

### Pengembangan Media Permainan *Career's Adventure* Dalam Bimbingan Untuk Perencanaan Karir di SMAN 8 Luwu Utara

**Nurhakiki Fajar Ramadani**

[Frnurhakiki@gmail.com](mailto:Frnurhakiki@gmail.com)

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar,  
Indonesia

**Farida Aryani**

[Farayani77@yahoo.com](mailto:Farayani77@yahoo.com)

Jurusan Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar

**Fitriana**

[Fit\\_ria789\\_na@unm.ac.id](mailto:Fit_ria789_na@unm.ac.id)

Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri  
Makassar

#### Abstrak:

Penelitian ini terkait pengembangan media permainan "*Career's Adventure*" dalam bimbingan untuk perencanaan karir siswa di SMA Negeri 8 Luwu Utara. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Gambaran kebutuhan media permainan "*Career's Adventure*" dalam bimbingan untuk perencanaan karir di SMAN 8 Luwu Utara. 2) Prototipe media permainan "*Career's Adventure*" dalam bimbingan untuk perencanaan karir di SMAN 8 Luwu Utara. 3) Tingkat validitas media permainan "*Career's Adventure*" dalam bimbingan untuk perencanaan karir di SMAN 8 Luwu Utara. 4) Tingkat kepraktisan media permainan "*Career's Adventure*" dalam bimbingan untuk perencanaan karir di SMAN 8 Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Ditemukan bahwa media permainan "*Career's Adventure*" dibutuhkan sebagai media perencanaan karir. 2) Adapun prototipe media yang dikembangkan, media ini dibuat dalam bentuk cetak tradisional. 3) Adapun hasil validasi berdasarkan penilaian ahli materi 1 dikategorikan sangat valid. Ahli materi 2 dikategorikan sangat valid. Dan dari ahli media 1 dikategorikan sangat valid. Ahli media 2 dikategorikan sangat valid. 4) Adapun hasil penilaian uji praktisi guru BK secara keseluruhan dikategorikan sangat praktisi untuk digunakan. Kemudian penilaian siswa dikategorikan sangat praktisi untuk digunakan.

**Kata kunci:** "*Career's Adventure*", perencanaan karir, Bimbingan & Konseling.

#### A. Pendahuluan

Perencanaan karier bagi siswa merupakan langkah krusial yang berperan dalam membantu mereka menetapkan arah dan tujuan karier di masa depan. Melalui proses ini, siswa diberi kesempatan untuk mengenali minat, kemampuan, serta nilai-nilai pribadi yang dimiliki,

sekaligus mengeksplorasi berbagai bidang keahlian yang sesuai dengan diri mereka Nove (Pramana, 2020). Keterampilan dalam merencanakan karier sangat dibutuhkan oleh seluruh siswa, khususnya di lingkungan sekolah, karena hal tersebut dapat mempermudah mereka dalam mencapai tujuan karier yang diinginkan, Ayuni (Syafitri, 2023). Seseorang bisa saja menentukan pilihan kariernya berdasarkan minat, bakat dan nilai yang akan diyakini, Fitriana (2019). Akan tetapi, salah satu tantangan yang umum dialami oleh siswa adalah rendahnya tingkat perencanaan karier. Siswa yang belum memiliki perencanaan karier yang matang cenderung mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan terkait masa depan mereka. Hambatan ini dapat berupa keraguan dalam menentukan pilihan karier, ketidakmampuan dalam mengambil keputusan karier yang tepat, maupun ketidaksiapan dalam menghadapi risiko yang mungkin muncul, Risqiyain (Sinaga, 2022).

Rahman (Srianiza, 2023) juga mengemukakan bahwa fenomena yang berkembang saat ini menunjukkan kecenderungan siswa dalam mengikuti pilihan orang tua maupun teman sebaya tanpa melalui proses pengambilan keputusan karier yang matang. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk mampu menyusun perencanaan karier secara mandiri. Dalam proses tersebut, siswa perlu diarahkan untuk menjalankan berbagai tugas perkembangan, seperti membentuk citra diri, mengeksplorasi dan menciptakan peluang, serta mengambil keputusan karier secara bijaksana.

Hasil survei awal yang dilakukan di jenjang sekolah menengah menunjukkan bahwa sebanyak 55% siswa merasa kebingungan terkait pilihan karier maupun fasilitas pendidikan lainnya ketika harus memilih jurusan lanjutan. Padahal, tes potensi akademik (TPA) dan pemetaan minat serta bakat telah diberikan saat mereka memasuki sekolah tersebut. Temuan ini menandakan bahwa perencanaan karier siswa masih belum berjalan secara optimal (Karamoy, 2023).

Menurut *Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF)* Irene Guntur, M.Psi., Psi., CGA, sebanyak 87% siswa Indonesia salah memilih jurusan, dan kesalahan jurusan dapat berdampak negatif, yaitu menghambat prestasi akademik dan kesehatan mental siswa Zulfikar, (2021). Fenomena ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, khususnya pelajar, masih belum mampu merencanakan karirnya dengan baik.

Jurusan yang didasarkan pada bakat dan didukung dengan minat yang tinggi akan menjadikan peserta didik merasa lebih sempurna untuk mengerjakan berbagai tugas dan menjalani perkuliahan dengan baik. Berbeda jika peserta didik hanya didorong oleh keterpaksaan, hanya menggantungkan pilihan pada suatu prestise atau gengsi suatu perguruan tinggi/jurusan tertentu maka hasilnya pun tidak akan sempurna. Aryani (2018)

Berdasarkan hasil survei awal dengan melakukan wawancara pada tanggal 25 Maret 2024 kepada 10 orang siswa kelas XI di SMAN 8 Luwu Utara, mengatakan bahwa siswa memiliki kecenderungan untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi namun mereka masih bingung dalam memilih jurusan. Selanjutnya dengan melakukan penyebaran angket perencanaan karir yang dibagikan pada tanggal 29 Maret hingga 2 April 2024 kepada 50 orang siswa perwakilan dari kelas XI di SMAN 8 Luwu Utara terdapat 50% bahwa siswa belum memiliki rencana karir yang matang, 40% siswa belum memahami minat yang ada pada dirinya, kemudian 50% siswa belum mengetahui potensi yang ada pada dirinya, 40% siswa belum bisa menentukan kemana setelah tamat SMA, 50% siswa masih bingung dalam

memilih jurusan karena mereka takut jurusan yang mereka pilih tidak memiliki prospek yang bagus di masa depan. Selain itu, masih banyak yang bingung jurusan dan pekerjaan apa yang sesuai dengan diri mereka.

Setelah menemukan fakta tersebut selanjutnya wawancara kepada guru BK untuk mengetahui usaha yang dilakukan Guru BK dalam menanggulangi masalah yang ada pada tanggal 3 April 2024. Hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa salah satu upaya guru BK adalah pengenalan pendidikan universitas dan penyediaan layanan manajemen dan konsultasi klasik. Namun, layanan ini hanya berfokus pada siswa Kelas XII. Dan dari sana, siswa hanya mengenal universitas yang ada, tetapi mereka masih bingung tentang universitas mana yang memilih diri mereka sendiri dan beradaptasi.

Selain keterbatasan dalam penyampaian materi, guru Bimbingan dan Konseling (BK) mengungkapkan bahwa siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi apabila materi disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah. Akibatnya, informasi layanan yang diberikan tidak dapat diterima secara maksimal oleh siswa. Dalam hal ini, guru BK menghadapi tantangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pendukung yang dapat memperkuat layanan bimbingan dan mendorong peningkatan kualitas perencanaan karier siswa.

Fenomena banyaknya siswa yang keliru dalam memilih jenjang pendidikan tinggi menunjukkan adanya dampak negatif akibat lemahnya perencanaan karier. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap potensi dan karakter diri mereka sendiri. Di sisi lain, guru BK juga kesulitan mencari media yang mampu menyampaikan materi secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan media permainan edukatif berupa *Career Adventure* yang dirancang khusus dengan mengintegrasikan materi perencanaan karier. Media ini bertujuan memberikan alternatif solusi yang menyenangkan agar siswa lebih antusias dan dapat mengikuti layanan dengan semangat. Permainan *Career Adventure* merupakan alat bantu edukatif yang mendukung siswa dalam proses penentuan pilihan dan penyusunan rencana karier. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk mengenal diri sendiri lebih dalam, memahami proses pengambilan keputusan karier, serta merancang langkah-langkah dalam menentukan arah karier mereka di masa depan.

Pendekatan yang menggunakan unsur permainan kini menjadi tren signifikan dalam dunia pendidikan modern, dengan memasukkan elemen bermain ke dalam proses layanan untuk mendorong motivasi siswa serta meningkatkan hasil belajar (Febrian, 2023). Dalam hal ini, pengaruh layanan berbasis permainan terhadap motivasi dan kinerja belajar dapat dianalisis secara lebih mendalam (Anjarwati et al., 2023). Salah satu manfaat utama dari layanan ini adalah kemampuannya untuk mendorong motivasi siswa dalam belajar (Fauzi et al., 2023). Siswa lebih tertarik terlibat dalam layanan ketika prosesnya dilengkapi elemen permainan seperti tantangan, keberhasilan, dan penghargaan (Febrian, 2023a).

Media permainan *Career's Adventure*, yang cara mainnya diadaptasi dari konsep permainan ular tangga, dirancang oleh peneliti dengan tujuan utama untuk membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa yang masih tergolong rendah. Pengembangan media ini didasarkan pada teori Holland yang dikemukakan oleh John Holland. Teori tersebut

menekankan bahwa individu akan berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan kerjanya. Holland menganggap bahwa pilihan pekerjaan seseorang merupakan hasil dari kombinasi antara faktor genetik dan berbagai pengaruh eksternal seperti budaya, teman sebaya, rekan kerja, serta pengaruh dari orang tua dan pengalaman masa dewasa. Fokus utama dari teori ini dalam konteks bimbingan karier adalah untuk memfasilitasi minat karier individu, serta memberikan pendekatan praktis yang dapat membantu siswa, remaja, hingga orang dewasa dalam merancang dan menentukan arah karier mereka, baik dalam lingkungan pendidikan maupun dunia kerja (Hidayat, 2019).

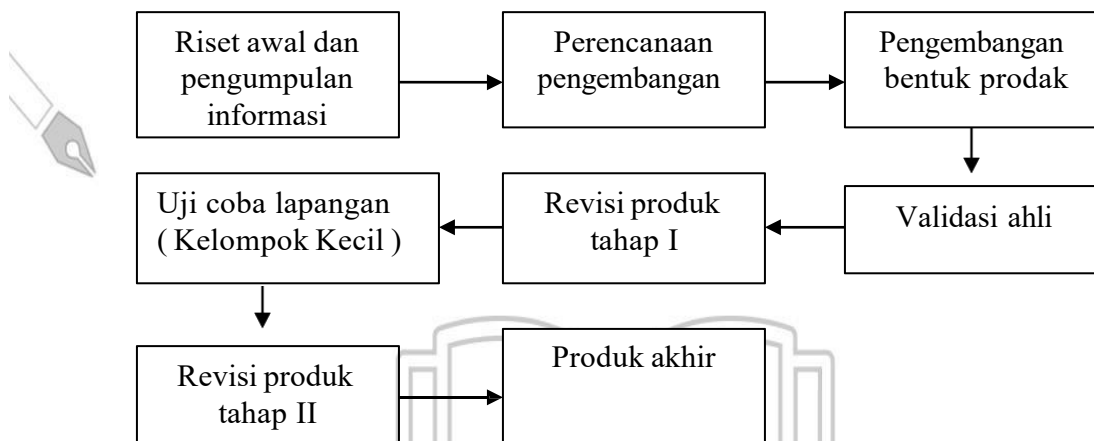
Media dalam bimbingan dan konseling sendiri merupakan alat bantu dalam proses penyampaian pesan atau informasi dari konselor kepada siswa, yang berfungsi untuk membangkitkan pikiran, emosi, dan motivasi siswa agar mampu memahami dirinya, mengontrol perilaku, membuat keputusan, dan menyelesaikan persoalan. Dalam konteks permainan, siswa diajak untuk rileks sembari mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan siswa dapat terlibat aktif sebagai peserta permainan (Prasetiwan, 2024).

Melalui inovasi media permainan *Career's Adventure* yang terinspirasi dari ular tangga ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kesadaran dan kemampuan dalam merencanakan karier, yang selama ini cenderung lemah akibat kurangnya pemahaman diri. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media ini sebagai sarana bimbingan dan konseling yang efektif dalam mendukung proses perencanaan karier siswa.

### B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2017:298). Dalam dunia pendidikan, produk yang dikembangkan melalui metode ini diharapkan mampu memperbaiki mutu pendidikan dan menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan pendekatan yang dirancang untuk menciptakan produk serta mengevaluasi sejauh mana produk tersebut efektif. Metode ini menjadi salah satu strategi untuk memperbaiki mutu pendidikan melalui tahapan pengembangan dan pengujian produk. Produk yang dikembangkan bisa berupa modifikasi atau penyempurnaan dari produk yang sudah ada agar lebih efisien, praktis, dan efektif, atau bisa pula berupa inovasi baru yang belum pernah diteliti sebelumnya. Lebih lanjut, Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode penelitian ini bersifat ilmiah dan melibatkan serangkaian proses mulai dari perancangan, pembuatan, hingga pengujian validitas produk. Rangkaian kegiatan tersebut dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan.

## Prosedur Pengembangan :



**Gambar 1.** Alur Penelitian Pengembangan

Berikut prosedur pengembangan Media Permainan Career's Adventure dalam Bimbingan Untuk Perencanaan Karir di SMAN 8 Luwu Utara sebagai berikut :

- a. Riset awal dan pengumpulan informasi  
Peneliti akan melakukan pengumpulan dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan kepada guru BK maupun siswa kelas XI di SMAN 8 Luwu Utara.
- b. Perencanaan pengembangan  
Setelah melakukan riset awal pengumpulan informasi dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket langkah selanjutnya yakni melakukan perencanaan desain awal produk pengembangan media permainan *Career's Adventure* dalam bimbingan untuk perencanaan karir di SMAN 8 Luwu Utara.
- c. Pengembangan bentuk produk  
Tahap pengembangan produk mencakup seluruh komponen penting bagian isi dan desain media *Career's Adventure*.
- d. Validasi ahli  
Pada tahap uji ahli atau validasi ahli ini peneliti mengujikan media *Career's Adventure* pada dua ahli dalam Bimbingan dan Konseling dan dua ahli dalam IT/media pembelajaran.
- e. Revisi desain I  
Peneliti akan melakukan revisi terhadap produk yang didasarkan pada hasil uji validasi ahli dan wawancara kepada guru BK serta hasil analisis kebutuhan untuk kemudian di uji coba pada kelompok kecil.
- f. Uji coba lapangan ( Kelompok Kecil )  
Pada tahap ini pengujian kelompok kecil melibatkan beberapa siswa yang terindikasi mengalami masalah perencanaan karir yang rendah.
- g. Revisi produk tahap II ( Produk Akhir )

Peneliti memperbaiki revisi produk yang telah siap untuk digunakan dengan mempertimbangkan masukan dari percobaan sebelumnya.

### Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara.

Menurut Sugiyono (2019:223), wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan ketika peneliti hendak melakukan studi pendahuluan untuk mengenali masalah yang layak diteliti, atau saat ingin memperoleh informasi secara mendalam dari responden dalam jumlah terbatas.

#### 2. Angket

Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden dengan tujuan untuk mengungkap keadaan diri, pendapat dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun yang diluar dirinya ( Insani, 2021)

### Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif dilakukan menggunakan analisis isi, dengan cara mengelompokkan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara Siswa dan guru BK.
2. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Validasi media layanan menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Y$  = Jumlah responden

Berdasarkan rumus diatas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut:

81-100% = sangat layak

61-80% = layak

41-60% = kurang layak

21-40% = tidak layak

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

#### 1. Profil Gambaran Kebutuhan Media Bimbingan dan Konseling Permainan *Career's Adventure* dalam Bimbingan Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa SMAN 8 Luwu Utara.

Pada tahap ini peneliti menggunakan angket dan wawancara sebagai metode awal pengumpulan data yang melibatkan guru BK dan siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh gambaran kebutuhan akan pengembangan media permainan *Career's Adventure* adalah sebagai berikut :

## Journal of Interdisipliner

### a. Data hasil wawancara dengan Guru BK

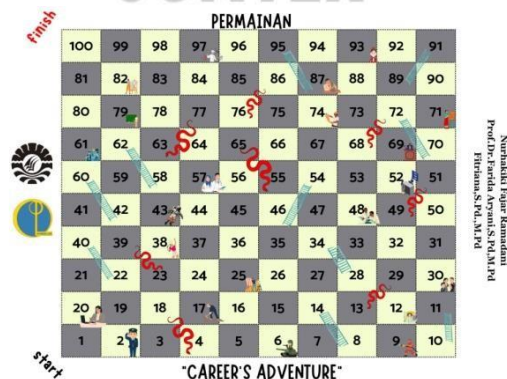
Dari hasil wawancara yang diperoleh, diketahui bahwa layanan bimbingan karir biasanya diberikan kepada siswa kelas XII, namun pemberian layanan tersebut dilakukan dalam bentuk bimbingan klasikal. Selain kekurangan pada komponen materi, guru BK juga mengungkapkan bahwa siswa sering merasa bosan dan malas, serta materi yang disampaikan cenderung berbentuk ceramah. Akibatnya, materi yang diberikan tidak dapat tersampaikan dengan efektif kepada siswa. Dalam hal ini, guru BK menghadapi kesulitan dalam menemukan media yang tepat untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.

### b. Data hasil wawancara dengan siswa

Untuk analisis kebutuhan siswa kelas XI di SMAN 8 Luwu Utara, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas XI guna memperoleh informasi mengenai masalah rendahnya perencanaan karir. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2024, diketahui bahwa siswa cenderung berencana untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, namun mereka merasa bingung dalam memilih jurusan. Siswa khawatir jurusan yang mereka pilih tidak akan sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

## 2. Prototipe media permainan *Career's Adventure* dalam bimbingan untuk meningkatkan perencanaan karir.

Desain media yaitu merancang sebuah produk berupa media permainan "*Career's Adventure*" yang di maksud merupakan hal-hal yang dipersiapkan dalam pembuatan media permainan "*Career's Adventure*" untuk meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XII SMAN 8 Luwu Utara. Prototipe (Rancang Bangun) media permainan yang di buat terdiri atas beberapa bagian, yaitu :



Gambar 4.1 Papan "*Career's Adventure*"

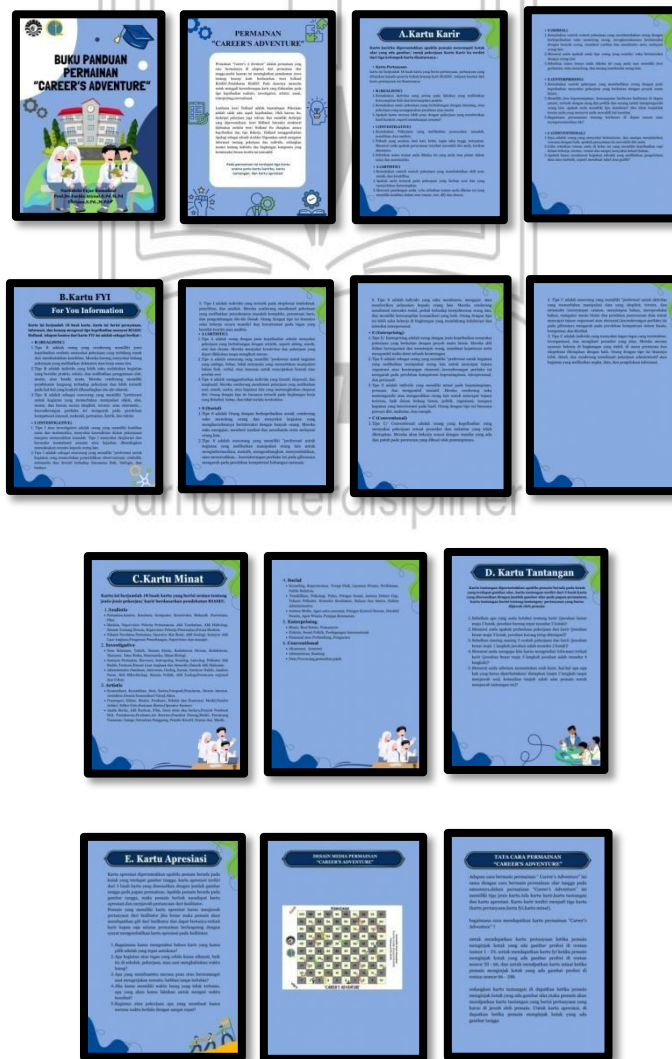




Gambar 4.2 Jenis kartu "Career's Adventure"



Gambar 4.3 Dadu



Gambar 4.4 Buku Panduan

### 3. Tingkat Validitas Media Bimbingan dan Konseling Permainan *Career's Adventure*

#### Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa SMAN 8 Luwu Utara.

Peneliti melibatkan empat validator untuk memvalidasi media permainan *Career's Adventure*. Untuk validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak M.Fiqri Syahril, M.Pd dan Ibu Siska Putri Ayu, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai ahli dalam bidang Bimbingan dan Konseling sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dedy Aswan, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen teknologi pendidikan yang ahli dalam bidang media dan desain pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh empat orang ahli :

#### a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui relevansi materi yang disajikan dalam media permainan *Career's Adventure* untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh Bapak M.Fiqri Syahril, M.Pd sebesar 87,5% dan dinyatakan (sangat valid) dan hasil uji validitas yang dilakukan oleh Ibu Siska Putri Ayu, S.Pd.I., M.Pd sebesar 92% dan dinyatakan (sangat valid). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *Career's Adventure* untuk meningkatkan perencanaan karir siswa layak untuk diujicobakan kepada siswa.

#### b. Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan media permainan *Career's Adventure* untuk meningkatkan perencanaan karir. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media 1 dan 2 jurusan teknologi pendidikan terhadap media *Career's Adventure* memperoleh 92% dari Bapak Dedy Aswan, S.Pd., S.Pd dan 92% oleh ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd. Sehingga disimpulkan bahwa media permainan *Career's Adventure* untuk perencanaan karir siswa layak di uji cobakan.

### 4. Tingkat Kepraktisan Media Permainan *Career's Adventure* Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa di SMAN 8 Luwu Utara.

Rancangan awal media permainan "*Career's Adventure*" yang dikembangkan oleh peneliti kemudian dievaluasi oleh ahli praktisi. Evaluasi ini menghasilkan data yang mencakup uji kegunaan (*Utility*), kelayakan (*Feasibility*), dan ketepatan (*Accuracy*). Uji kegunaan bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif dan efisien digunakan oleh siswa. Uji kelayakan menilai apakah media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan dan dapat diterapkan dengan baik. Uji ketepatan memastikan bahwa media tersebut sesuai

#### a. Uji Kegunaan (*Utility*)

$$P \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100$$
$$P \frac{16}{16} \times 100$$
$$=100\%$$

# JURNAL EKSOPODA

## Journal of Interdisipliner

Berdasarkan skor yang diperoleh, hasil menunjukkan bahwa uji kegunaan (*Utility*) media permainan “*Career’s Adventure*” mencapai 100%, yang dapat diinterpretasikan sebagai sangat valid. Dari data ini, diketahui bahwa media permainan “*Career’s Adventure*” yang dikembangkan oleh peneliti di anggap berguna (*Utility*) bagi guru pembimbing dan siswa di sekolah, sebab disekolah ini belum ada media layanan bimbingan karir untuk mengatasi permasalahan rendahnya perencanaan karir siswa.

### b. Uji Kelayakan (*Feasibility*)

$$P \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100$$
$$P \frac{26}{28} \times 100$$
$$= 92\%$$

Berdasarkan skor yang di peroleh, hasil menunjukkan bahwa uji kelayakan (*Feasibility*) media permainan “*Career’s Adventure*” mencapai 92%, yang dapat diinterpretasikan sebagai sangat valid. Dari data ini diketahui bahwa media permainan “*Career’s Adventure*” yang dikembangkan oleh peneliti di anggap layak bagi guru pembimbing dan siswa di sekolah sebab media ini sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan bermanfaat sebagai pegangan bagi guru ataupun siswa.

### c. Uji Ketetapan (*Accuary*)

$$P \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100$$
$$P \frac{14}{16} \times 100$$
$$= 87\%$$

Berdasarkan skor yang di peroleh, hasil menunjukkan bahwa uji ketepatan (*Accuary*) media permainan “*Career’s Adventure*” mencapai 87% , yang dapat diinterpretasikan sebagai sangat valid. Dari data ini, di ketahui bahwa media permainan “*Career’s Adventure*” yang dikembangkan oleh peneliti di anggap tepat bagi guru pembimbing dan siswa di sekolah, Guru BK mengatakan media ini mudah di praktekan oleh siswa dan informasi dalam media ini sangat jelas untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.

Pada tahapan uji coba kelompok kecil, bebrapa siswa dilibatkan dalam skala yang terbatas. Hasil dari uji coba kelompo kecil ini dijadikan dasar untuk pengembangan produk akhir peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 10 siswa dari kelas XI SMAN 8 Luwu

# JURNAL EKSOPODA

Journal of Interdisipliner

Utara sebagai subjek uji coba. Dan berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh presentase 98% yang dikategorikan sangat layak.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket menggunakan Google Form kepada sejumlah siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Luwu Utara serta wawancara dengan guru BK, diperoleh data awal yang menjadi dasar untuk merancang dan mengembangkan produk sesuai kebutuhan peserta didik. Dari hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa rendahnya perencanaan karir merupakan permasalahan umum yang dialami oleh sebagian besar siswa di sekolah tersebut. Mayoritas siswa menunjukkan tingkat perencanaan karir yang masih rendah. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Rahman (dalam Srihaniza, 2023) yang menyatakan bahwa banyak siswa kesulitan menentukan pilihan karir dan cenderung mengikuti keputusan orang tua atau teman sebaya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam merencanakan karir. Guru BK juga mengungkapkan bahwa layanan bimbingan karir selama ini masih disampaikan secara klasikal, dengan materi yang terbatas dan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Akibatnya, pesan dalam layanan tersebut tidak tersampaikan secara optimal. Dalam situasi ini, guru BK mengalami kesulitan dalam menemukan media yang tepat untuk menunjang peningkatan perencanaan karir siswa.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan media permainan *Career's Adventure* yang terinspirasi dari permainan ular tangga agar proses bimbingan karir menjadi lebih menarik dan efektif. Ketertarikan peneliti muncul karena permainan ular tangga sudah sangat dikenal masyarakat luas, sehingga cara bermainnya mudah dipahami oleh siswa. Media ini dirancang untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa yang masih rendah, mengingat perencanaan yang matang merupakan fondasi penting dalam meraih tujuan jangka panjang (Winkel, dalam Putri, 2019). Selain mendukung proses pembelajaran siswa, media ini juga bertujuan untuk mempermudah tugas guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karir. Dukungan terhadap pengembangan media seperti ini juga diperkuat oleh penelitian Thaha (2024), yang menunjukkan bahwa media ular tangga dapat dinilai sangat layak dalam meningkatkan perencanaan karir siswa..

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan, penelitian ini dilanjutkan dengan merancang prototipe media *Career's Adventure* yang bertujuan untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa di SMA Negeri 8 Luwu Utara. Prototipe tersebut terdiri dari beberapa komponen, yaitu papan permainan ular tangga, kartu permainan, dadu, serta buku panduan yang dirancang agar memudahkan interaksi pengguna dan memberikan informasi serta

panduan yang dibutuhkan selama proses permainan. Media ini dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya terkait perencanaan karir. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *Career's Adventure* mampu mengatasi kekurangan tersebut secara efektif. Para siswa menyampaikan bahwa media ini sangat membantu mereka dalam merancang karir secara lebih terarah. Banyak siswa mulai



# JURNAL EKSOPODA

Journal of Interdisipliner

---

memahami minat dan bakatnya setelah menggunakan media ini. Melalui refleksi yang disediakan dalam permainan, siswa dapat mengetahui langkah-langkah yang perlu diambil sebelum menentukan pilihan karir serta mampu mengidentifikasi kemampuan, nilai, dan minat yang mereka miliki.

Tujuan utama dari media permainan *Career's Adventure* adalah untuk mendorong peningkatan perencanaan karir pada siswa, yang selama ini terganggu akibat kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa dapat lebih mengenali potensi diri, nilai, serta minat dan bakat yang dimilikinya. Yumnah (dalam Kartianti, 2021) menyatakan bahwa mengenali potensi diri merupakan hal yang sangat penting dalam proses perencanaan karir, karena hal tersebut akan menjadi dasar dalam memilih dan menetapkan pekerjaan yang sesuai. Potensi diri dapat diartikan sebagai kemampuan tersembunyi yang dimiliki seseorang dan masih dapat dikembangkan untuk mencapai prestasi. Pendapat ini sejalan dengan teori Parson (dalam Amin, 2024), yang menyebutkan bahwa dalam mengambil keputusan karir, setidaknya terdapat tiga aspek penting: individu harus memiliki pemahaman yang baik terhadap dirinya sendiri, mengetahui bakat, minat, kepribadian, potensi, prestasi akademik, keterbatasan, serta sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengembangan diri.

Tingkat validitas media permainan *Career's Adventure* sebagai sarana untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di SMA Negeri 8 Luwu Utara telah dievaluasi oleh dua validator materi dan dua validator media guna menilai kelayakan penggunaannya. Validasi oleh ahli materi difokuskan pada aspek kesesuaian isi, keterbacaan, serta kejelasan konten yang disampaikan. Hasil validasi dari validator materi pertama menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid, dengan catatan perbaikan berupa penambahan sumber referensi yang lebih jelas dan perbaikan struktur penulisan agar lebih sistematis. Sementara itu, validator materi kedua juga memberikan penilaian dengan kategori sangat valid, disertai sejumlah masukan untuk perbaikan konten.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi dari para ahli, media *Career's Adventure* dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan, meskipun masih memerlukan beberapa revisi minor. Validitas media ini diuji menggunakan kriteria persentase kelayakan yang mengacu pada penelitian Arikunto (dalam Prastowo, 2023). Aspek-aspek yang dianalisis mencakup relevansi materi, cara penyajian, serta kualitas isi, termasuk elemen grafis dan fungsionalitas media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Sejalan dengan itu, Bagaskara et al. (2021) menegaskan pentingnya validitas materi dalam mendukung peningkatan perencanaan karir, yang turut dikuatkan oleh saran untuk melengkapi isi materi. Validasi ini membuktikan bahwa media *Career's Adventure* tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman dan perencanaan karirnya.

Setelah proses validasi oleh para ahli dan dilakukan revisi awal, media permainan *Career's Adventure* kemudian diuji tingkat kepraktisannya melalui uji praktisi oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK). Evaluasi ini mencakup aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan penggunaan media untuk menilai seberapa fungsional dan efisien media tersebut dalam praktik. Hasil uji menunjukkan bahwa media ini sangat bermanfaat bagi guru BK dan siswa, terbukti dari tingginya tingkat kegunaan. Uji kelayakan juga menunjukkan bahwa media ini layak dan sesuai dengan standar penggunaan dalam layanan bimbingan karir, sementara uji



# JURNAL EKSOPODA

Journal of Interdisipliner

---

ketepatan menegaskan bahwa media ini sesuai dengan tujuan layanan yang ingin dicapai. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari uji praktisi mengkategorikan media ini sebagai sangat praktis.

Revisi awal dilakukan berdasarkan masukan dari berbagai ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan guru BK sebagai praktisi. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun media ini telah tergolong baik, masih terdapat sejumlah saran yang perlu diperhatikan. Ahli materi menyarankan penambahan referensi materi, perbaikan struktur penulisan agar lebih sistematis, serta penyampaian contoh yang mudah dipahami oleh siswa SMA. Saran dari ahli media meliputi penyesuaian desain visual dan penambahan informasi seperti nama peneliti dan dosen pembimbing. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan media agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna

Dalam konteks penelitian ini, pengembangan media permainan *Career's Adventure* telah terbukti sah dan fungsional sebagai alat bantu dalam meningkatkan perencanaan karir siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan dari Bagaskara (2021) yang berhasil mengembangkan media kartu karir yang dinilai valid dan layak digunakan untuk tujuan serupa. Demikian pula, Fadilah (2024) mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* yang juga dinilai sangat layak dalam mendukung perencanaan karir siswa. Dukungan dari penelitian-penelitian tersebut semakin memperkuat bahwa media *Career's Adventure* memiliki potensi besar untuk diimplementasikan dalam layanan bimbingan karir di sekolah.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, media permainan *Career's Adventure* sangat diperlukan oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam upaya meningkatkan perencanaan karir siswa di SMA Negeri 8 Luwu Utara. Hal ini didukung oleh data dari angket online (Google Form) yang disebarakan kepada siswa serta hasil wawancara langsung dengan guru BK, yang menunjukkan bahwa layanan karir melalui bimbingan klasikal dinilai kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan media pendukung untuk mengoptimalkan kegiatan layanan karir di sekolah.

Prototipe media bimbingan dan konseling *Career's Adventure* dirancang dengan berbagai komponen, yaitu papan permainan ular tangga, kartu permainan, dadu, serta buku panduan yang berfungsi sebagai pendukung proses pelaksanaan permainan.

Tingkat validitas media permainan *Career's Adventure* dalam mendukung peningkatan perencanaan karir siswa telah melalui proses uji validasi oleh beberapa ahli. Hasil validasi dari ahli materi pertama dan kedua menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat valid. Begitu pula validasi dari dua ahli media yang juga memberikan hasil dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media permainan *Career's Adventure* dinyatakan layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan karir



Kepraktisan media permainan *Career's Adventure* telah diuji melalui evaluasi praktisi oleh guru BK dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan siswa. Hasil dari praktisi menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan tepat sasaran. Sementara itu, hasil uji coba kelompok kecil mengindikasikan bahwa siswa memberikan penilaian yang sangat positif terhadap media ini.

# JURNAL EKSOPODA

Journal of Interdisipliner

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Career's Adventure* tergolong sangat praktis dan cocok digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.

## E. Daftar Pustaka

- Anjarwati, S., Purwanti, A., Ali, J., & Dewantoro, I. A. (2023). Efektifitas Aplikasi SI APIK untuk Kebutuhan Laporan Keuangan di Wisata Pemandian Air Panas Gunung Panjang Tumaritis Kabupaten Bogor. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 232–246.
- Aryani, Farida, and Muhammad Rais. "Bimbingan Karir Masa Depan untuk Meraih Sukses ke Perguruan Tinggi." (2018)
- Amin, Wahyu Siswalul, et al. "Peran Pemahaman Diri terhadap Pengambilan Mahasiswa." *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 3 (2024): 382-391.
- Bagaskara, Artha Prima, and Ulfa Danni Rosada. "Pengembangan media permainan kartu karir melalui layanan bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa kelas x ips 2 sma n 1 pleret." *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan dan Konseling serta Psikologi Pendidikan* 4.2 (2021): 75-85.
- Fauzi, A., Zohriah, A., Qurtubi, A., & Supardi, S. (2023). Strategi Pembinaan Tilawatil Qur'an di Kabupaten Tangerang. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 7(1), 81-93.
- Fitriana, Fitriana. "Definisi Diri Dan Definisi Situasi Remaja Dalam Penjajakan Karier." *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023b). Peningkatan Talent Manajemen, Manajemen dan Motivasi Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources* 24/7. *Abdimas: Abdimas*,
- Febrian, W. D., Geni, B. Y., & Harsari, R. N. H. (2023). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia yang dan Terkoordinasi Guna Membangun Wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 1(1), 9-12.
- Fadilah, Septiani Ainun Nur, Wahyu Hidayat, and Maya Masyita Suherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI di SMA Angkasa Bandung." *Fokus: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 7.2 (2024): 112-120.
- Hidayat, D. R., Cahyawulan, W., & Alfian, R. (2019). *Karier: Teori dan Aplikasi dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Karamoy, Yurike Kinanthy, Haris Nur Afif, and Fakhruddin Mutakin. "Pengembangan Modul Bimbingan Karir tentang Perencanaan Karir Siswa." *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam dan Kemasyarakatan* 7.1 (2023): 38-47.
- Kartianti, Sahrestia. "Pelatihan Mengenal Potensi Diri Dan Kualitas Pribadi

Bagi Siswa Smk." *HIRONO: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1.1 (2021): 33-38.

Pramana, I. Gede Wahyu, and Putu Ari Dharmayanti. "Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan

Karir Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling* (2024): 84-91.

Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2024). Pemanfaatan media bimbingan dan konseling di sekolah menengah kejuruan muhammadiyah se-kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 11

Prastowo, A. Y (2023). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Case method Pada Matakuliah Profesi Kependidikan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8 (3), 1859-1864

Putri, Marsantiya Dwi Ayu, Yovitha Yuliejantiningasih, and Ismah Ismah. "Hubungan Antara

Self Efficacy Dan Perencanaan Karir Siswa Kelas Xii Sma Negeri 1 Moga Kabupaten Pematang Jaya." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*

Syafitri, Tiara, Heri Saptadi Ismanto, and Ismah Ismah. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XII SMA Negeri 3 Pati." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5.4 (2023): 248-253.

Sinaga, Ikke Nurjanah, and Nurus Sa'adah. "Persepsi Siswa Kelas IX dalam Karier dengan Bantuan Media Pohon Karier." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman* 8.1 (2022): 48-54.

Srihaniza, Destia, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda. "Identifikasi Perencanaan Karir Siswa

Kelas XI SMA Negeri 10 Muaro Jambi." *Innovative: Journal Of Research* 3.3 (2023): 9360-9376.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*.

Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Zulfikar, F. (2021, November 26). 87 persen mahasiswa RI merasa salah sebabnya? Detik.com.

**Copyright Holder :**

© Name Author. et. al. (2024).

**First Publication Right :**

© JUNTER :Jurnal Interdisiplin

This article is under:

