempuh pendidikan di sekolah umum siswa akan dipersiapkan untuk memasuki perguruan tinggi, sedangkan jika menempuh sekolah kejuruan, siswa akan dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja. Agar siswa SMP dapat menentukan studi lanjutnya dengan baik, maka perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu :

1) Menyesuaikan dengan bakat minatnya

Memilih studi lanjut yang sesuai dengan bakat dan minatnya akan mempengaruhi motivasi belajarnya kelak. Siswa yang menempuh pendidikan yang sesuai bakat maupun minatnya akan merasa lebih nyaman dan senang sehingga hasil

belajar siswa akan lebih maksimal dan mampu mendorong siswa untuk lebih dekat dengan cita-cita yang diharapkannya.

2) Kemampuan fisik, akademis dan sosial ekonomi

Menentukan pilihan studi lanjut perlu memperhatikan keadaan serta kemampuan yang ada dalam dirinya. Melihat kemampuan fisik perlu dilakukan karena kondisi fisik akan mempengaruhi cara belajar siswa.

3) Keadaan sekolah lanjutan

Memilih sekolah lanjutan perlu melihat bagaimana keadaan sesungguhnya yang ada di sekolah tersebut. Melihat keadaan sekolah lanjutan tidak hanya secara fisik tetapi juga secara administrasi. Hal ini dimaksudkan agar keadaan sekolah benar-benar mendukung siswa untuk meraih cita-citanya.

4) Kesempatan dan peluang yang tersedia

Setelah siswa memastikan bahwa sekolah menengah yang mereka inginkan sesuai dengan bakat dan minat mereka, mereka perlu memastikan bahwa peluang dan program yang mereka inginkan benar-benar sesuai dengan yang mereka inginkan.

5) Prospek kedepan

Sekolah merupakan batu loncatan kita untuk meraih cita-cita. Untuk itu dalam menentukan pilihan studi lanjut perlu melihat bagaimana prospek kedepannya, harapannya kita dapat memilih sekolah yang sesuai dengan apa yang kita inginkan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perencanaan Studi Lanjut

Merencanakan studi lanjut pasti mempertimbangkan beberapa hal. Hal tersebut biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang bersumber dari diri sendiri dan faktor sosial. Faktor yang berasal dari diri sendiri yaitu: (1) kemampuan intelegenci, (2) bakat, (3) minat, (4) sikap, (5) kepribadian, (6) Nilai, dan (7) Prestasi. Sedangkan faktor sosial yaitu keadaan keluarga dan lingkungan masyarakat sekitar nya.

2. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

PROSIDING
Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

Bimbingan merupakan proses dukungan yang memungkinkan individu berkembang secara optimal. Bimbingan menginstruksikan siswa untuk menjadi lebih peka terhadap lingkungannya. Melalui bimbingan dapat memberikan siswa pengetahuan, kepercayaan diri dan kemampuan untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Bimbingan Kelompok adalah layanan yang membantu Klien atau siswa melakukan kegiatan tertentu melalui pengembangan diri, keterampilan sosial, kegiatan belajar, karir, pengambilan keputusan, dan dinamika kelompok.

Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara untuk mendukung individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Menurut Romlah (dalam Erlangga, 2017) Kepemimpinan Kelompok menggunakan teknik-teknik tertentu dalam kelompok untuk membantu mereka berkembang secara optimal sesuai dengan keterampilan, bakat, minat dan nilai-nilai mereka.

Pelayanan konseling kelompok harus dipimpin oleh ketua kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berlisensi untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Kepemimpinan kelompok melalui dinamika kelompok membahas topik-topik yang membantu kita memahami dan mengembangkan kehidupan kita sehari-hari.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok bertujuan untuk mendukung pengembangan diri dan perkembangan sosial setiap anggota kelompok. Bimbingan Kelompok juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anggota kelompok, terutama keterampilan komunikasi. Lebih khusus lagi, layanan Bimbingan kelompok membantu siswa dalam pengembangan emosi, pikiran, kognisi, wawasan dan sikap yang mendukung pencapaian perilaku yang lebih efektif, yaitu peningkatan keterampilan komunikasi baik verbal maupun nonverbal peserta didik.

Menurut Prayitno (dalam Fadilah, 2019) Konseling kelompok memiliki dua tujuan: tujuan umum dan tujuan khusus. Umumnya, konseling kelompok bertujuan untuk membantu siswa yang kesulitan. Selain itu, konseling kelompok juga bertujuan untuk mendorong pertumbuhan pribadi setiap anggota kelompok. Sedangkan secara khusus,

Bimbingan Kelompok bermaksud untuk membina keakraban antar anggota kelompok, melatih anggota kelompok agar memiliki sikap tenggang rasa, melatih anggota kelompok agar mampu saling terbuka, melatih anggota kelompok berani untuk mengemukakan pendapatnya di depan orang lain, serta melatih anggota kelompok untuk memperoleh keterampilan sosial.

c. Teknik-teknik dalam Bimbingan Kelompok

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok agar dapat berjalan dengan maksimal dapat menggunakan teknik-teknik yang ada. Teknik-teknik dalam Layanan Bimbingan Kelompok merupakan pedoman bagi seorang Konselor atau Guru BK dalam melaksanakan layanannya. Teknik-teknik dalam Layanan Bimbingan Kelompok yaitu:

1) Teknik Ceramah

Teknik ini disebut juga dengan teknik pemberian informasi. Teknik ini dilakukan dengan cara memberikan penjelasan yang dilakukan oleh seorang Guru BK kepada peserta didik.

2) Teknik Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok merupakan sebuah dialog antara tiga orang atau lebih dengan maksud untuk menyelesaikan persoalan atau mengklarifikasi masalah. Teknik ini dilakukan di bawah pimpinan.

3) Teknik Problem Solving

Teknik problem solving disebut juga teknik pemecahan masalah. Teknik ini adalah proses dimana seorang individu membuat pilihan baru dan menyesuaikan dengan tujuan dan nilai hidup untuk membuat perbedaan dalam dirinya dan lingkungannya.

4) Teknik Permainan Simulasi (simulation games)

Permainan simulasi adalah permainan peran dan teknik diskusi. Teknik ini dimaksudkan untuk mencerminkan situasi yang ada dalam kehidupan nyata. Caranya adalah dengan menentukan aktor yang berpartisipasi, yang terdiri dari moderator, kreator, pemilik peran, dan penonton.

5) Teknik Permainan Peran (Role Playing)

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang menjelaskan keterampilan dan pemahaman tentang hubungan manusia. Teknik ini dilakukan dalam situasi yang mirip dengan situasi sebenarnya. Ada dua jenis teknik bermain peran: sosio-drama

dan psikodrama. Sosiodrama adalah permainan peran yang bertujuan untuk memecahkan masalah sosial. Psikodrama adalah permainan peran yang bertujuan untuk membantu konseli lebih memahami diri mereka sendiri, menemukan citra mereka sendiri, mengekspresikan kebutuhan mereka, dan mengekspresikan reaksi mereka terhadap tekanan pada mereka.

d. Media dalam Bimbingan Kelompok

1) Pengertian Media dalam Bimbingan Kelompok

Media yaitu semua bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan ketika menyampaikan pesan. Media bimbingan dan konseling menyampaikan pesan-pesan bimbingan dan konseling yang dapat mengembangkan pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan konseli untuk memahami diri sendiri, membimbing diri sendiri, dan mengambil keputusan yang mengarah pada penyelesaian masalah. Sedangkan media Bimbingan Kelompok yaitu Semua saluran yang dapat digunakan untuk mempermudah dan mendukung keberhasilan Layanan Bimbingan Kelompok.

2) Klasifikasi Media

a) Media audio

Media audio adalah media yang menyampaikan informasi melalui suara dan menggunakan pendengaran sebagai alat untuk mengumpulkan informasi. Format suara yang dapat disajikan adalah suara manusia (narasi), musik, lagu/lagu, dan efek suara.

b) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang dapat menyampaikan informasi berupa suara dan gambar. Elemen audio membuat narasi, dialog, efek suara, dan musik, sedangkan elemen visual membuat gambar diam/foto, video, animasi, dan teks.

c) Media grafis

Media grafis disebut juga media printed material atau barang yang tercetak. Media grafis menghasilkan barang cetakan karena dicetak secara manual atau

dibuat memakai teknik menggambar atau melukis, mencetak, sablon, atau offset. Yang termasuk media grafis yaitu: Bagan, poster, grafik, bagan, kartun, komik pendidikan, media fotografi, dan permainan seperti monopoli, teka-teki, dan ular tangga.

3. Ular Tangga

a. Pengertian

Permainan Ular Tangga masih menjadi salah satu permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Media Permainan Ular Tangga membantu meningkatkan keterampilan perencanaan studi lanjut siswa karena permainan Ular Tangga cukup sederhana namun dapat mengajarkan, menyenangkan dan sangat interaktif dalam memecahkan masalah bersama. Menurut Jannah (dalam Asmarani, 2020) Karena tidak ada bentuk khusus dalam permainan ular tangga, sehingga pemain dapat menciptakan ular tangga sendiri sesuai dengan kreasinya tergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

Permainan ular tangga perencanaan studi lanjut ini dibentuk sedemikian rupa dengan menerapkan nama-nama sekolah tingkat menengah ke atas dan disertai dengan gambar-gambar yang akan menarik minat siswa mengikuti layanan ini. Permainan ular tangga perencanaan studi lanjut ini didalam nya akan ada sanksi dan reward yang akan diberikan. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui bahwa setiap apa yang kita dapatkan harus memerlukan sebuah usaha. Pada permainan ular tangga perencanaan studi lanjut ini memiliki tata cara yang mirip seperti permainan ular tangga yang ada pada umumnya. Namun yang membedakan yaitu pada permainan ular tangga perencanaan studi lanjut di dalamnya mempunyai tugas-tugas pokok. Tugas-tugas tersebut akan berisi tentang materi perencanaan studi lanjut.

Permainan Ular Tangga Perencanaan Studi Lanjut ini terdapat tugas yang akan merujuk pada perencanaan studi lanjut, yaitu mengenai pemahaman diri peserta didik dan macam-macam informasi umum mengenai sekolah menengah atas. Harapannya peserta didik yang memainkan permainan Ular Tangga Perencanaan Studi Lanjut ini mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai perencanaan studi lanjutnya.

b. Komponen Pengembangan Media Ular Tangga

PROSIDING
Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

Komponen yang ada dalam media permainan Ular Tangga Perencanaan Studi Lanjut yang diciptakan sebagai menunjang kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok yaitu:

1) Papan Permainan

Papan permainan ular tangga berbentuk persegi dengan besar 40 x 40 cm. Papan permainan ini dirancang dengan perpaduan warna yang menarik. Jumlah kotak yang ada yaitu 20 kotak dan setiap kotak tersebut dikombinasikan dengan warna atau gambar-gambar tentang studi lanjut. Setiap kotak pada papan permainan ini mempunyai nomer dan ketika pion berhenti pada nomer tersebut, pemain wajib mengambil kartu yang sudah disediakan di dalam kotak wadah tertentu. Kotak wadah tersebut berisi beberapa kartu pertanyaan, kartu misterius dan kartu zonk.

2) Pion

Pion dalam permainan ular tangga perencanaan studi lanjut ini dipakai untuk menunjukkan dimana posisi pemain berada. Pion bergerak sesuai dengan hasil pengundian mata dadu.

3) Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berfungsi untuk menentukan berapa kali pion digerakkan. Dadu berbentuk kotak dengan setiap sisi mempunyai mata 1-6. Dalam setiap satu kali putaran pemain memiliki satu kali kesempatan pengundian. Tetapi apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain berhak untuk melakukan pengundian satu kali lagi. Perputaran pengundian dilakukan sampai permainan selesai.

4) Kartu

Peneliti mengembangkan Kartu dalam permainan ular tangga ini dengan beberapa jenis. Kartu bisa berisi kartu misterius yang didalamnya terdapat instruksi khusus, kartu zonk, kartu hadiah, dan kartu pertanyaan atau pernyataan. Pertanyaan tersebut wajib dibacakan dan dijawab oleh pemain.

5) Kotak Wadah Kartu

Kotak wadah kartu dalam permainan ular tangga perencanaan studi lanjut ini berfungsi sebagai tempat untuk menaruh kartu yang berisi pertanyaan atau pernyataan, serta instruksi-instruksi khusus selama permainan berlangsung.

Metode

Penelitian ini mengambil desain penelitian kualitatif dan menggunakan metode *literature review*. Peneliti mengumpulkan data-data tersebut dari berbagai sumber kajian literatur. Data yang diperoleh dari sumber tertulis seperti prosiding maupun jurnal nasional yang kemudian dianalisis dan disusun secara sistematis. Metode analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan studi kepustakaan, peneliti menelaah buku, jurnal dan prosiding serta beberapa sumber yang relevan dan berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Subyek untuk penelitian ini ialah peserta didik yang belum bisa merencanakan studi lanjutnya.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menyertakan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk mendukung keabsahan data penelitian yang digunakan. Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Citra Enggar Prastiwi (dalam Prastiwi, 2014) tentang Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya menghasilkan pengembangan media yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase penilaian ahli materi setiap aspek penilaian yang memperoleh skor antara 82,31% dimana angka tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak diharuskan untuk direvisi, menurut ahli media hasil penilaian/validitas media memperoleh persentase sebesar 85,89% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi, dan Menurut calon pengguna yang merupakan guru bimbingan dan konseling mendapat hasil penilaian/validitas persentase sebesar 85,83% yang termasuk ke dalam kategori baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi. Penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan penelitian tersebut berada di materi yaitu perencanaan karir siswa IPS.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman Haqiqi (dalam Haqiqi, 2017) tentang Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa tersebut masuk ke dalam kategori layak berdasarkan penilaian instrumen, observasi, dan wawancara. Hasil penilaian ahli media dengan persentase skor sebesar 97,22%, dan dilakukan uji coba dengan siswa. Uji coba lapangan awal dengan hasil persentase skor sebesar 90,34%, ujicoba lapangan

utama mendapat hasil persentase sebesar 96,30%, dan uji coba lapangan operasional mendapat hasil persentase sebesar 97,87%. Penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.” “Perbedaan penelitian tersebut berada di isi materi yaitu tentang pembelajaran layanan bimbingan dan konseling”.

Berdasarkan hasil dari temuan berbagai studi literatur yang menjadi rujukan maka, bimbingan kelompok ialah sebuah bantuan yang diberikan kepada individu yang dilaksanakan dengan cara berkelompok dengan tujuan individu tersebut dapat mencapai perkembangan dirinya secara optimal. Bimbingan kelompok dijalankan oleh pemimpin kelompok yaitu seorang Guru BK. Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan saling menyampaikan pendapatnya untuk mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan secara bersama. Dalam pelaksanaannya dapat menggunakan berbagai media yang menarik yang lebih bervariasi agar dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti layanan. Salah satu media yang dapat diterapkan ketika proses layanan yaitu media ular tangga.

Media ular tangga yaitu sebuah permainan yang bisa digunakan untuk membantu proses layanan Bimbingan Kelompok. Penggunaan media ular tangga sebagai pendamping Guru BK dalam pelaksanaan layanan dapat menambah minat dan daya tarik peserta didik, sehingga ketika melaksanakan layanan peserta didik akan lebih antusias. Media permainan ular tangga perencanaan studi lanjut tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan perencanaan studi lanjut siswa karena dengan mengaplikasikan permainan ular tangga yang cukup sederhana ini mampu mendidik, membimbing, menghibur, dan sangat interaktif dalam menyelesaikan persoalan secara bersama. Didalam permainan ular tangga perencanaan studi lanjut ini berisi tugas-tugas yang mengarah pada perencanaan studi lanjut, antara lain yaitu pemahaman diri dan macam-macam informasi umum mengenai sekolah menengah atas dengan harapan peserta didik dapat mencapai pemahaman diri mengenai perencanaan studi lanjutnya kelak.

Pembahasan

Permasalahan yang sering dihadapi oleh seorang remaja sangat beragam. Mulai dari permasalahan emosional, permasalahan sosial, permasalahan keluarga, maupun permasalahan pendidikan. Permasalahan remaja bersifat *urgent*. Karena itu jika tidak segera diselesaikan

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

maka akan menghambat proses perkembangannya menuju dewasa. salah satu permasalahan remaja yang harus segera dipecahkan yaitu mengenai perencanaan studi lanjutnya. Banyak siswa yang dalam perkembangannya belum mampu untuk merancang pendidikannya dengan maksimal. Sehingga masih sering dijumpai lulusan Sekolah Menengah Pertama yang ragu mengisi formulir pendaftaran untuk menetapkan studi lanjutnya, sehingga mereka ketika melakukan pemilihan studi lanjut dengan sembarangan dan tidak berdasarkan perencanaan yang jelas dan sesuai dengan memfokuskan pada potensi yang dimiliki. Disinilah peran bimbingan dan konseling berada. Sebagai salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan, BK perlu mengambil peran dalam perencanaan studi lanjut peserta didiknya. Guru BK dalam menerapkan proses layanannya dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok hendaknya harus dipimpin oleh pemimpin kelompok, dalam hal ini yang berwenang untuk memimpin jalannya Bimbingan Kelompok yaitu Konselor atau Guru BK. Dalam pelaksanaannya Guru BK dapat menggunakan permainan Ular tangga perencanaan agar media yang digunakan lebih bervariasi, sehingga dapat menarik minat peserta didik mengikuti layanan Bimbingan Kelompok ini.

Media ular tangga merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan oleh Guru BK sebagai pendamping untuk membantu jalannya proses Bimbingan Kelompok. Permainan ular tangga ini dapat dimaknai dengan perilaku terpuji melawan perilaku tercela. Tangga mewakili “perilaku terpuji” yang bisa berarti kemurahan hati, keimanan, dll. Sehingga ketika siswa mendapat instruksi tangga maka siswa akan mendapatkan *reward* yang bisa berupa diberikan permen, cemilan, dll. Dan ular mewakili “perilaku tercela” yang dapat berarti kemarahan, kesombongan, iri dengki, dll. Sehingga ketika siswa mendapat ular maka akan mendapat hukuman seperti menjawab pertanyaan. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui bahwa setiap apa yang kita dapatkan harus memerlukan sebuah usaha.

Alur pelaksanaan permainan ular tangga perencanaan studi lanjut yaitu setiap pemain secara bergantian melontarkan dadu. Jika dadu yang bergulir berhenti pada mata dadu 4, maka pemain harus berjalan sebanyak 4 kotak. Jika sudah dijalankan, pemain wajib menjawab pertanyaan atau pernyataan yang ada sesuai dengan nomor tempat pion berhenti. Jika benar siswa tersebut mendapat poin atau *reward*. Apabila kotak tempat dimana pion berhenti didapati gambar ular yang artinya menunjukkan posisi agar pion turun, maka pion pemain harus mengikuti posisi ular tersebut dan pemain harus menerima sanksi dengan menjawab pertanyaan

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

yang sudah disediakan. Sedangkan jika kotak yang dituju mempunyai gambar tangga, maka pion pemain harus mengikuti posisi tangga naik dan siswa akan menerima reward. Apabila pion siswa berhenti pada lambang tanda tanya (?) maka siswa wajib mengambil kartu misterius yang sudah disediakan dan wajib mengikuti instruksi yang ada di kartu misterius tersebut. Ketika siswa tidak dapat melaksanakan perintah yang sesuai dengan instruksi siswa dapat meminta pertolongan kepada teman dengan peraturan siswa tersebut mendapatkan sanksi berupa mundur beberapa nomor atau merelakan satu kali kesempatan untuk memutar dadu nya. Pemain yang poin nya paling besar dan selesai paling cepat dari game ular tangga tersebut akan menjadi pemenangnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kajian literatur yang telah disajikan diatas, maka kesimpulan yang dapat ditarik yaitu perencanaan studi lanjut yaitu sebuah langkah siswa dalam merencanakan jenjang pendidikan yang akan ditempuh selanjutnya. Namun faktanya tidak semua siswa mampu merencanakan studi lanjutnya dengan maksimal, untuk itu Guru Bimbingan dan Konseling dapat berperan membantu peserta didik melalui Layanan Bimbingan Kelompok. Dalam pelaksanaannya Guru Bimbingan dan Koseling dapat menggunakan media ular tangga sebagai penunjang layanan. Penggunaan media ular tangga dimaksudkan agar dalam pelaksanaan layanan dapat lebih bervariasi sehingga peserta didik lebih antusias dan tidak mudah bosan.

Dari hasil kajian literatur yang telah diuraikan diatas, peneliti juga mendapat kesimpulan bahwa data yang telah diperoleh dalam media permainan ular tangga yang sudah dilakukan diujicoba serta direvisi dan sudah menempuh penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna mendapat hasil persentase sangat baik, sehingga pemberian layanan menggunakan media ular tangga cukup efektif untuk dilakukan.

Daftar Referensi

- ANA, M. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Dalam Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XII SMK Muhammadiyah Tumijajar [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/17194/>
- Asmarani, D. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Perencanaan Karir Siswa Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jetis Bantul. <http://digilib.uad.ac.id/penelitian/Detail/118809/pengembangan-media-ular-tangga-tentang-perencanaan-karir-siswa-pada-siswa-kelas-xi-sma-negeri-1-jetis-bantul>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Istighna: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan [Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2325512&val=10700&title=Layanan%20Bimbingan%20Kelompok%20dalam%20Membentuk%20Sikap%20Jujur%20Melalui%20Pembiasaan>
- Hanggara, G. S. (2016). Keefektifan “Proses Guru” Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMK. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(4), 148–157.
- Haqiqi, A. (2017). Haqiqi (2017) tentang Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII [Universitas Negeri Yogyakarta]. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrX0co22dNiZUUakBXLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1658079670/RO=10/RU=https%3a%2f%2fcore.ac.uk%2fdownload%2fpdf%2f154914552.pdf/RK=2/RS=TYFfZAYR5uGkEwWT9.FsrO.cFwI-
- Irfan, I., Jarkawi, J., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79–87. <https://doi.org/10.36835/jcbkp.v3i2.827>
- Muwakhidah, M., & Pravesti, C. A. (2017). Keefektifan Konseling Kelompok Cognitive Behavior Therapy untuk Mengurangi Keraguan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 66–75.

PROSIDING
Seminar Antarbangsa Bimbingan dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

- Nisa', E. Z., & Wiryosutomo, H. W. (n.d.). Pengembangan Aplikasi Karier Model Cognitive Information Processing (Cip) Untuk Perencanaan Studi Lanjut Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Panceng Gresik. 8.
- Novaliany, W. (2022). Layanan Konseling Kelompok Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Mengurangi Setres Akademik Siswa SMK Farmasi Pelaihari. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3447–3452. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i10.1342>
- Pade, S. D., Rahim, M., & Kau, M. (2022). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Bimbingan Klasikal Untuk Pengenalan Budaya Daerah Toli-Toli Pada Siswa. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 23–38. <https://doi.org/10.37411/sjgc.v1i2.1226>
- Prastiwi, C. E. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya (Issue 3) [Journal:eArticle, State University of Surabaya]. <https://www.neliti.com/publications/250501/>
- Yulihastuti, N. K. (2019). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Studi Lanjut Pada Siswa. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 15(2), 147–158. <https://doi.org/10.33658/jl.v15i2.144>