

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KARIER MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 1 PLERET

Artha Prima Bagaskara<sup>1\*</sup>, Ulfa Danni Rosada<sup>2</sup>

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

Email: artha1600001262@webmail.uad.ac.id<sup>1</sup>, ulfa.rosada@bk.uad.ac.id

\*Correspondence

---

### INFO ARTIKEL

**Diajukan**

20 September 2021

**Diterima**

23 Oktober 2021

**Diterbitkan**

25 Oktober 2021

---

**Kata kunci:**

layanan bimbingan kelompok; media kartu karier; perencanaan karier.

---

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Minimnya pengetahuan siswa tentang perencanaan karier khususnya informasi yang berhubungan dengan jenjang pendidikan yang harus ditempuh untuk sebuah profesi atau pekerjaan

**Tujuan:** 1). Untuk mengetahui pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan kartu karier untuk perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. 2). Untuk mengetahui kelayakan setelah dilakukan penilaian hasil uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli layanan terhadap media permainan kartu karier untuk perencanaan karier siswa X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam penelitian ini, yang digunakan hanya tahap pertama sampai kelima yaitu : 1). Potensi dan masalah. 2). Pengumpulan data. 3). Desain produk. 4). Validitas desain. 5). Revisi desain. Pengumpulan data yang dilakukan melalui data hasil wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling.

**Hasil:** Penelitian menghasilkan sebuah produk berupa media kartu karier untuk perencanaan karier. Dengan hasil penilaian dari ahli media mendapat skor 81,25 dengan kategori sangat baik, hasil penilaian dari ahli materi mendapat skor 83,33 dengan kategori sangat baik, dan hasil penilaian dari ahli layanan mendapat skor 94,44 dengan kategori sangat baik. Perolehan nilai rata-rata 86,34 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik

**Kesimpulan:** Bahwa media kartu karier untuk perencanaan karier dapat menunjang layanan guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan pemahaman pentingnya perencanaan karier siswa.

---

**Keywords:**

group guidance services; career card media; career planning.

---

**ABSTRACT**

**Background:** The lack of knowledge of students about career planning, especially information related to the level of education that must be taken for a profession or job

**Objectives:** 1). To find out the development of group guidance

*services with career card game media for career planning for students of class X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. 2). To find out the feasibility after evaluating the results of the validation test of media experts, material experts, and service experts on career card game media for career planning for X IPS 2 students of SMA Negeri 1 Pleret.*

**Methods:** *This study uses the method Research and Development (RnD) using the stages of research and development of R&D proposed by Borg and Gall in this study, which used only the first to fifth stages, namely: 1). Potential and problems. 2). Data collection. 3). Product design. 4). Design validation. 5). Design revision. Data collection was carried out through data from interviews with Guidance and Counseling Teachers.*

**Results:** *The research resulted in a product in the form of a career card media for career planning. With the results of the assessment from the media expert a score of 81.25 in the very good category, the assessment result from the material expert getting a score of 83.33 in the very good category, and the assessment results from the service expert getting a score of 94.44 in the very good category. The average score is 86.34 which is included in the Very Good category.*

**Conclusion:** *That career card media for career planning can support Guidance and Counseling teacher services in providing an understanding of the importance of student career planning.*

Attribution-ShareAlike 4.0  
International  
(CC BY-SA 4.0)



---

## Pendahuluan

Pendidikan yakni sebuah sistem yang wajib dilaksanakan secara terpadu dengan sistem yang lainnya untuk meraih tujuan yang sudah ditentukan guna meningkatkan kualitas hidup manusia pada seluruh aspek kehidupan ([Izma & Kesuma, 2019](#)). Dalam sistem pendidikan pastinya saja tak hanya menonjolkan kualitas pendidikan saja tetapi penanaman karakter bangsa, hal tersebut dijalankan untuk mengarahkan pada pelaksanaan serta perkembangan pendidikan di Indonesia guna masa yang segera datang ([Raharjo, 2012](#)). Pendidikan juga tahapan yang berkelanjutan serta tidak pernah usai hingga bisa mendapatkan kualitas pendidikan yang berkesinambungan, dengan begitu pendidikan di Indonesia bisa membawa kontribusi yang nyata pada masyarakat serta negara Indonesia.

Upaya yang dilakukan termasuk usaha guna menuntun seseorang menuju bertambah maju dan baik yakni melalui pendidikan. Menurut ([Hidayat & Kosasih, 2019](#)) peraturan menteri pendidikan serta kebudayaan nomor 19 tahun 2016 yang dikeluarkan mengenai Program Indonesia Pintar yang bertujuan guna mendorong kegiatan program rintisan wajib belajar 12 tahun. Pembangunan pendidikan menengah dikhususkan pada 2 hal yakni memajukan rata-rata lama sekolah usia 15 tahun ke atas serta menaikkan relevansi lulusan pendidikan SMA/SMK untuk meneruskan ke jenjang semakin tinggi yakni universitas atau terhadap dunia kerja. Berdasarkan tujuan kemendikbud tersebut dimana terdapat karakteristik keberhasilan individu dalam

pendidikan yaitu berupaya mengembangkan potensi yang ada pada diri individu. Individu itu dikatakan berhasil dalam pendidikan apabila ia mampu menyikapi dalam memilih kariernya di masa depan, mengarah pada informasi mengenai seseorang serta informasi terkait studi lanjut dan pekerjaan yang individu inginkan.

Masa tersebut merupakan masa di mana para remaja dihadapkan oleh pilihan hidup, tak terkecuali pemilihan terkait karier. Menurut ([Lestari, 2017](#)), Mengungkapkan perkembangan berpikir pada masa sekarang diantaranya bisa memikirkan masa depan dengan menciptakan perencanaan serta mengeksplorasi segala mungkin guna meraihnya. Namun berlandaskan pendapat tersebut, individu mau tak mau wajib menyadari jika dia perlu akan pemilihan serta penyusunan karier yang jelas dengan peluang serta keadaannya. Sedangkan saat menghadapi pemilihan karier, individu membutuhkan bantuan seorang yang ahli di dalam pendidikan yaitu seorang guru Bimbingan dan Konseling.

Peranan guru Bimbingan dan Konseling sebagai tenaga pendidik pada lembaga pendidikan tugasnya membantu penyelesaian masalah siswa yang sedang bingung terkait memilih karier untuk masa depannya ([Rahman, 2015](#)). Guru Bimbingan dan Konseling yaitu seorang guru pembimbing yang berada di sekolah yang tidak hanya membantu dalam menyelesaikan masalah siswanya namun guru pembimbing memantau perkembangan siswanya supaya dapat membantu memaksimalkan potensi yang ada di diri siswa ([Handayani, 2017](#)). Salah satunya dengan membantu siswa dalam pemilihan karier untuk masa depannya. Perencanaan karier yang dilakukan seorang individu memiliki dampak yang besar bagi kehidupannya atas keputusan yang telah di buat. Maka sebab itu, guru Bimbingan dan Konseling perlu menolong siswa mengambil keputusan karier dan rencana bagaimana mereka mencapai tujuan kariernya ([Apriyanti, 2019](#)). Bimbingan dan konseling memiliki 4 bidang yakni pribadi, sosial, belajar, karier yang salah satunya merupakan bidang karier. Bidang karier ini adalah layanan yang diberikan konselor pada siswanya dalam memilih dan merencanakan suatu pekerjaan atau karier. Dalam bidang karier ini bisa aplikasikan ke dalam layanan bimbingan kelompok yang tujuannya berupaya membantu siswa memberikan informasi terkait dengan perencanaan studi lanjut atau memasuki dunia kerja. Hal ini sejalan ([Nurhayati et al., 2021](#)), bimbingan kelompok mengarah pada kegiatan-kegiatan kelompok yang fokus pada penyediaan informasi atau pengalaman melalui kegiatan kelompok yang tersusun serta terstruktur. Isinya bisa terdiri informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi, sosial, yang bermaksud guna menyiapkan informasi benar yang bisa menolong mereka menciptakan perencanaan serta keputusan hidup yang lebih jelas. Layanan tersebut bisa menjadi cara memberikan bantuan siswa guna mencermati, merencanakan karier yang akan dijalankan pada kematangan kariernya sesuai pada tugas perkembangan vokasionalnya ([Kumara & Lutfiyani, 2017](#)).

Perencanaan karier suatu proses merencanakan masa depan pada jangka panjang yang perlu dirancang dari lama. Menyusun kemana seseorang dapat berjalan serta apa yang diinginkan itu tercapai. Menurut ([Kamaluddin, 2011](#)) mengungkapkan perencanaan karier yakni sebuah cara guna membantu siswa saat mengambil sebuah

bidang karier yang menyesuaikan dengan peluang siswa, maka bisa relatif tercapai dalam bidang pekerjaan tersebut. Perencanaan karier butuh dipersiapkan sebelum siswa turun pada dunia karier. Perencanaan karier di landasan atas peluang yang dimiliki siswa maka tak ada penolakan dengan karier yang diambil dengan peluang yang terdapat didalam diri siswa.

Sedangkan ([Sakban et al.](#), 2019) menjelaskan jika perencanaan karier (*career planning*) merupakan sebuah tahapan dimana seseorang bisa mengidentifikasi serta memilih proses-proses guna mencapai tujuan-tujuan karier. Perencanaan karier melibatkan pengidentifikasian tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karier serta penyusunan rencana-rencana guna mencapai tujuan pada tahapan perencanaan karier. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang mempunyai perencanaan karier yang minim hal ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan oleh dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Career Card untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas VIII SMPN 40 Surabaya*”. Mengungkapkan jika siswa memanglah diperkirakan kurang mempunyai informasi yang memadai guna merencanakan kariernya, siswa juga memperoleh informasi karier dari luar sekolah. Oleh sebab itu siswa tersebut belum dapat menganggap jika informasi mengenai karier dibutuhkan guna merencanakan kariernya pada waktu mendatang. Hanya sebagian siswa yang datang ke ruang BK untuk minta bantuan dari guru Bimbingan dan Konseling guna memperoleh informasi dengan lengkap terkait perencanaan kariernya ([Sari & Istiqoma](#), 2019).

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Pleret Bantul dengan wawancara guru Bimbingan dan Konseling pada 24 Agustus 2020, menyatakan bahwa terkait dengan perencanaan karier diperoleh informasi yang menunjukkan layanan bimbingan kelompok di sekolah guru Bimbingan dan Konseling memberikan layanan kepada siswa kelas X masih menggunakan metode klasikal dan belum pernah menggunakan metode baru ([Pratiwi & Sukma](#), 2013). Hal tersebut berdampak pada minat siswa kelas X terhadap layanan bimbingan kelompok sehingga masih kurang pengetahuan siswa kelas X terkait dengan perencanaan karier. Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas X, hasil wawancara mengindikasikan minimnya pengetahuan siswa tentang perencanaan karier khususnya informasi yang berhubungan dengan jenjang pendidikan yang harus ditempuh untuk sebuah profesi atau pekerjaan. Misalnya, pertanyaan tentang rencana jurusan apa yang harus kamu ambil setelah duduk dibangku SMA, hanya 4 dari 10 siswa yang mampu menjawab pertanyaan tersebut, karena siswa kelas X belum berpikir tentang merencanakan karier sesuai pada minat serta kemampuan yang dimiliki. Siswa kelas X juga masih berada dalam tahap pencarian jati diri, mereka juga kebingungan serta belum memiliki keinginan akan meneruskan studi lanjut atau bekerja dimana sesudah lulus dari SMA.

Dari data tersebut bisa diputuskan jika perencanaan karier siswa kelas X SMA Negeri 1 Pleret belum direncanakan secara baik. Hal tersebut disebabkan siswa kurang informasi dan masih bingung terhadap perencanaan karier yang mereka hadapi. Selain itu, pemberian layanan bimbingan kelompok tidak didukung secara optimal dan belum adanya media inovatif dalam pemberian layanan tersebut yang menjadikan salah satu

faktor terjadinya siswa kelas X SMA Negeri 1 Pleret belum memiliki perencanaan terhadap karier ke depan. Jika tidak ada solusi maka hal tersebut berdampak ke pilihan karier siswa kedepannya.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, peneliti berupaya guna membantu siswa-siswa tersebut agar lebih siap lebih dini saat merencanakan karier kedepannya. diharapkan adanya layanan bimbingan kelompok siswa bisa menentukan sikap saat merencanakan studi lanjut atau pilihan karier sesuai bakat dan minatnya. Menurut ([Andriati](#), 2015) bimbingan kelompok yakni bantuan pada seseorang yang dilakukan saat situasi kelompok. Bimbingan kelompok bisa berwujud penyampaian informasi maupun kegiatan kelompok yang membicarakan permasalahan pendidikan, pekerjaan, pribadi, serta sosial. Layanan bimbingan kelompok yang akan diberikan untuk perencanaan karier siswa kelas X SMA Negeri 1 Pleret yaitu layanan bimbingan kelompok melalui media permainan kartu.

Permainan kartu adalah sebuah aktivitas yang menghubungkan siswa dengan aktif dimana didalamnya terdapat dinamika-dinamika kelompok dan serta memancing daya pikir inovatif, kreatif serta kritis siswa, maka semua siswa dapat mencermati pesan yang diberikan dan respon positif yang merupakan hasil dari permainan yang dirancang serta diatur dengan baik serta terperinci. Melalui media permainan kartu ini diharapkan para siswa SMA Negeri 1 pleret jadi bertambah antusias saat melakukan layanan bimbingan kelompok. Penggunaan media yang tak perlu biaya besar tetapi bersifat menyenangkan dan mendidik termasuk salah satunya dengan memakai media kartu. Media kartu termasuk media visual berwujud gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan sesuai pada materi yang disediakan tanpa diproyeksikan, memuat unsur belajar yang menjadi unsur pokok serta permainan yang menjadi bahan hiburan ([Sativa](#), 2012).

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas dijadikan landasan oleh peneliti untuk mengembangkan media permainan kartu karier. Dengan menggunakan media kartu karier dapat membantu siswa merencanakan karier dimasa depannya, didalam permainan kartu karier ini juga harus ada informasi yang diterima oleh siswa secara akurat. Layanan bimbingan kelompok dengan media permainan kartu karier memuat berbagai materi yang berhubungan dengan dunia kerja dan studi lanjut yang dapat menjadi sumber informasi bagi siswa SMA. Dengan dikembangkannya media permainan kartu karier yang diinginkan bisa membantu guru Bimbingan dan Konseling saat melakukan layanan bimbingan kelompok secara inovatif, karena didalamnya memuat berbagai informasi seputar karier yang akan dipilih oleh siswa. Dengan memainkan permainan tersebut secara bersama maka siswa mampu menentukan dengan bebas pilihan karier dan menuliskan motivasi maupun studi lanjut yang akan menjadi pilihannya.

### **Metode Penelitian**

Pengembangan pada penelitian tersebut memakai model Borg dan Gall dimana model tersebut tercipta berdasarkan pemikiran, dan bersifat konsep yang teruji dengan

empiris serta dilaksanakan teratur dari awal perencanaan hingga pada evaluasi hasil. Pada penelitian *Research and Development* yang dikembangkan peneliti tentang pemahaman perencanaan karier yang dipakai pada layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Penggunaan penelitian dan pengembangan media permainan kartu karier ini bertujuan untuk memberikan gambaran serta pandangan baru layanan Bimbingan dan Konseling yang akan diaplikasikan pada kegiatan layanan bimbingan kelompok. Sekaligus memberikan inovasi yang kreatif guru Bimbingan dan Konseling saat siswa membutuhkan bantuan perencanaan karier untuk masa depan.

Dalam pengembangan media permainan kartu karier sebagai media layanan bimbingan kelompok siswa SMA tersebut memakai model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian ini mengacu pada model Borg dan Gall, yang meliputi: 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain Produk, 4. Validitas desain, 5. Perbaikan Desain, 6. Uji coba Produk, 7. Revisi Produk, 8. Uji Pelaksanaan Lapangan, 9. Penyempurnaan Produk Akhir, 10. Dimensi dan Implementasi, dari model Borg dan Gall ini kemudian dikembangkan. Berdasarkan model penelitian tersebut, maka prosedur penelitian disesuaikan dengan tahap penelitian Borg dan Gall dan hanya dibatasi hingga tahap ke-5 dengan alasan keterbatasan waktu, biaya, dan bahan sumber bacaan hanya sampai pada tahap revisi desain. Dengan demikian diharapkan produk dapat bermanfaat untuk layanan Bimbingan dan Konseling.

Berikut uraian prosedur yang dikerjakan peneliti pada penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

#### 1. Potensi dan Masalah

Dalam proses tersebut peneliti menjalankan studi pendahuluan yang bertujuan guna memahami permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Pleret Bantul serta mengetahui potensi yang dimiliki oleh setiap siswa, informasi mengenai masalah yang akan diteliti yaitu perencanaan karier. Langkah pertama dengan cara observasi yang dilakukan di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Bantul.

#### 2. Pengumpulan Data

Sesudah potensi dan masalah, kemudian harus mengumpulkan beberapa informasi yang bisa dipakai menjadi rumusan perencanaan. Peneliti selanjutnya mengumpulkan data yang berhubungan dalam penelitian dan pengembangan yang segera diteliti dan merancang rencana yang akan diberikan kepada siswa.

#### 3. Desain Media Permainan Kartu

Dalam pengembangan penelitian ini peneliti menggunakan media permainan kartu karier untuk perencanaan karier siswa. Permainan kartu ini didesain semenarik mungkin untuk inovasi layanan bimbingan kelompok dan siswa dapat menerima informasi tentang perencanaan karier dengan baik.

#### 4. Validitas desain

Dalam tahap validitas desain media permainan kartu karier yang sudah di uji validitas oleh para ahli, selanjutnya peneliti menerima masukan-masukan yang diusulkan para ahli layak atau tidak media tersebut digunakan. Proses tersebut adalah aktivitas guna menilai desain produk penelitian yang dilakukan oleh uji

validitas dalam uji validitas materi terkait perencanaan karier. Sedangkan validitas media dilakukan oleh ahli media. Validitas desain dilakukan dengan maksud memperoleh tingkat kesesuaian produk serta masukan yang bisa meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.

5. Revisi desain

Tahap ini peneliti melakukan revisi pada media permainan kartu karier untuk mengetahui kelemahannya sesuai ketentuan masukan serta usulan para ahli. Hal tersebut tujuannya agar produk pengembangan memiliki kelayakan.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan kegiatan menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Proses tersebut dipakai peneliti guna melakukan aktivitas analisis keperluan tentang potensi dan masalah yang terdapat di lapangan. Pada aktivitas ini, peneliti melakukan penyebaran instrumen non tes berbentuk angket tentang perencanaan karier yang diisi oleh siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Angket tersebut berguna untuk memahami seluas mana perencanaan karier siswa. Selanjutnya dari hasil penyebaran instrumen non tes yakni angket dengan jumlah 36 responden mengindikasikan hasil jika 82,63% siswa belum bertanya pada guru Bimbingan dan Konseling mengenai informasi karier, 81,25% siswa belum mengikuti pelatihan atau kursus agar dapat memutuskan alternatif karier, 77,08% siswa belum bertanya pada guru Bimbingan dan Konseling mengenai syarat-syarat ketentuan pendidikan yang siswa rencanakan, 80,55% siswa belum bertanya kepada guru Bimbingan dan Konseling mengenai cara untuk memasuki perguruan tinggi yang siswa rencanakan. Berdasarkan pengumpulan data tersebut, sehingga bisa disimpulkan jika siswa memerlukan informasi mengenai karier yang berguna untuk membantu perencanaan karier siswa.

Sejalan dengan itu berdasarkan penyebaran angket kebutuhan media, menunjukkan hasil media yang siswa inginkan diantara pilihan tersebut kartu karier mendapatkan 41,7%, PPT 19,4%, *Leaflet* 16,7%, *Scrapbook* 22,2%. Maka bisa disimpulkan jika siswa memerlukan informasi mengenai perencanaan karier serta membutuhkan media yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Suatu langkah yang dapat ditempuh oleh peneliti dengan pengembangan media kartu karier untuk perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Diharapkan kedepan mampu membuat siswa paham tentang perencanaan karier dan sebagai upaya inovasi baru pada layanan Bimbingan dan Konseling.

Berdasarkan pengembangan, hasil proses tahapan Borg dan Gall pada penelitian pengembangan media permainan kartu karier untuk perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret berikut dibawah ini:

1. Perencanaan

Peneliti dalam proses ini adalah menyusun rancangan produk awal yakni media kartu karier. Penyusunan rancangan diantaranya merumuskan materi yang

nantinya akan digunakan sebagai muatan dalam informasi perencanaan karier siswa, menentukan desain media, menentukan komponen media yang akan digunakan di dalam media kartu karier. kemudian peneliti membuat susunan buku panduan yang memuat penjelasan media permainan, petunjuk peraturan permainan, komponen media, manfaat media permainan, kelebihan dan kekurangan media permainan, dan materi perencanaan karier.

## 2. Pengembangan Rancangan Produk

Saat proses tersebut peneliti menentukan rancangan media kartu karier untuk perencanaan karier yang akan dikembangkan. Media kartu karier terbagi menjadi

beberapa bagian yang berfungsi saling melengkapi. Dalam produk awal ini media kartu karier untuk perencanaan karier belum di revisi ahli media, ahli materi, serta ahli layanan. Berikut hasil rancangan desain media yang sudah ditentukan oleh peneliti di bawah ini:

### a. Mockup box media permainan kartu karier



### b. Kartu Pekerjaan



### c. Kartu Jurusan





d. Kartu Perencanaan Karier



Depan

Belakang

e. Buku panduan



3. Validitas Desain

Data yang didapat berdasarkan hasil uji validitas dengan nilai keseluruhan media kartu karier untuk perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret dibawah ini:

**Tabel 1**  
**Hasil Rangkuman Penilaian Kualitas Media Kartu Karier untuk Pencanaan karier**

No	Aspek	Kategori
1	Uji Validitas Media	83,33
2	Uji Validitas Materi	81,25
3	Uji Validitas Layanan	94,44
<b>Jumlah</b>		259,02
<b>Rata-rata</b>		86,34
<b>Kategori</b>		Sangat Baik

Sumber: Pengolahan data (2021)

Dari Tabel 1 bisa terlihat jika penilaian pada seluruh uji validitas media kartu karier untuk perencanaan karier siswa SMA mendapat hasil dengan nilai rata-rata 86,34 masuk pada kategori yang sangat baik. Media kartu karier untuk perencanaan karier dapat membawa pembaruan terbaru untuk guru Bimbingan dan Konseling saat pemberian layanan pada siswa. Diharapkan juga bagi siswa agar bisa menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perencanaan karier.

## **B. Pembahasan Penelitian**

Pengembangan media kartu karier untuk perencanaan karier dibuat untuk informasi dan pemahaman siswa pada perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Penelitian ini dibuat berdasarkan studi pendahuluan yang telah dijalankan peneliti dan diperkuat dengan berbagai sumber lain yang memperkuat dalam penelitian seperti penelitian terdahulu, buku, dan jurnal. Proses pengembangan produk ini sudah melewati berbagai tahapan. Proses itu diawali dari pengumpulan potensi serta masalah, pengumpulan data, desain produk, validitas desain, dan revisi desain.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu karier untuk perencanaan karier layak digunakan untuk siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Hasil penelitian diukur menggunakan lembar penilaian validitas ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling. Dari hasil ketiga uji validitas tersebut diperoleh masing-masing nilai sebagai berikut: 1). Ahli media mendapat skor 81,25 dengan kategori sangat baik. 2). Ahli materi mendapat skor 83,33 dengan kategori sangat baik. Dan 3). Hasil penilaian dari ahli layanan mendapat skor 94,44 dengan kategori sangat baik. Sehingga memperoleh nilai rata-rata 86,34 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

## **Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan ini, maka bisa mendapat kesimpulan dari penelitian media permainan kartu karier untuk perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret yaitu adalah : 1) Hasil penelitian ini berupa media permainan kartu karier untuk perencanaan karier siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Berdasarkan angket kebutuhan pengembangan media, siswa memilih menggunakan media permainan kartu karier dalam layanan bimbingan kelompok yang menunjukan hasil nilai 41,7% dari 3 media lainnya, dengan demikian siswa tertarik menggunakan media permainan kartu karier yang dapat menjadi acuan pada perencanaan karier siswa, dan siswa memberikan tanggapan baik tentang materi dan media yang diberikan. Tidak hanya itu pada hasil ahli media, ahli materi, dan ahli layanan yang menyatakan media permainan kartu karier dapat di uji coba sesuai revisi dan komentar atau saran. Diharapkan dengan terdapatnya pembaruan media pada layanan bimbingan kelompok bisa menunjang layanan guru Bimbingan dan Konseling untuk pemahaman pentingnya perencanaan karier bagi siswa. 2) Berdasarkan penelitian pengembangan tersebut menunjukkan jika media permainan kartu karier untuk perencanaan karier layak dipergunakan untuk siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Hasil penelitian

Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok  
untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 1 Pleret

memakai lembar penilaian validitas ahli yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli layanan Bimbingan dan Konseling. Penilaian kualitas pengembangan media permainan kartu karier untuk perencanaan karier secara keseluruhan adalah sebagai berikut : a). Segi materi memperoleh nilai sebesar 83,33 masuk pada kategori “*Sangat Baik*”, b). Segi media memperoleh nilai sebesar 81,25 yang termasuk dalam kategori “*Sangat Baik*”, dan c). Segi layanan memperoleh nilai sebesar 94,44 yang termasuk dalam kategori “*Sangat Baik*”. Sehingga memperoleh nilai rata-rata 86,34 yang termasuk dalam kategori “*Sangat Baik*”.

## Bibliografi

- Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1). [10.15294/JUBK.V4I1.6873](https://doi.org/10.15294/JUBK.V4I1.6873)
- Apriyanti, D. W. (2019). Efektivitas Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 2(1), 15–32. <https://doi.org/10.15575/alisyraq.v2i1.32>
- Handayani, S. (2017). [Optimalisasi Peran Bimbingan Konseling Di Sekolah. DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan](#), 19(2), 33–49.
- Hidayat, T., & Kosasih, A. (2019). Analisis peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah serta implikasinya dalam pembelajaran pai di sekolah. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 45–69. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i1.172>
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. (2019). [Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa](#). *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84–92.
- Kamaluddin, H. (2011). [Bimbingan dan konseling sekolah](#). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(4), 447–454.
- Kumara, A. R., & Lutfiyani, V. (2017). [Strategi Bimbingan Dan Konseling Komprehensif Dalam Perencanaan Karier Siswa SMP](#). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(2).
- Lestari, I. (2017). [Meningkatkan kematangan karier remaja melalui bimbingan karier berbasis life skills](#). *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Nurhayati, T., Mustika, R. I., & Fatimah, S. (2021). [Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Management Terhadap Kematangan Karier Pada Siswa SMA](#). *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(3), 219–226.
- Pratiwi, S. W., & Sukma, D. (2013). Komunikasi Interpersonal Antar Siswa di Sekolah dan Implikasinya terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/02013211268-0-00>
- Raharjo, S. B. (2012). Evaluasi trend kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2), 511–532. <https://doi.org/10.21831/pep.v16i2.1129>
- Rahman, A. (2015). Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Pelaksanaan Bimbingan Belajar di SMK Negeri 1 Loksado. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 1(3). <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v1i3.580>

Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok  
untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 1 Pleret

- Sakban, S., Nural, I., & Ridwan, R. Bin. (2019). Manajemen sumber daya manusia. *Alignment: Journal of Administration and Educational Management*, 2(1), 93–104. <https://doi.org/10.31539/alignment.v2i1.721>
- Sari, K., & Istiqoma, V. A. (2019). [Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Bimbingan Karier Media Mind Mapping](#). *Jurnal Wahana Konseling*, 2(1), 20–29.
- Sativa, D. Y. (2012). [Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta](#). *Yogyakarta: Skripsi. Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1).