

Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa SMP

Rizna Nur Septyanti^{1*} dan Dona Fitri Annisa²

^{1,2)} Bimbingan dan Konseling, IKIP Siliwangi, Cimahi

*Penulis Koresponden: Rizna Nur Septyanti. Email: riznanurseptyanti@gmail.com.

Abstrak

Karier merupakan suatu keseluruhan kehidupan seseorang dalam perwujudan diri untuk menjalani hidup dan mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang individu harus memiliki kekuatan yang dimiliki seperti penguasaan kemampuan dan aspek yang menunjang kesuksesan karier. Tujuan penelitian ini memberikan pandangan baru mengenai tindakan alternatif yang dapat dilakukan guru Bimbingan dan Konseling dengan inovasi terhadap pengembangan media permainan ular tangga akan memberikan pemahaman dan juga kesadaran terhadap siswa pentingnya karier untuk masa depan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis kajian studi literatur dengan subjek penelitian yaitu para peneliti terdahulu atau informan yang dapat memberikan informasi mengenai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan dalam perencanaan karier siswa karena telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu dan dapat dibuktikan dengan data yang didapatkan. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah media permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karier siswa, dan dalam menyikapi permasalahan tersebut tentunya diperlukan peran konselor sekolah atau guru Bimbingan dan Konseling. Naskah ini mencoba untuk memaparkan konsep perencanaan karier dan media permainan ular tangga yang di dalamnya dimuat aspek-aspek terkait untuk meningkatkan pemahaman dan juga pentingnya perencanaan karier pada siswa.

Kata kunci: perencanaan karier, permainan ular tangga

1. Pendahuluan

Permainan menurut Santrock (2002) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Permainan adalah suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan pada insividu. Selanjutnya, Piaget (dalam Yudiwinata, 2014) juga melihat bahwa permainan akan membentuk kognitif individu dengan lebih baik. Dockett & Fler (dalam Kurniati, 2016) menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Melalui media bermain, berbagai aspek dapat ditingkatkan dan secara bebas peserta didik dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang telah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Supriatna, Aprianti & Yuliani (2019) menjelaskan bermain memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan keterampilan sosial individu dan bermain memungkinkan individu untuk menjelajahi dunia.

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Permainan papan atau *boardgame* menurut Dewar & Gwen (dalam Nusantara dan Irawan (2012) adalah permainan yang dapat mendorong pemain untuk mendeteksi pola, merencanakan kedepan, memprediksi hasil untuk

alternatif gerak dan juga belajar dari pengalaman atau media sebagai pengganti model/ peraga. Media permainan yang akan dikembangkan yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman perencanaan karier pada siswa.

Permainan ular tangga yaitu permainan dengan aturan tertentu ditandai dengan adanya kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ini peserta didik diharapkan dapat bersikap sportif (Yumarlin, 2013). Putra (dalam Ferriyka, 2018) juga mendefinisikan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Konsep permainan ular tangga menurut Afandi (2015) yaitu permainan dimainkan 2 atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut, peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama.

Terdapat beberapa manfaat bermain ular tangga menurut Nurjatmika (dalam Swastrini, Antara, dan Tirtayani, 2016) yaitu a) Ketika anak bermain, tentunya ia bermain secara bergiliran untuk mendapatkan kesempatan. Hal tersebut dapat memberikan manfaat baginya untuk melatih kesabaran dan bersosialisasi; b) Ketika bermain ular tangga, anak-anak akan selalu belajar kerjasama; c) Mengasah kemampuan kognitif pada anak, yaitu menghitung langkah dan titik-titik yang terdapat pada dadu, konsistensi dalam mengikuti aturan main, dan belajar memecahkan masalah juga merupakan hal yang tidak kalah pentingnya bagi anak; d) Mengajarkan sportivitas dalam bentuk mengakui kemenangan teman bermain. Hal ini penting didapatkan oleh anak; e) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus juga diperoleh anak saat melempar dadu. Stimulasi untuk motorik kasar diperoleh anak saat menjadi pion.

Berdasarkan beberapa pemaparan permainan ular tangga menurut para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media dengan menggunakan permainan ular tangga diharapkan dapat mengoptimalkan keterampilan sosial individu, memberikan pengalaman menyenangkan berupa bermain sambil belajar, dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya. Selain itu permainan papan ular tangga dapat mengurangi penggunaan *gadget* bagi peserta didik, terlebih ketika dalam beberapa Sekolah Menengah Pertama yang memberlakukan peraturan untuk tidak membawa *handphone* ke sekolah. Permainan ular tangga inilah yang akan dikembangkan sebagai media dalam perencanaan karier pada siswa.

Pengembangan yang dilakukan pada media ular tangga yakni didesain dengan di dalamnya dimuat beberapa gambar profesi umum, yang mengharuskan siswa yang melewatinya dapat mendeskripsikan profesi tersebut. Selanjutnya juga dimuat sebanyak 30 pertanyaan di setiap petak kosong pada papan ular tangga terkait indikator dari ketiga aspek perencanaan karier menurut Dillard. Petak kosong yang disebut adalah petak yang hanya berisikan nomor petak dan tidak terdapat gambar profesi atau kode kartu permintaan dan kartu penghargaan. Kode kartu permintaan yakni mengharuskan pemain setelahnya diminta untuk mundur sebanyak 3 petak, sedangkan kode kartu penghargaan yakni mengharuskan pemain tersebut maju sebanyak 5 langkah ke petak selanjutnya. Melalui pengembangan media permainan ular tangga tersebut akan

membantu dan digunakan siswa untuk memiliki pemahaman dan menyadari pentingnya perencanaan karier.

Teori Trait and Factor (dalam Ridha, 2019) juga mengatakan bahwa pilihan pekerjaan bukan sekadar dilihat dari kecocokan sifat diri dengan syarat pekerjaan, melainkan juga melalui pertimbangan segi-segi kognitif, non-kognitif, dan berkenaan dengan pandangan tingkah laku. Perencanaan karier merupakan serangkaian persiapan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan kariernya tersebut. Ashari, Hendriana & Supriatna (2020) menjelaskan dengan landasan inilah perlunya layanan bimbingan karier yang memberikan kesempatan lebih kepada siswa untuk mengembangkan minat dan kemampuan kariernya di masa depan. Layanan bimbingan karier di sekolah bertujuan sebagai layanan siswa untuk memperoleh informasi mengenai karier masa depan seperti jenjang sekolah lanjutan maupun berbagai informasi lainnya yang akan digunakan sebagai pedoman perencanaan karier mereka.

2. Kajian Literatur

2.1 Komponen pengembangan media permainan ular tangga

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang perencanaan karier memiliki beberapa komponen di antaranya:

- a. Papan permainan
Papan permainan dibuat dengan ukuran 50cm x 50cm yang dikombinasikan dengan berbagai warna dan terdapat 3 gambar ular, 3 gambar tangga, dan 12 gambar profesi. Dengan jumlah kotak sebanyak 64 buah, setiap kotak tersebut memiliki nomor yang apabila pion berada pada nomor tersebut, pemain harus membuka dan menjawab kartu pertanyaan. Selain itu juga terdapat kartu penghargaan, kartu permintaan, dan kartu bertanya.
- b. Pion
Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat posisi pemain. Pion ini merupakan lego yang berkarakter pekerjaan.
- c. Dadu dan Tabung
Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6, dan 1 buah tabung untuk digunakan mengundi dadu tersebut.
- d. Kartu
Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan terdapat 30 buah kartu pertanyaan seputar pengetahuan diri, sikap, dan keterampilan yang masing-masing pertanyaan yaitu 10 buah. Selanjutnya kartu penghargaan untuk maju 5 langkah, kartu permintaan untuk meminta pemain setelahnya mundur 3 langkah, dan kartu bertanya pada pemain lain atau guru BK/peneliti.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga.



Gambar 2. Kartu Pertanyaan.

2.2 Perencanaan Karier

Perencanaan karier menurut Super (dalam Adiputra, 2015) menyatakan bahwa perencanaan karier dapat mengukur tingkat pemahaman individu terhadap macam-macam jenis pencarian informasi dan mengukur tingkat pemahaman mereka tentang berbagai aspek pekerjaan. Perencanaan karier pada remaja ditandai dengan berbagai aktivitas dalam kehidupannya seperti belajar tentang informasi karier, membicarakan perencanaan kariernya kepada orang dewasa, berpartisipasi aktif dalam ekstrakurikuler atau mengikuti kursus atau pelatihan yang ia sukai. Oleh sebab itu sebaiknya perencanaan akan karier ke depan sudah dapat diprogram lebih awal. Mathis & Jackson (2006) mendefinisikan perencanaan karier merupakan perencanaan yang fokus pada pekerjaan dan pengidentifikasian jalan karier yang memberikan kemajuan yang logis atas orang-orang diantara pekerjaan dalam organisasi.

Dillard (dalam Palupi, 2020) juga menjelaskan bahwa perencanaan karier merupakan proses individu untuk pencapaian tujuan kariernya, yang ditandai dengan adanya tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, cita-cita yang jelas terhadap pekerjaan, dorongan untuk maju dalam bidang pendidikan dan pekerjaan yang dicita-citakan, persepsi yang realistis terhadap diri dan lingkungan, kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati, memberikan penghargaan yang positif terhadap pekerjaan dan nilai-nilai, kemandirian dalam proses pengambilan keputusan, kematangan dalam hal mengambil keputusan, dan menunjukkan cara realistis dalam mencapai cita-cita pekerjaan. Berdasarkan definisi sebelumnya dapat disimpulkan perencanaan karier dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang digunakan seseorang untuk memilih tujuan karier dan lajur karier untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Sebagai suatu proses yang bertujuan untuk menyesuaikan tujuan karier dan kemampuan individu dengan kesempatan untuk mengisinya secara sistematis.

2.3 Aspek Perencanaan Karier

Dillard (dalam Palupi, 2020) berpendapat perencanaan karier terdiri dari tiga aspek, yaitu pengetahuan diri, sikap, dan keterampilan. Adapun indikator-indikator dari masing-masing aspek yaitu: a) aspek pengetahuan diri, yaitu individu harus memiliki pemahaman akan bakat, minat, dan kemampuan, serta memiliki tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, b) aspek sikap, yaitu individu memiliki cita-cita yang jelas terhadap pekerjaan, dorongan untuk maju dalam bidang pendidikan atau pekerjaan yang dicita-citakan, memberi penghargaan atau persepsi positif terhadap pekerjaan, serta mandiri dalam proses pengambilan keputusan, dan c) aspek keterampilan, indikator dari aspek ini yaitu kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati sesuai bidangnya, serta menunjukkan cara-cara realistis untuk mencapai cita-cita.

2.4 Tujuan Perencanaan Karier

Supriatna (2009) menjelaskan tujuan dari perencanaan karier adalah peserta didik memiliki sikap positif terhadap karier di masa yang akan datang. Selanjutnya, Dillard (dalam Adiputra, 2015) menjelaskan tujuan dari perencanaan karier adalah sebagai berikut: a) memperoleh kesadaran dan pemahaman diri (*acquiring self awareness and understanding*). Dalam hal ini, kesadaran dan pemahaman diri merupakan penilaian dari kelebihan dan kelemahan yang dimiliki individu. Langkah ini penting dalam memberikan penilaian yang realistis tentang dirinya sendiri untuk dipergunakan dalam perencanaan kariernya agar diperoleh arah yang efisien dalam kehidupan, b) mencapai kepuasan pribadi (*attaining personal satisfaction*). Melalui karier yang direncanakan terlebih dahulu, diharapkan individu tersebut akan mendapatkan kepuasan pribadi dari karier yang ditekuninya dalam kehidupannya, c) mempersiapkan diri untuk memperoleh penempatan dan penghasilan yang sesuai (*preparing for adequate placement*). Rencana karier ditunjukkan untuk mempersiapkan penempatan yang memadai dan menghindari penempatan yang tidak diharapkan, d) efektivitas usaha dan penggunaan waktu (*efficiently and effort*). Tujuannya untuk memilih secara sistematis, sehingga menghindari individu dari usaha coba-coba, sehingga membentuk dalam penggunaan waktu secara efisien.

3. Metode

Penelitian ini berusaha mengetahui dan mendeskripsikan perencanaan karier siswa SMP dengan menggunakan media permainan ular tangga. Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan termasuk jenis penelitian kualitatif dengan tinjauan literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Menurut Creswell, John. W. (dalam Hasby, 2017) menyatakan bahwa kajian literatur adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari tinjauan studi literatur. Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian.

Secara umum, literatur digunakan untuk mengidentifikasi hasil-hasil penelitian terdahulu, yaitu berbagai temuan yang telah ditemukan atau yang belum ditemukan terkait dengan fenomena atau situasi khusus yang akan diteliti. Teknik ini dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan mengkaji literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Faisal (dalam Ruskandi, 2010) mengemukakan bahwa hasil studi literatur dapat dijadikan masukan dan landasan dalam menjelaskan dan merinci masalah-masalah yang akan diteliti; termasuk juga memberikan latar belakang mengapa masalah tersebut penting diteliti.

4. Hasil dan Pembahasan

Perencanaan karier menurut Bardick, Bernes, Magnusson, dan Witko (dalam Damayanti dan Widyowati, 2018) adalah sebuah proses yang dimulai ketika individu mulai mengeksplorasi kemampuan, nilai-nilai, minat dan peluang mereka dalam persiapan eksplorasi karier. Penelitian ini didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan terbukti keefektifannya. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Rosiani dan Nugraha (2021) dengan judul Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta, mendapat hasil bahwa media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak baik secara tampilan dan materi. Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling dalam memberikan bidang layanan pribadi, sosial, belajar dan karir. Karena dalam penggunaannya, permainan ular tangga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya dengan disesuaikan materi yang dimuat dalam permainan tersebut.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nugraheni (2019) dengan judul Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Perencanaan Karier Siswa mendapat hasil penelitian bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karier siswa. Hal ini dibuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dapat menaikkan tingkat perencanaan karier siswa terbukti berdasarkan perbedaan nilai rata-rata posttest dan nilai rata-rata pre-test sehingga hal tersebut dapat diartikan bahwa adanya perbedaan skor antara pre-test dan post-test setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga. Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa hipotesis ada pengaruh bimbingan kelompok dengan media ular tangga terhadap perencanaan karier siswa dapat diterima.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Saridewi (2017) dengan judul Pengembangan Media Pion Perencanaan Karier pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Besuki mendapat hasil bahwa berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru BK), dan ahli pengguna (siswa).Aspek yang dinilai adalah aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. maka media pion perencanaan karier untuk membantu perencanaan karier siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki memenuhi kriteria akseptabilitas. Media pion perencanaan karier ini adalah kolaborasi antara permainan ular tangga, monopoli, dan catur.Dari permainan ular tangga mengadopsi dari kotak di papan permainan yang terdapat perintah maju dan mundur, untuk permainan monopoli mengadopsi dari kartu kejutan yang digunakan dalam permainan. Sedangkan permainan catur mengadopsi dari istilah pion yang dipakai sebagai pemaian dalam pion perencanaan karier.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu tersebut dapat dibuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan untuk perencanaan karier siswa. Kemudian dari beberapa penelitain terdahulu tersebut peneliti berasumsi bahwa pelaksanaan layanan bimbingan karier melalui media permainan dapat dimanfaatkan untuk pengenalan dan perencanaan karier siswa jika pada permainan tersebut dimuat informasi atau pertanyaan mengenai karier. Selain itu upaya guru BK dalam memberikan layanan kepada setiap siswanya yang membutuhkan tentunya harus beragam. Guru BK perlu pembaruan dalam mengembangkan media yang akan digunakan ketika memberikan layanan. Sehingga penggunaan media permainan ular tangga ini dapat menjadi salah satu alternatif pembaruan.

5. Kesimpulan

Perencanaan karier yang dilaksanakan sedini mungkin akan mengembangkan sikap bertanggung jawab bagi siswa, sehingga mampu mengembangkan kemampuan dirinya semaksimal mungkin dengan tidak melakukan penyimpangan terhadap tugas-tugas perkembangan. Dengan adanya inovasi terhadap pengembangan media permainan ular tangga akan memberikan pemahaman dan juga kesadaran terhadap siswa pentingnya karier untuk masa depan. Mengenai perencanaan karier dengan media permainan ular tangga diperlukan upaya guru BK dalam memberikan layanan kepada setiap siswanya yang membutuhkan. Guru BK perlu pembaruan dalam mengembangkan media yang akan digunakan ketika memberikan layanan kepada siswa khususnya untuk perencanaan karier kepada siswa.

Rujukan

- Adiputra, S. (2015). Penggunaan Teknik Modeling terhadap Perencanaan karier Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1).
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Ashari, N. A., Hendriana, H., & Supriatna, E. (2020). Gambaran Perencanaan karier Siswa yang Aktif Berorganisasi di SMA N 1 Karanganya. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(4), 158-163.

- Damayanti, D., & Widyowati, A. (2018). Peningkatan Career Decision Making Self Efficacy (CDMSE) melalui Pelatihan Perencanaan Karier pada Siswa SMK. *Humanitas: Jurnal Psikologi Indonesia*, 15(1), 267246.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Kencana*.
- Mathis, M & Jackson. (2006). *Human Resources Development (Track MBA Series/Terjemahan)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nugraheni, D. A. (2019). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Nusantara, D. B., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F22-F27.
- Palupi, I. (2020). Model Layanan Perencanaan Karier dengan Menggunakan Media Scrapbook untuk Siswa SMAN 1 Kampak.
- Ridha, A. N. (2019). Pelaksanaan Bimbingan Karier dalam Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Peserta Didik di Ma Al-Ma'ruf Margodadi Kabupaten Tanggamus (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rosiani, B. F., & Nugraha, A. (2021, August). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 1).
- RUSKANDI, Cucu (2010). *Model Pengembangan Budaya Demokrasi Konstitusional Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Pendidikan Demokrasi Berbasis Sekolah : Studi Kasus Di SMA Terpadu Krida Nusantara Kota Bandung*. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development Edition 5, Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Saridewi, K. (2017). *Pengembangan media pion perencanaan karier pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa. Jakarta.
- Supriatna, E., Aprianti, E., & Yuliani, W. (2019). Pengaruh Bermain dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak pada Siswa PAUD di Kota Cimahi. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(2), 126-135.
- Swastrini, K. C., Antara, P. A., Tirtayani, L. A., & Psi, S. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di TK Widya Sesana Sangsit. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2(3).

Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.