

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA DALAM
PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENDUKUNG
KEMATANGAN KARIR SISWA DI SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Miftahul Khoiroh

NIM. 06071282025043

Program Studi Bimbingan dan Konseling



**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA DALAM
PERMAINAN KELOMPOK UNTUK Mendukung
KEMATANGAN KARIR SISWA DI SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Miftahul Khoiroh

NIM : 06071282025043

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan :

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.

NIP. 199301252019032017

Pembimbing



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.

NIP. 199301252019032017



**PENGEMBANGAN BOARD GAME ULAR TANGGA DALAM
PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENDUKUNG
KEMATANGAN KARIR SISWA DI SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Miftahul Khoiroh



NIM : 06071282025043

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 22 Maret 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd ()
2. Anggota : Nur Wisma, S.Pd. I., M.Pd ()

Indralaya, 22 Maret 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd

NIP. 199301252019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Khoiroh

NIM : 06071282025043

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Dalam Permainan Kelompok Untuk Mendukung Kematangan Karir Siswa Di SD Negeri 05 Indralaya” adalah benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 18 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Miftahul Khoiroh

NIM. 06071282025043

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Dalam Permainan Kelompok Untuk Mendukung Kematangan Karir Siswa Di SD Negeri 05 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih untuk seluruh dosen program studi bimbingan dan konseling yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan, dan terima kasih juga kepada Bapak/Ibu penguji yang telah memberikan sejumlah saran dan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga dan juga teman-teman penulis yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat selama proses perkuliahan hingga sampai di titik penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi bimbingan dan konseling serta pengembangan ilmu pengetahuan.

Indralaya, 18 Maret 2024

Penulis



Miftahul Khoiroh

NIM. 06071282025043

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahillobbil'amin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya yang telah banyak memberikan kenikmatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik disetiap prosesnya. Sholawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah seperti apa yang kita rasakan pada saat ini dan semoga kita semua mendapat syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Saya ucapkan banyak syukur *Alhamdulillah* dan terima kasih kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah mengabulkan doa-doa saya dan selalu memberikan pertolongan, kesehatan, kemudahan kepada saya selama proses penulisan sampai penyelesaian skripsi.
- 2) Kedua orang tua saya tercinta Bapak Muhamad Tohiran dan Ibu Siti Farikoh (Almh) yang sudah mengizinkan saya untuk bisa menuntut ilmu, selalu mendoakan, dan memberikan dukungan hingga saya mendapatkan gelar S.Pd. Terima kasih Bapak yang selalu memberikan hal baik, mengupayakan hal kecil untuk saya sampai detik ini. Untuk Ibu yang sangat saya rindukan, terima kasih yang tidak terkira untuk semuanya menjadi donatur terbesar selama pendidikan saya, saya yakin Ibu di sana selalu mendoakan saya. Pencapaian ini sepenuhnya saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu sebagai bentuk terima kasih saya atas semuanya dan semoga bisa memberikan kebanggaan lebih untuk kalian nantinya.
- 3) Kakak laki-laki saya Angga Kurniawan, S.T dan mbak perempuan saya Khusnul Khotimah, A.Md. Kep terima kasih banyak telah mendoakan saya, memberikan dukungan, menjadi tempat bertukar pendapat dan semoga adik bungsu ini bisa membuat bangga kalian nantinya.

- 4) Dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen PA, Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd. Terima kasih banyak untuk bimbingan, arahan, dukungan, motivasi, dan meluangkan waktunya untuk membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah membalas semuanya.
- 5) Seluruh dosen program studi Bimbingan dan Konseling Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons, Bapak Dr. Yosef, M.A., Ibu Nur Wisma, S.Pd. I, M.Pd., Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd., Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons, Ibu Silvia AR, M.Pd., Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd., Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd., Bapak Dr. Alrefi, M.Pd., Ibu Minarsi, M.Pd., Kons., Ibu Khadijah Lubis, M.Pd, Bapak Romi Fajar Tanjung, M.Pd, Ibu Vera Rahayu Bekti, M.Psi., dan Ibu Resti Okta Sari, M.Pd. yang telah mendidik, membimbing, memberikan ilmu yang bermanfaat, menjadi teladan yang baik semoga dihitung sebagai amal jariyah oleh Allah SWT.
- 6) Staf administrasi program studi Bimbingan dan Konseling.
- 7) Lia Hidayah, Febiasi Fajriah, Amalia Roberti, Husnul Kamila, Meilisa Partikasari dan Fadilla Meysa Putri (teman seperbimbingan saya) terima kasih banyak untuk kalian yang sudah selalu kebersamaan saya selama masa perkuliahan. Arina Musyriyah, Dini Alya Rosyada dan semua anak cahaya kost, terima kasih sudah menjadi teman selama di perantauan.
- 8) Selvy Ajeng Ayudia dan semua teman perjuangan dari tk-sekarang yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih untuk semuanya.
- 9) Almamaterku, Universitas Sriwijaya dan seluruh teman seperjuangan BK Indralaya angkatan 2020 terima kasih atas semua kesempatan dan hal baiknya.
- 10) Pemilik NIM. 06071282025043, *last but no least*. Ya! Miftahul Khoiroh. Syukur Alhamdulillah apresiasi yang sangat besar sudah menyelesaikan S1 ini, terima kasih sudah terus berusaha disetiap prosesnya. *Proud Of You!* Miftah.
- 11) Terakhir, terima kasih dan mohon maaf untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah membantu saya selama perkuliahan di Universitas Sriwijaya, dan mohon maaf yang sebesar-besarnya.

MOTTO

“Kamu bisa berharap, tetapi kamu tidak bisa mengharapakan hal tersebut selalu berjalan sesuai dengan keinginan kamu. Belajar mensyukuri setiap hal kecil yang Allah berikan, karena sebaik-baiknya berharap hanya kepada Allah dan sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”.

-Miftahul Khoiroh-

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 <i>Board Game</i> Ular Tangga	10
2.1.1 Pengertian <i>Board Game</i> Ular Tangga.....	10
2.1.2 Karakteristik Permainan Ular Tangga	11
2.1.3 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga	12
2.1.4 Manfaat Permainan Ular Tangga	13

2.1.5 Keunggulan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga.....	14
2.2 Kematangan Karir	15
2.2.1 Pengertian Kematangan Karir.....	15
2.2.2 Aspek-aspek Kematangan Karir.....	16
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kematangan Karir	18
2.2.4 Tahap Perkembangan Karir	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	21
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	21
3.3.2 Waktu Penelitian.....	21
3.4 Prosedur Penelitian.....	22
3.4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	22
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	23
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	24
3.4.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	25
3.4.5 Tahap Evaluasi.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1 Validasi.....	26
3.5.2 Angket.....	28
3.6 Teknik Analisis Data	29
3.6.1 Analisis Data Validasi	29
3.6.2 Analisis Data Angket.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil.....	31
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	31

4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	32
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	45
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	51
4.2 Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kematangan Karir	23
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	26
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	27
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Petunjuk Permainan.....	27
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Peserta Didik	28
Tabel 3. 6 Kategori Nilai Tanggapan Peserta Didik terhadap Media	29
Tabel 3. 7 Persentase Nilai Siswa Terhadap Kepraktisan Media.....	30
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media Board Game Ular Tangga	39
Tabel 4. 2 Hasil Tanggapan/Saran untuk Revisi dari Validator Media	40
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Bahasa Media Board Game Ular Tangga.....	41
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Petunjuk Permainan.....	43
Tabel 4. 5 Tampilan Media Board Game Ular Tangga Sebelum dan Sesudah direvisi.	44
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Perorangan..... <i>(One to One)</i> Kelas IV.A SDN 05 Indralaya	46
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Peserta Didik Pada Tahap Uji Kelompok Kecil..... <i>(Small Group)</i> Kelas IV.C SDN 05 Indralaya	48
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Lapangan	50
<i>(Field Test)</i> Kelas IV.B SDN 05 Indralaya	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap-tahap Pengembangan Model ADDIE.....	22
Gambar 4. 1 Diagram Tingkat Kematangan Karir Siswa Kelas IV	32
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Canva.....	34
Gambar 4. 3 Proses Desain Board Game dan Kartu Ular Tangga	35
Gambar 4. 4 Proses Pemilihan Warna.....	36
Gambar 4. 5 Proses Pemasukan Gambar	37
Gambar 4. 6 Proses Pemasukan Materi.....	38
Gambar 4. 7 Proses Penyimpanan Media	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi	64
Lampiran 2. Lembar Pengesahan Proposal Penelitian	65
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru	66
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Siswa	67
Lampiran 5. SK Pembimbing.....	68
Lampiran 6. Surat Mohon Izin Penelitian (FKIP).....	70
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	71
Lampiran 8. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah	72
Lampiran 9. Surat Tugas Validator	73
Lampiran 10. Lembar Validasi Media	74
Lampiran 11. Lembar Validasi Bahasa	75
Lampiran 12. Lembar Validasi Petunjuk Permainan	76
Lampiran 13 Lembar Penilaian Validasi.....	77
Lampiran 14 Lembar Persetujuan Review	78
Lampiran 15 Lembar Review Skripsi	79
Lampiran 16 Lembar Review 2 Mahasiswa.....	80
Lampiran 17 Lembar Review 2 Mahasiswa.....	81
Lampiran 18 Bebas Pustaka UNSRI	82
Lampiran 19 Bebas Pustaka FKIP	83
Lampiran 20 Bebas Laboratorium	84
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	85
Lampiran 22 Tes Hasil Bimbingan	86
Lampiran 23 Angket Tanggapan Siswa	87
Lampiran 24 Angket Kematangan Karir.....	88
Lampiran 25 Hasil Angket Kematangan Karir	89
Lampiran 26 Buku Bimbingan.....	89
Lampiran 27 Hasil Wawancara Guru.....	90
Lampiran 28 Hasil Wawancara Siswa	92
Lampiran 29 Lembar Pengajuan UAP	93
Lampiran 30 SK UAP	94

ABSTRAK

Kematangan karir merupakan tugas perkembangan yang sudah mulai dibentuk sejak usia anak-anak agar mencapai karir yang optimal di masa mendatang. Pengembangan kematangan karir usia anak-anak dapat diberikan di berbagai media pembelajaran karir. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* ular tangga dalam permainan kelompok di SD Negeri 05 Indralaya yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 05 Indralaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi media, bahasa, petunjuk permainan, dan angket kematangan karir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* ular tangga telah memenuhi kriteria kevalidan setelah dilakukan uji validasi ahli maupun uji praktis. Pada uji kepraktisan skor kepraktisan uji *one to one* yaitu 82%, *small group* yaitu 83% dan *field test* 84,5% dengan kategori ketiganya yaitu sangat praktis. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis dengan digunakan sebagai media pembelajaran dalam peningkatan kematangan karir siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Board Game Ular Tangga*, Kelompok, Kematangan Karir, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Career maturity is a developmental task that begins to be formed from childhood in order to achieve an optimal career in the future. The development of career maturity in children can be provided in various career learning media. This research aims to develop a media board game snakes and ladders in group games at SD Negeri 05 Indralaya that is valid and practical. This research uses research and development (R&D) research methods with the ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) development model. The subjects used in this research were class IV students at SD Negeri 05 Indralaya. The data collection techniques used were media validation sheets, language, game instructions, and career maturity questionnaires. The research results show that the snakes and ladders board game media has met the validity criteria after expert validation tests and practical tests. In the practicality test, the practicality score for the one to one test was 82%, the small group test was 83% and the field test was 84.5% with the third category being very practical. It is hoped that this research will be of practical use by being used as a learning medium in increasing the career maturity of elementary school students.

Keywords: *Board Game Snakes and Ladders, Group, Career Maturity, Elementary School*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mewujudkan tujuan negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. UUD No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan, pendidikan merupakan sebuah usaha yang sadar untuk mewujudkan suatu kegiatan pembelajaran dan proses mengajar agar peserta didik dapat antusias mengembangkan kemampuan yang ada dengan kekuatan spiritual keagamaan, sebuah pengendalian diri, memiliki kepribadian dan kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya untuk bangsa, dan negara. Pendidikan cukup berpengaruh terhadap masa depan dalam pekerjaan dan pada intinya, pendidikan mempersiapkan individu untuk menjadi pekerja yang terampil dan produktif.

Proses pendidikan dengan memberikan wawasan karir perlu dilakukan sejak dini. Karir secara umum diartikan sebagai sebuah tindakan dan sikap yang berhubungan dengan pengalaman atau aktivitas pekerjaan dalam jangka waktu tertentu pada kehidupan seseorang dan menjadi rangkaian yang berkesinambungan. Perjalanan karir yang dilewati setiap orang tentu akan sangat berbeda serta memiliki hal-hal unik dalam profesi yang dipilih tersebut dengan begitu penting mempersiapkan karir sejak dini. Menurut Howard & Ferrari (Randi & Ahmad, 2021) pada awal tahun kehidupan masa kanak-kanak adalah waktu yang sangat penting untuk mengembangkan keyakinan dan kesadaran karir yang mereka miliki.

Randi, dkk., (2022) juga menyatakan bahwa pada usia sd, kesadaran karir berfokus untuk membantu anak memperoleh pemahaman yang baik tentang diri mereka sendiri terkait dengan pilihan karir di masa depan. Sementara itu, kesadaran akan pekerjaan yang lebih kompleks cenderung dikembangkan saat mereka mencapai tingkat sekolah menengah. Sebuah upaya untuk meningkatkan kesadaran karir sejak dini telah semakin menarik dalam konteks pengembangan karir, hal ini mencatat terkait dengan pengembangan pola pikir

dan eksplorasi karir yang dimiliki dan dimulai secara komitmen sejak masa anak sekolah dasar. Menurut Randi & Ahmad (2021) beberapa teori pengembangan karir memberikan wawasan tentang perspektif perkembangan yang menggambarkan pengembangan karir sebagai proses seumur hidup yang dimulai sejak masa kanak-kanak.

Pembelajaran karir masa kanak-kanak adalah periode yang sangat penting mendorong pembelajaran pengembangan karir dan sebaiknya diberikan di sekolah dasar seperti eksplorasi karir, hal ini sejalan dengan pendapat Super (Saifuddin, 2018:13) bahwa kematangan karir diawali dengan fase pengembangan atau *growth* dengan usia 0 sampai kurang lebih usia 15 tahun, anak telah mencapai masa ini di mana mereka mampu mengembangkan berbagai potensi, pandangan khas, sikap, minat, dan kebutuhan yang terkait dengan konsep diri mereka. Pada fase masa anak sekolah yakni belajar pada ketangkasan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, mengembangkan kecakapan membaca, menulis dan berhitung yang mana pada fase tersebut anak melakukan kegiatan belajar sambil bermain.

Kurikulum Indonesia, karir peserta didik sudah mulai diberikan di sekolah dasar dengan dilatih untuk berusaha menggapai cita-cita yang mereka inginkan dengan minat, bakat, dan kesukaan terhadap bidang tertentu, banyak kegiatan dan keterampilan yang sering dilakukan semuanya memiliki manfaat dalam kehidupan dengan perlu dikuasai dan melatih sikap yang baik sehingga kegiatan latihan yang bersungguh-sungguh serta tidak mudah menyerah membantu mereka dalam pemilihan cita-cita untuk dapat mencapainya. Menurut Mariani, dkk., (Randi & Ahmad, 2021) Anak-anak pada usia dasar mulai membuat pilihan terkait karir mereka di masa depan dengan begitu penting bagi konselor sekolah untuk terlibat aktif dalam intervensi terkait karir anak sejak dini.

Menurut Rosita, dkk., (2020) dalam pemberian layanan bk di sekolah dasar memiliki tugas sangat penting untuk perkembangan siswa sejak masa kanak-kanak agar mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan masa depan serta kurang pemahannya siswa terhadap diri, lingkungannya, dan tujuan hidupnya. Bimbingan dan konseling di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam

proses pendidikan membantu siswa menyelesaikan masalah, mengembangkan potensi yang dilengkapi dengan kemampuan dasar yang diberikan oleh sekolah dan dibantu oleh guru BK. Selain guru BK, guru wali kelas dan seluruh pihak juga mempunyai peranan dalam kegiatan BK yang mencakup sebagai fasilitator, motivator dalam kegiatan BK. Menurut Sukadari (2021) ada beberapa hal yang perlu diadakannya bimbingan karir di SD dengan perkembangan karir harus dijalani oleh setiap individu dan sekolah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan para siswa dan sekolah merupakan langkah awal seseorang untuk dapat menuju sebuah pendidikan dan pekerjaan selanjutnya.

Bimbingan dan konseling memiliki empat bidang yakni pribadi, sosial, belajar dan karir. Pada bidang karir guru di sekolah dengan urgensinya untuk membantu mereka dalam mengenal diri sendiri dan dunia kerja. Pemberian program bimbingan karir dengan aspek yang terdapat dalam kematangan karir harus dapat diberikan di sekolah dasar agar mereka dapat mempersiapkan diri, merencanakan, memilih karir secara tepat dalam menghadapi tantangan yang ada, pemberian layanan ini bisa berupa contoh tindakan yang mudah diterapkan oleh siswa di sekolah dasar. Sesuai dengan aspek kematangan karir yang dinyatakan menurut Super (Saifuddin, 2018:17) yang terdiri dari perencanaan karir, eksplorasi karir, kompetensi informasional dengan menggunakan informasi yang dimiliki, dan pengambilan keputusan karir. Dengan banyaknya kebutuhan guru di Indonesia menunjukkan bahwa tidak setiap sekolah dan siswa mendapatkan pelayanan bimbingan dan konseling secara optimal. Yosef, dkk., (2022) mengatakan bahwa hal ini terlihat pada data kebutuhan guru BK yang disampaikan oleh Ketua Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN) dalam republika.co.id bahwa kebutuhan guru BK di Indonesia sebanyak mengingat pada tahun 2013 setidaknya terdapat 19 juta siswa dari jenjang SD hingga SMA sedangkan jumlah guru BK di Indonesia baru sekitar 20 ribuan guru. Hal ini tentu tidak sepadan dengan kinerja guru BK/Konselor yang hendaknya 1 guru BK maksimal memiliki 150 orang siswa asuh.

Menurut Sukadari (2021) kegiatan BK tidak diberikan secara khusus oleh guru BK/Konselor melainkan dilaksanakan secara integrasi dalam pembelajaran oleh guru kelas atau guru mata pelajaran. Sehingga, kerjasama guru BK atau konselor dengan guru kelas dalam bentuk kolaborasi sangat penting untuk membantu mencapai perkembangan peserta didik atau konseli secara menyeluruh dalam bidang layanan pribadi, sosial, belajar, dan karir secara utuh dan optimal. Dalam POP BK di Sekolah Dasar Ditjen GTK (2016:51) yang mana jika sekolah tersebut tidak memiliki guru bimbingan dan konseling atau konselor, guru kelas bertugas sebagai guru bimbingan dan konseling atau konselor dalam memberikan layanan kepada siswa.

Pendapat ini sejalan dengan Wijaya (2017) mengatakan bahwa dilapangan belum adanya guru bk atau konselor sekolah dalam pemberian layanan di sekolah dasar, walaupun ditemukan ada konselor memberikan sebuah layanan di sekolah dasar pasti akan sangat terbatas, guru kelas sangat berperan memberikan pendampingan karier dan peningkatan sebuah pemahaman karier khususnya di sd. Layanan bimbingan tersebut mendasari pengetahuan mengenai dunia kerja kepada siswa, memberikan sikap positif terhadap dunia kerja untuk dapat dipersiapkan, melakukan perencanaan karier, pengembangan diri sesuai pada kebutuhan, minat dan bakat, kesiapan untuk mampu membuat siswa dalam mengambil keputusan karier yang sesuai dengan diri sendiri. Pembelajaran yang diberikan di dalam kelas tentunya menggunakan sebuah media untuk dapat menunjang dalam proses pembelajaran biasanya dapat menggunakan media buku ataupun media lainnya.

Media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk kematangan karier berupa berbagai jenis media, seperti media permainan informasi, media kartu karier, media ular tangga, media puzzle karier, media website, dan media animasi. Afifah, dkk., (Setiani & Handayani, 2022) menyatakan bahwa sebuah permainan yang akan dipilih menjadi sebuah media pembelajaran bertujuan dalam mengurangi adanya kemonotonan dan mudah dipahami dalam kegiatan belajar mengajar gunanya untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Sehingga hal ini sejalan dengan

pendapat Rahina (Wati, 2021) mengatakan media ular tangga merupakan media yang efektif dan mudah dipahami dalam meningkatkan sebuah daya serap yang baik sehingga siswa mudah dalam memahami pembelajaran.

Media permainan yang bisa digunakan juga harus praktis, menarik dan mudah digunakan oleh siswa tanpa mengurangi isi dari layanan BK, permainan yang bisa digunakan salah satunya adalah permainan ular tangga dapat dimainkan beberapa orang dan dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran atau bimbingan dengan permainan kelompok materi kematangan karir siswa di sekolah dasar. Permainan kelompok dapat membantu siswa saling berinteraksi dengan teman, anak dapat bermain sambil belajar dan saat pemberian layanan siswa dapat mengikuti layanan bk dengan baik dengan menggunakan media. Menurut Haqiqi (2017) pemain dalam permainan ular tangga memiliki kemampuan untuk membuat papan permainan mereka sendiri dengan menyesuaikan jumlah kotak, desain ular, dan tangga serta adanya peraturan yang telah ditentukan sesuai tujuan.

Penelitian terdahulu, Randi & Ahmad (2021) mengatakan bahwa anak-anak kelas 1, 2, 3 untuk memeriksa berbagai jenis karir yang mereka minati dengan hasil menunjukkan bahwa anak-anak semakin mudah cenderung memiliki sebuah harapan terkait karir yang lebih spesifik gender perempuan tertarik sebagai profesi guru dan laki-laki tertarik sebagai pengemudi truk dan siswa yang lebih tua di sekolah dasar cenderung memiliki harapan pekerjaan karir yang hanya berdasarkan fantasi. Dalam studi lain, mengeksplorasi kebutuhan pengembangan karir siswa kelas empat sekolah dasar pedesaan dieksplorasi menggunakan skala untuk mengukur pengembangan karir dan mengidentifikasi saat siswa berfantasi, dan menentukan suka atau tidak suka siswa pada potensi yang berkaitan dengan karir.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2017) pada kelas rendah didapat hasil bahwa di daerah tersebut tingkat pemahaman karirnya rendah, sebagian dari siswa hanya dapat mengetahui karier dan beberapa pekerjaan saja, tetapi mereka belum mengetahui tentang atribut, tugas pada karier tersebut dalam suatu profesi. Peneliti yang dilakukan Rosiani & Nugraha (2021) media ular

tangga dalam layanan bk sudah memenuhi standar atau layak baik tampilan maupun materi sehingga pada semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan dapat menggunakan media.

Pengembangan permainan ular tangga menurut peneliti Indrawan & Suriata (2021) menunjukkan bahwa media ular tangga karir yang telah divalidasi secara keseluruhan telah layak digunakan sebagai media permainan kepada peserta didik di sekolah dasar, selama beliau menelusuri hasil penelitian belum ada penelitian yang mengembangkan layanan karir untuk tingkat sekolah dasar di Indonesia, penelitian pengembangan yang menggunakan ular tangga belum ada yang mengarah pada layanan karir tingkat sekolah dasar. Guru kelas dapat mengimplementasikan media ini pada pembelajaran dengan materi kematangan karir untuk membantu siswa mengenal berbagai profesi dan penjelasan dalam permainan kelompok, sehingga siswa tidak hanya mengetahui profesi dan bercita-cita sesuai fantasi mereka dan memiliki kemampuan dalam menentukan karir. Dari beberapa penelitian oleh para peneliti sebelumnya sehingga dibuktikan bahwa dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir melalui media permainan ular tangga dapat digunakan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 04 September 2023 di Sekolah Dasar 05 Indralaya, peneliti melakukan wawancara guru kelas dan siswa secara langsung, peneliti menanyakan perihal bimbingan dan konseling yang diberikan dan bagaimana kematangan karir yang diberikan oleh guru di kelas. Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru bahwa di Sekolah Dasar 05 Indralaya tidak mempunyai guru BK dalam hal ini bimbingan dan konseling diberikan oleh guru kelas, bentuk bimbingan yang diberikan kepada siswa berupa memberikan nasihat, memberikan bimbingan tentang masalah yang dihadapi dengan berkomunikasi terhadap siswa tersebut, memberikan arahan kepada siswa. Layanan informasi yang disampaikan oleh guru kelas dapat berupa mengenal minat dan bakat mereka, pengenalan profesi melalui tindakan dan perbuatan, memberi gambaran tentang orang-orang sukses, dan pendidikan karakter sejak dini.

Guru kelas membantu siswa bukan hanya dalam pembelajaran saja tetapi membantu setiap siswa untuk merencanakan karir yang perlu dimiliki oleh mereka dan dalam pelaksanaannya guru kelas menggunakan media buku, media sosial seperti memanfaatkan aplikasi *tiktok* dan *youtube* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan membagikan video pembelajaran. Pihak sekolah juga memberikan ruang kepada siswa untuk dapat mengikuti kompetisi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, dari hasil wawancara bersama siswa mendapatkan hasil bahwa mereka sudah memiliki cita-cita, mengenal sebagian profesi, penyaluran minat dan bakat yang diadakan lewat ekstrakurikuler yang diadakan pada hari selasa, memberi ruang kepada siswa terhadap hal yang mereka sukai seperti menari, menyanyi, ekskul pramuka, alat musik dan olahraga. Namun, sebagian besar dari mereka hanya mengetahui beberapa profesi tanpa mengetahui tugas dan lokasi profesi tersebut melaksanakan tugasnya.

Media yang pernah diberikan adalah membuat kerajinan dari kertas manggis, kertas karton, membuat absen dari cangkir minum bekas, dan membuat patung dari bahan tepung dengan menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan sosial media. Media permainan *board game* ular tangga dengan topik kematangan karir belum pernah diberikan oleh guru kepada siswa di sekolah tersebut. Dari hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti berupaya dalam membantu siswa untuk lebih banyak mengenal dan memahami berbagai macam profesi dalam permainan kelompok beserta penjelasannya untuk mempersiapkan cita-cita mereka kedepannya.

Berdasarkan latar belakang di atas dan dibutuhkannya media bimbingan konseling di Indonesia, maka dengan demikian peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Dalam Permainan Kelompok Untuk Mendukung Kematangan Karir Siswa Di SD Negeri 05 Indralaya”**.

1.2 Batasan Masalah

Kematangan karir yang dibahas dalam penelitian ini terbatas pada fase pengembangan atau *growth* dengan usia 0 sampai kurang lebih usia 15 tahun

dengan fokus terhadap siswa kelas IV, pengembangan dilakukan di satu sekolah yaitu SD Negeri 05 Indralaya dan berdasarkan pada uji validasi dan praktis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah di penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media *board game* ular tangga dalam permainan kelompok untuk mendukung kematangan karir siswa di SD Negeri 05 Indralaya yang valid dan praktis?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *board game* ular tangga dalam permainan kelompok di SD Negeri 05 Indralaya yang valid dan praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan peneliti mampu memberikan sebuah manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat serta memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pendidikan di bidang karir pada bimbingan dan konseling serta meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan pemanfaatan media untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling khususnya yang berkaitan dengan media *board game* ular tangga untuk mendukung kematangan karir di sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam memberikan layanan dan merancang program-program mengenai kematangan karir pada siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan membuat siswa mampu merencanakan dan memiliki kematangan karir.

2) Bagi guru kelas

Penelitian ini diharapkan mampu memberi arah dan petunjuk bagi para guru kelas agar dapat membantu siswa memahami kematangan karir dengan memanfaatkan media *board game* ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3) Bagi guru bimbingan dan konseling

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau panduan oleh dalam membuat program layanan serta media pembelajaran yang sesuai untuk kematangan karir siswa.

4) Bagi siswa

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi dan pengetahuan melalui permainan kelompok dengan menggunakan media *board game* ular tangga.

5) Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi, bahan acuan dan juga perbandingan untuk penelitian selanjutnya, terutama yang berkaitan tentang pengembangan media *board game* ular tangga dalam permainan kelompok untuk kematangan karir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, N. (2021). Pengembangan Booklet Untuk Media Bimbingan Klasikal dengan Materi Regulasi Diri di SMP Negeri 1 Tanjung Agung. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.
- Astutik, Y. (2015). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil pertanian Dan Perikanan Kelas X TPHP SMKN 1 Cidaun. *Skripsi*. Perpustakaan.upi.edu. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Budiarti, I. (2022). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTSN 2 Aceh Besar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Depdiknas. (2023). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hamzah, A. (2019). *Kematangan Karir Teori dan Pengukurannya*. Cetakan 1. Malang: Literasi Nusantara.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 214–231.
- Indrawan, P. A., & Suriata, S. (2021). Ular Tangga Karier Sebagai Media Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 3(2). <https://doi.org/10.35334/jbkb.v3i2.2347>
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SDN Kotagede 5 Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muspawi, M. (2017). Menata Pengembangan Karier Sumber Daya Manusia Organisasi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 114–122. <https://media.neliti.com/media/publications/225593-menata-pengembangan-karier-sumber-daya-m-e78b99f7.pdf>
- Nasma, R. (2021). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kematangan Karir Pada Remaja Panti Asuhan Sos Children ' S Village Banda Aceh. *Psikologi*, 05(01), 1–116.

- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Prastiwi, C. E., & Nursalim, M. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karir 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. *Jurnal BK Unesa*, 04(01).
- Rahmawati, T. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Ramadhan, A. F., & Hartati, S. C. Y., (2017). Pengaruh Permainan Kecil Berkelompok Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan, Jasmani dan Kesehatan Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 05(02).
- Randi, P. O., & Ahmad, R. (2021). Perencanaan Masa Depan Anak Melalui Kesadaran Karier Sejak Dini. *Jurnal Indonesia Counseling and Psychology*. 2(1).
- Randi, P. O., Suhaili, N., Marjohan, M., Ifdil, I., & Afdal, A. (2022). Urgensi kesadaran karier sejak dini (sekolah dasar). *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 203. <https://doi.org/10.29210/30031456000>.
- Rohmah, U. (2018). Bimbingan karir untuk peserta didik di sekolah dasar. *Cendikia*. 16(2), 261–282.
- Rosiani, F. B., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Islami*. Universitas Ahmad Dahlan. 1(0), 1842-1853. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7934>.
- Rosita, T., Irmayanti, R., & Hendriana, H. (2020). Urgensi Bimbingan Karir di Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*. 03(01), 199-205.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021*. 499–518.
- Saifuddin, A. (2018). *Kematangan Karir Teori Dan Strategi Memilih Jurusan Dan Merencanakan Karir* (A. Saifuddin (ed.); Cetakan 1). Pustaka Pelajar.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>

- Simamora, Y. M. (2019). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kematangan Karir Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Farmasi Ypfsu Medan. *Skripsi*. Medan: Universitas Medan Area.
- Sugiyono, Y. M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukadari, S. (2021). Guru Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Sangat Dibutuhkan. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 67–74. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1204>
- Surapranata, S. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar*. Jakarta: Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan. 51.
- Suryadi, A., & Muladi, E. (2021). Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 8(1), 125. <https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i1.010>.
- Suryani, N. Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya Offset.
- Tifani. (2015). Hubungan Antara Locus of Control Dengan Kematangan Karir Pada Karyawan Kentucky Fried Chicken (Kfc) Di Palembang. *Psyche*, 9(2), 119–128.
- Wahyudin, A. (2014). Peningkatan Pengenalan Karir Pada Mata Pelajaran IPS dengan Media Video di Kelas IV SD Negeri Gayamharjo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardhana, S. O. Nabila, S., Dewitasari, A. P., & Hidayah, R. (2022). E-Modul Interaktif Berbasis Nature of Science (Nos) Perkembangan Teori Atom Untuk Meningkatkan Level Kognitif Literasi Sains Peserta Didik. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(1), 34-43. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n1.p34-43>.
- Wijaya, A. D. (2017). Tingkat Pemahaman Karier Siswa SD Kelas Rendah Di Kecamatan Banguntapan. *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 3 Tahun ke-6*. 239-251.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulandari, A. M., & Purba, P. (2021). Perancangan Board Game Inovatif Tentang Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal FSD*, 2(1), 68-73. <https://e-journal-potensiutama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1197>.
- Yosef, Dkk. (2022). Pelatihan Praktik Bimbingan dan Konseling Perkembangan Bagi Guru Sekolah Dasar. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5(1).

- Yosevin, M. (2020). Kematangan Karir Mahasiswa IAIN Batusangkar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- Yumarlin, MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.Pdf>.