

Strategi Guru BK dalam Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang dalam Layanan Bimbingan Karier Dunia Kerja Siswa SMK

Wahyi Dwi Ulfa

SMKN 1 Glagah dan wahyiulfa64@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam strategi yang digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pemanfaatan media Teka-Teki Silang (TTS) sebagai alat bantu inovatif dalam layanan bimbingan karier, khususnya terkait pemahaman dunia kerja siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa TTS efektif sebagai ice-breaker dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengeksplorasi wawasan karier. Guru BK merancang teka-teki silang dengan menyiapkan beberapa kata yang menjadi jawaban. Kemudian menyusun kalimat soal dari setiap jawaban yang ada. Terakhir yaitu mencocokkan rangkaian huruf dari kata yang menjadi jawaban agar menjadi susunan kotak yang sesuai. Namun, media teka-teki silang harus selalu pembaruan soal dan jawaban yang dipakai. Selain itu juga dirancang untuk mengikuti perkembangan di era digital ke depannya, yaitu bisa dimainkan di gawai. Pemanfaatan TTS bukan sekadar media hiburan, melainkan bagian dari strategi pedagogis yang terstruktur oleh Guru BK untuk menjembatani kesenjangan antara teori di sekolah dengan tuntutan praktis dunia kerja, khususnya bagi siswa SMK. Penelitian ini memberikan wawasan tentang praktik terbaik dalam inovasi media bimbingan karier yang dapat direplikasi oleh praktisi BK.

Kata Kunci: Guru BK, Teka-Teki Silang, Dunia Kerja, Bimbingan Karier, Siswa SMK

ABSTRACT

This study aims to describe in depth the strategies used by Guidance and Counseling (BK) teachers in planning, implementing, and evaluating the use of crossword puzzles (TTS) as an innovative tool in career guidance services, specifically related to understanding the world of work for Vocational High School (SMK) students. This study used a qualitative approach with descriptive qualitative methods. The results identified that TTS is effective as an icebreaker and increases students' active participation in exploring career insights. BK teachers design crosswords by preparing several words that can be the answers. Then, they compose question sentences from each answer. Finally, they match the series of letters from the words that become the answer to form the appropriate box arrangement. However, crossword puzzles must always be updated with questions and answers used. In addition, they are also designed to keep up with developments in the digital era going forward, namely being able to be played on gadgets. The use of TTS is not just a form of entertainment, but part of a structured pedagogical strategy by BK teachers to bridge the gap between theory in school and the practical demands of the world of work, especially for vocational high school students. This research provides insights into best practices in career guidance media innovation that can be replicated by BK practitioners.

Keywords: BK Teacher, Crossword Puzzles, World of Work, Career Guidance, Vocational High School Students

PENDAHULUAN

Salah satu tugas Guru Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah adalah pemberian layanan. Layanan BK pada hakikatnya adalah bantuan yang diberikan oleh Guru BK profesional sebagai konselor kepada siswa sebagai konseli dalam upaya memandirikan konseli pada bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier. Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran krusial dalam menyiapkan siswa agar siap menghadapi tantangan dan tuntutan kompetensi di dunia kerja. Kesiapan ini tidak hanya diukur dari penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga dari kematangan

karier dan pemahaman komprehensif tentang dunia kerja yang akan mereka masuki. Layanan Bimbingan dan Konseling (BK), khususnya bimbingan karier, menjadi garda terdepan dalam memfasilitasi transisi ini. Namun, tantangan yang sering dihadapi Guru BK adalah kejemuhan siswa terhadap metode penyampaian informasi karier yang bersifat konvensional, seperti ceramah atau sekadar pemberian leaflet. Dibutuhkan inovasi media yang mampu menarik perhatian siswa, bersifat interaktif, sekaligus mampu memfasilitasi retensi informasi secara efektif. Proses pemberian layanan BK harus dibuat dengan menyenangkan dan bermakna. Hal ini bertujuan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang disampaikan oleh gurunya.

Layanan klasikal dapat diberikan layaknya Guru Mata Pelajaran yang melaksanakan pembelajaran. Nur Faisah Atirah & Sandi Pratama (2022) menjelaskan tentang pelaksanaan layanan klasikal tidak lepas dari media yang digunakan untuk menunjang efektivitas layanan. Sejalan dengan itu, Lilia Wahyuni & Elia Firda Mufidah (2022) mengemukakan bahwa pemberian layanan BK akan semakin menambah daya tarik oleh siswa, maka perlu adanya sebuah media pendukung untuk menerapkan layanan tersebut. Semakin menarik media pembelajaran, semakin semangat belajarnya.

Media pembelajaran yang bersifat edukasi dan hiburan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Salah satu media yang berpotensi besar untuk diintegrasikan adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam konteks bimbingan karier, TTS dapat berfungsi sebagai alat untuk memperkaya kosakata dunia kerja, menguji pemahaman etika profesi, dan mengenalkan istilah-istilah spesifik industri yang relevan dengan kompetensi keahlian siswa SMK. Dengan demikian, TTS bertransisi dari sekadar permainan menjadi strategi pedagogis yang terstruktur. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam strategi yang digunakan oleh Guru BK dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pemanfaatan media TTS sebagai alat bantu inovatif dalam layanan bimbingan karier, khususnya terkait pemahaman dunia kerja siswa SMK. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan praktik terbaik (*best practice*) dan wawasan praktis bagi sesama praktisi BK dalam mengadopsi media inovatif untuk layanan bimbingan karier di era digital.

LANDASAN TEORI

A. Guru BK

Guru BK atau konselor sekolah memegang peran sentral dan tanggung jawab yang besar dalam pendidikan karakter siswa. Sebagai representasi pendidik, Guru BK memiliki landasan yang kuat untuk mengintegrasikan pendidikan karakter, menjadikannya salah satu tugas dan kewajiban utama yang harus diwujudkan melalui layanan bimbingan dan konseling (Sesya Diaz Mumpuni, 2018).

Peran fundamental Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui upaya pembangunan siswa secara utuh dalam berbagai aspek diri. Mutu pendidikan tidak hanya diukur dari transformasi IPTEK, profesionalitas, dan sistem manajemen, melainkan juga dari peningkatan kualitas aspek pribadi, sosial, kematangan intelektual, dan nilai-nilai siswa. Kontribusi BK dalam mengembangkan

keempat dimensi ini merupakan faktor kunci yang menjadikannya berperan aktif dalam peningkatan mutu pendidikan (Ramlah, 2018).

Permendikbud No. 111 tahun 2014 menjelaskan Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling sebagai layanan profesional di satuan pendidikan diemban oleh Konselor atau Guru BK yang merupakan tenaga pendidik profesional. Kualifikasi Konselor ditetapkan minimal S-1 Bimbingan dan Konseling dan harus lulus Pendidikan Profesi Guru/Konselor. Sementara itu, lulusan S-1 Bimbingan dan Konseling yang dihasilkan oleh LPTK dapat ditunjuk untuk bertugas sebagai Guru BK dalam menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Lalu dalam Eko Jati Permana (2015) mengemukakan bahwa melalui layanan BK, siswa diberdayakan untuk menanggulangi isu-isu pribadi dan pada saat yang sama, memaksimalkan potensi diri mereka secara menyeluruh.

Penerapan program layanan bimbingan dan konseling di Indonesia saat ini menggunakan pola bimbingan dan konseling komprehensif. Komponen program bimbingan dan konseling komprehensif adalah layanan dasar, perencanaan individual, layanan responsif, dan dukungan sistem. Dalam Panduan Implementasi Bimbingan dan Konseling untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (2022) dijelaskan bahwa program bimbingan dan konseling mengandung empat komponen layanan sebagai berikut:

1. Layanan Dasar

Layanan dasar ditujukan kepada seluruh siswa. Layanan Dasar bersifat preventif dan pengembangan. Implementasinya fleksibel, dapat berupa sesi klasikal (minimal 1 JP) yang memanfaatkan media interaktif, atau sesi kelompok kecil (4-8 siswa) untuk membahas isu-isu aktual yang relevan bagi perkembangan mereka.

2. Layanan Perencanaan Individual

Layanan peminatan dan perencanaan individual dapat dilakukan untuk memfasilitasi peminatan dan perencanaan individual siswa. Guru BK dapat menggunakan serangkaian layanan, meliputi bimbingan kelompok, konseling kelompok (secara klasikal), atau konseling individual dan konsultasi (secara pribadi). Efektivitas layanan ini sangat ditunjang oleh kolaborasi aktif dengan berbagai pihak di sekolah (tim kurikulum, wali kelas, guru mata pelajaran) serta pelibatan orang tua dalam penentuan arah dan minat siswa.

3. Layanan Responsif

Layanan responsif memiliki kekhususan karena dirancang untuk menangani kebutuhan siswa yang bersifat mendesak dan membutuhkan penanganan segera, berbeda dengan sifat pencegahan pada layanan dasar dan perencanaan pada layanan peminatan. Tujuan utama layanan ini adalah menuntaskan masalah spesifik yang dialami siswa. Bentuk pelaksanaannya mencakup konseling individual, konseling kelompok, hingga

konseling krisis, yang sewaktu-waktu dapat diperkuat dengan tindakan referal kepada ahli atau mediasi yang melibatkan orang tua.

4. Dukungan sistem

Dukungan Sistem adalah layanan penunjang yang meliputi aktivitas manajemen, pemeliharaan infrastruktur, dan pengembangan diri Guru BK. Layanan ini esensial karena memastikan sistem kerja yang efektif dan profesionalisme yang berkelanjutan dalam mendukung penyampaian bantuan kepada siswa.

B. Media

Menurut Reni Sinta Dewi (2023) Bimbingan dan Konseling adalah elemen vital dalam sistem pendidikan. Salah satu layanan utamanya adalah layanan informasi, yang diprakarsai oleh Guru BK dan dapat melibatkan koordinasi dengan pihak lain. Mengikuti perkembangan zaman, layanan ini kini tidak lagi terbatas pada metode ceramah, melainkan telah mengadopsi penggunaan media untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi.

Sejalan dengan pemikiran Asep Amar Sopian, dkk (2023) bahwa penggunaan media merupakan faktor penting dalam menunjang efektivitas layanan BK. Media berkontribusi besar dalam beberapa aspek, termasuk memperjelas pesan dan membuatnya lebih mudah dicerna, memecahkan kendala ruang, mendorong modifikasi perilaku, serta memastikan adanya kesamaan sudut pandang antara Guru BK dan siswa yang menerima layanan. Media pembelajaran dalam bimbingan klasikal dikelompokkan menjadi empat, yaitu :

1. Media cetak adalah Media cetak merujuk pada sejumlah materi yang disiapkan dalam format kertas yang bertujuan ganda, yaitu untuk keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi. Kategorinya mencakup, tetapi tidak terbatas pada, buku teks, majalah, leaflet, modul, handout, dan lembar kerja siswa.
2. Media non cetak adalah Media non-cetak adalah alat penyampaian informasi dan pembelajaran yang tidak dicetak di atas kertas. Jenis-jenisnya bervariasi dari overhead transparancies, media audio (suara/bunyi, seperti radio), media visual bergerak/video (gambar dan suara, seperti film), slide, hingga perangkat komputer.
3. Media display adalah jenis alat bantu ajar yang menyajikan tulisan atau gambar yang dapat ditampilkan untuk kelompok kecil maupun besar di mana saja, karena tidak membutuhkan proyektor. Contoh media display antara lain flipchart, adhesive, chart, poster, peta, dan foto.
4. Permainan adalah media unggulan untuk bimbingan klasikal karena mendorong suasana belajar yang interaktif dan ceria. Melalui aktivitas ini, siswa belajar secara aktif, meningkatkan kemampuan sosial melalui interaksi, dan melatih pemecahan masalah. Guru BK dapat memanfaatkan permainan

- spesifik, misalnya permainan peran atau tebak kata sebagai metode penyampaian materi tentang moral, komunikasi, atau pengambilan keputusan.
5. Permainan teka-teki silang dalam artikel ini termasuk salah satu permainan tebak kata.

C. Teka-Teki Silang

Sejalan dengan penelitian Erin Wahyuning Febriana, dkk (2025) istilah-istilah yang terdapat dalam teka-teki silang memantik siswa untuk bertanya. Dalam (Syofiani, dkk, 2019) menyampaikan bahwa teka-teki silang adalah sebuah permainan yang mana kita diharuskan mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang dapat membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang tersedia.

Teka-teki silang atau biasa disebut, TTS merupakan permainan klasik. Teka-teki silang akan memberikan pengaruh dalam kemampuan otak dan pengetahuan. Tri Nola Mulfiani & Syahrul Ismet (2020) berpendapat bahwa TTS modifikasi merupakan aktivitas yang melibatkan pengisian huruf ke dalam kotak-kotak persegi berwarna hitam-putih, di mana jawabannya didasarkan pada petunjuk berupa gambar yang harus ditebak. Media ini memiliki fungsi ganda dalam mengasah kemampuan membaca dan daya ingat siswa. Selain itu, TTS modifikasi juga memicu aktivitas dan semangat belajar, menumbuhkan kreativitas, serta memberikan fleksibilitas tinggi karena dapat digunakan di lokasi manapun dan efektif baik untuk kelompok besar maupun kecil. Sarjon Lakoro, dkk (2020) juga berpendapat bahwa penggunaan media TTS terbukti memiliki dampak positif yang luas terhadap kualitas pembelajaran. Sebagai alat bantu visual, TTS efektif dalam memperkuat daya ingat siswa dan merangsang kreativitas. Lebih lanjut, media ini berfungsi untuk membangkitkan antusiasme dan mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kelebihan teka-teki silang diantaranya meliputi:

1. Meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari dan menguasai kosakata baru dengan mudah.
2. Menghadirkan aspek permainan yang membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan jauh dari suasana monoton.
3. Tantangan yang melekat pada teka-teki ini menimbulkan rasa penasaran, yang secara efektif mendorong siswa untuk memahami dan menguasai beragam kosakata.

Sementara itu, kekurangan media ini meliputi:

1. Proses perancangan TTS memakan durasi yang lama, karena adanya kebutuhan untuk menyelaraskan jumlah kolom dan memastikan setiap huruf saling berhubungan dengan tepat.
2. Efektivitas TTS terbatas pada pembelajaran kosakata atau istilah yang relatif pendek.

Penggunaan metode diskusi dan pemberian tugas kelompok secara berkala bertujuan memberdayakan siswa. Ini mencakup pelatihan kerja sama tim, mempromosikan sikap inklusif, membentuk tanggung jawab, dan mengajarkan pentingnya menghargai sudut pandang berbeda (A. Nur Azizah, dkk, 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk memahami secara mendalam mendalam strategi yang digunakan oleh Guru BK dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pemanfaatan media TTS sebagai alat bantu inovatif dalam layanan bimbingan karier, khususnya terkait pemahaman dunia kerja siswa SMK. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi partisipatif, dan analisis dokumen, seperti catatan siswa dan hasil karya jawaban dari TTS. Analisis data secara mendalam untuk mengidentifikasi tema, pola, dan makna dari pengalaman siswa dan Guru BK dalam menerapkan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan layanan peminatan dan perencanaan individual Guru BK beserta dapat melakukan beberapa hal. Salah satunya melakukan pemetaan kebutuhan siswa. Pemetaan dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk mengamati dan mencatat hal-hal yang dilakukan siswa saat kegiatan bermain-belajar maupun kegiatan yang antusias dilakukan di kegiatan bermain-belajar dan di waktu luang, ciri pribadi, atau potensi kemampuan yang teramat lainnya. Sekolah dapat pula menggunakan asesmen minat ataupun menggunakan data asesmen diri siswa mengenai minatnya. Layanan peminatan dan perencanaan individual ini bertujuan untuk membantu permasalahan karier siswa yang dapat diberikan secara individu, kelompok, maupun klasikal/kelas.

Siswa diharapkan dapat memahami minat, bakat, dan potensinya, menambah pengetahuan mengenai dunia karier sehingga siap kerja, memandirikan siswa dalam merencanakan serta menentukan masa depannya. Teknik dan metode yang digunakan oleh Guru BK dalam memberikan layanan klasikal yaitu diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Media yang sering digunakan hanya laptop, LCD, PowerPoint, lembar folio dan pohon karier. Sejalan dengan penelitian dari Asep Amar

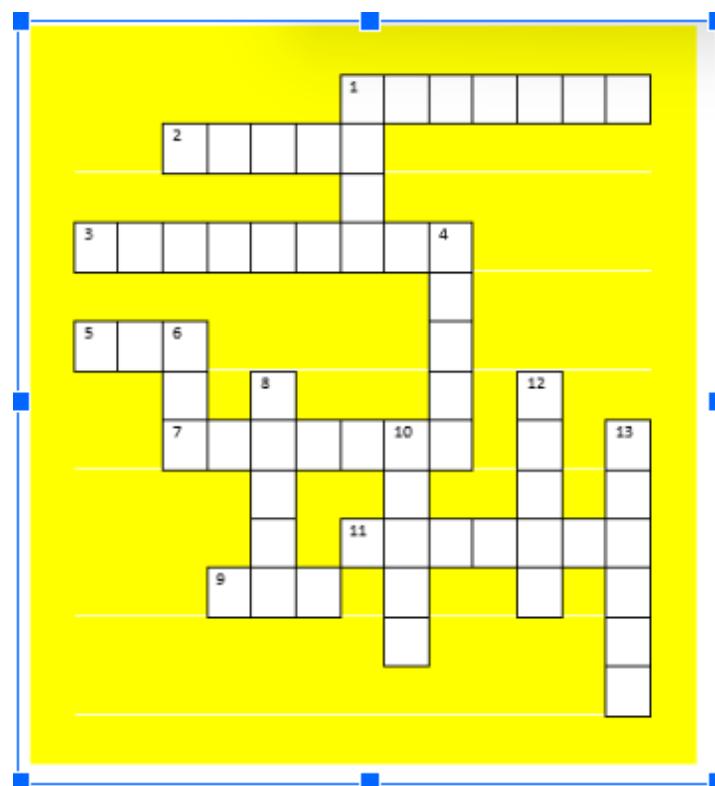
Sopian, dkk (2023) pemanfaatan media dalam layanan BK secara signifikan meningkatkan kemudahan Guru BK dalam transfer informasi, dan sebaliknya. Ini menjadikan proses pendampingan siswa dalam memenuhi tugas-tugas perkembangannya menjadi lebih efisien dan menyenangkan. Penggunaan media yang bervariasi terbukti mampu mengatasi kejemuhan dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik pada siswa. Berangkat dari prinsip tersebut, penulis memutuskan untuk menguji efektivitas media TTS sebagai alat bantu baru. (Reni Sinta Dewi, 2023).

Pelaksanaan layanan menggunakan teka-teki silang terdiri dari 3 tahap yaitu; tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. Secara rinci proses pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Tahap pendahuluan, dalam tahap ini Guru BK memberikan pertanyaan pemantik dan menjelaskan tujuan kegiatan. Guru BK juga melakukan ice breaking agar suasana kelas lebih aktif. Setelah siswa memahami tentang kegiatan yang dilakukan, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Tahap inti, Guru BK menjelaskan materi PowerPoint tentang kesiapan kerja dengan metode ceramah. Materi tersebut penting untuk disimak siswa karena membahas semua jawaban dari permainan teka-teki silang. Lalu siswa membentuk kelompok. Guru BK memberikan petunjuk pengerjaan teka-teki silang dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dan mengisi jawabannya. Pada tahap kegiatan ini yang dilakukan yaitu meliputi meliputi diskusi, mengasah otak, dan menguji daya ingat kosakata terkait materi kesiapan kerja. Kelompok yang menjawab paling cepat mempresentasikan jawabannya. Semua kelompok saling mengoreksi jawaban masing-masing.
3. Tahap penutup, siswa menyampaikan pesan dan kesan melakukan permainan teka-teki silang. Guru BK memberikan kesimpulan dan tindak lanjut apabila ada yang ingin dikonsultasikan bersama orang tua bisa datang berkunjung ke ruang BK. Guru BK juga menanyakan rencana jangka pendek setelah lulus sekolah kepada seluruh siswa.

Berikut ini merupakan gambar dari teka-teki silang yang menjadi media saat layanan klasikal, terdiri dari 7 soal mendatar dan 7 soal menurun.



Gambar 1. Teka-Teki Silang Bimbingan Karier

Hal ini menjadikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam bidang bahasa dan pengetahuan umum. Teka-teki silang juga dapat melatih kemampuan kognitif seperti memecahkan masalah, daya ingat, fokus, dan kesadaran spasial. Selain itu, teka-teki silang dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional karena bersifat permainan.

Teka-teki silang dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata, memahami konsep, melatih keterampilan menulis, dan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Erin Wahyuning Febriana, dkk (2025) penggunaan media teka-teki silang dan media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam layanan bimbingan klasikal.

Sementara itu, sebagai lulusan SMK kesiapan kerja merupakan faktor yang sangat penting (krusial) dan wajib mendapat perhatian serius. Sejak awal masuk sekolah, tujuan utama pendidikan adalah membekali siswa agar mereka siap memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan studi. Mengingat bahwa aktivitas pekerjaan bukanlah hal yang sederhana dan setiap jenis profesi memerlukan persiapan spesifik, maka kesiapan kerja adalah aspek vital yang harus dipersiapkan dengan sungguh-sungguh (Alfi Nurdianty Oktavia dan Renny Dwijayanti, 2024).

Meskipun lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebenarnya memiliki kompetensi dan kapasitas untuk memulai usaha dan menciptakan lapangan kerja sendiri, faktanya adalah mereka cenderung lebih memilih untuk menjadi karyawan (bekerja di tempat orang lain) daripada berwirausaha secara mandiri. Selain kecenderungan tersebut, masalah lain terletak pada kecukupan kompetensi yang dimiliki. Pada dasarnya, lulusan SMK memang dibekali kompetensi yang memadai. Namun, muncul pertanyaan apakah bekal ini sudah cukup untuk memenuhi tuntutan dunia kerja saat ini dan membantu mereka mendapatkan pekerjaan. Tuntutan industri dan persaingan kerja modern mewajibkan calon pekerja memiliki lebih dari sekadar kompetensi teknis; mereka harus mampu bersaing secara efektif, memiliki ide-ide kreatif, dan beradaptasi dengan cepat terhadap segala perubahan (St. Hadjar Nurul Istiqamah dan Novita Maulidya Jalal, 2020).

Oleh karena itu, agar siswa SMK dapat mempersiapkan diri dengan optimal untuk memasuki dunia usaha dan industri (DUDI), mereka perlu diberikan pembekalan tambahan. Pembekalan ini harus mencakup keterampilan bekerja secara mandiri, baik yang bersifat teknis (hard skill) maupun non-teknis (soft skill). Dengan menguasai kemampuan-kemampuan ini, siswa akan mampu memahami dan memaksimalkan potensi diri, sehingga mereka benar-benar siap untuk bekerja.

KESIMPULAN

Penggunaan media TTS menunjukkan bahwa media yang efektif dan inovatif untuk mendukung layanan bimbingan karier di SMK. Strategi inti yang diterapkan oleh Guru BK melibatkan integrasi elemen permainan yang menarik dengan materi informatif seputar dunia kerja, seperti istilah profesi, etika kerja, dan syarat masuk industri. Pemanfaatan TTS bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep karier yang kompleks secara ringan, dan memperkaya kosakata spesifik yang relevan dengan Dunia Usaha dan Industri (DUDI). Secara keseluruhan, pemanfaatan TTS tidak hanya berhasil membuat layanan bimbingan karier menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, tetapi juga berperan penting dalam memperkuat kesiapan mental dan pengetahuan siswa SMK, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi transisi menuju dunia kerja.

REFERENSI

Atirah, N. F. & Pratama, S. (2022). Media Bimbingan dan Konseling dalam Pelaksanaan Need- Assessment.

- Jurnal J-BKPI, Vol. 02 No. 02 Hal. 82-96. Tersedia di journal.unismuh.ac.id.
- Azizah, A. N., dkk. (2019). Peran Guru dalam Implementasi Nilai-Nilai Sosial Melalui Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Wirokerten. Prosiding Seminar Nasional PGSD, 27 April 2019 Hal. 47-52. Tersedia di repository.ustjogja.ac.id.
- Dewi, Reni Sinta. (2023). Analisis Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling pada Pemberian Layanan Informasi. Jurnal An-Nadwah, Vol. 29 No. 1 Hal 34-38. Tersedia di jurnal.uinsu.ac.id.
- Febriana, E. W., dkk. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Teka-Teki Silang dan Audio Visual dalam Layanan Bimbingan Klasikal. Jambura Geo Education Journal, Vol. 1 No. 1 Hal 1-14. Tersedia di jurnal.mediaakademik.com.
- Istiqamah, H. N. & Jalal, N. M. (2020). Gambaran Kesiapan Bekerja pada Siswa SMK. Prosiding SNITT POLTEKBA, Hal 74-80. Tersedia di jurnal.poltekba.ac.id.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Bimbingan Konseling dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek. Tersedia di kurikulum.kemdikbud.go.id.
- Lakoro, Sarjon, dkk. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Marisa. Jurnal Media Akademik (JMA), Vol. 3 No. 6 Hal 32-38. Tersedia di ejurnal.ung.ac.id.
- Mufidah, E. F., dkk. (2022). The Effectiveness of Academic Guidance Service with Animated Media in Improving Student's Learning Motivation. PSIKOPEDAGOGIA: Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 11 No. 1 Hal. 22-26. Tersedia di jurnal.uad.ac.id.
- Mulfiani, T. N. & Ismet, S. (2020). Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Modifikasi terhadap Kemampuan Membaca. Jurnal Tambusai Vol. 4 No. 1 Hal. 287-291. Tersedia di jptam.org.
- Mumpuni, Sesya Diaz. (2018). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Menghadapi Ujian Nasional Kelas XI (Studi Kasus di SMAN 2 Kota Tegal). Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No. 2 Hal. 36-40. Tersedia di jurnal.umpalangkaraya.ac.id.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Permana, Eko Jati. (2015). Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling di Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarnegara. Jurnal Psikopedagogia, Vol. 4 No.2 Hal. 143-151. Tersedia di jurnal.uad.ac.id.
- Oktavia, A. N. & Dwijayanti, R. (2024). Persepsi Kesiapan Memasuki Dunia Kerja Siswa di SMKN 4 Surabaya. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), Vol. 12 No. 1 Hal. 35-46. Tersedia di e-jurnal.unesa.ac.id.
- Sopian, A. A., dkk. (2022). Pemanfaatan Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling: Systematic Literature Review (SLR). Quanta Journal Vol. 6 No. 1 Hal. 1-6. Tersedia di e-jurnal.stkipsliliwangi.ac.id.
- Syofiani, S., dkk. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan. Jurnal Ta'dib Vol. 21 No. 2 Hal. 87. Tersedia di ejournal.uinmybatusangkar.ac.id.