

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK  
PERENCANAAN KARIR SISWA KELAS XI SMK N 1  
GODEAN YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling



Disusun oleh :

**Restia Pramesti**  
**5201211034**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
TAHUN 2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Untuk  
Perencanaan Karir siswa kelas XI SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta”, karya,

Nama : Restia Pramesti

NIM : 5201211034

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Saya Nyatakan telah saya baca dengan seksama dan telah memenuhi standar  
ilmiah sebagai Tugas Akhir jenjang Pendidikan Strata Satu (Sarjana).

Yogyakarta, 22-6-2024.

Pembimbing,



Nararya Rahadyan B, S. Pd., M. Pd

NIK. 11 0813 063



**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PERENCANAAN**  
**KARIR SISWA SMK NEGERI 1 GODEAN YOGYAKARTA**

Oleh :

**Restia Pramesti**  
**5201211034**

Telah Dipertahankan dihadapan Dosen Penguji Tanggal.....<sup>10/6/2024</sup>  
dan dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu Syarat  
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Bisnis & Humaniora  
Universitas Teknologi Yogyakarta

Dengan susunan Tim Penguji :

1. Erlin Fitria, S.Pd, M.Pd
2. Ari Prasetyoaji, S.Pd, M.Pd
3. Nararya Rahardyan Budiyono, S.Pd, M.Pd

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Bimbingan dan Konseling

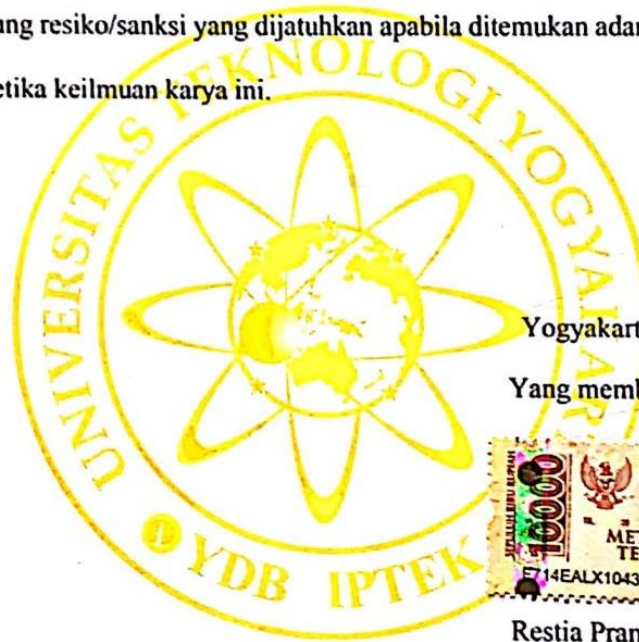


Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd

NIK. 11 0215 069

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis dalam tugas akhir ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan karya ini.



Yogyakarta, 5 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Restia Pramesti

NPM. 5201211034

## PERNYATAAN KEASLIAN PRODUK

Dengan ini menyatakan bahwa Media yang dihasilkan dalam tugas akhir ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari media orang lain dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam media tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan media ini.



Yogyakarta, 5 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Restia Pramesti

NPM. 5201211034

## **HALAMAN MOTTO**

Seindah apapun kita merencanakan masa depan, tetap sisakan ruang ikhlas bahwa hari esok memang diluar kehendak kita. Ingatlah Akan selalu ada hari baik, tetaplah tumbuh dan lebih kuat lagi.

“Usaha dan doa tergantung pada cita cita. Manusia tiada memperoleh selain yang telah diusahakannya.”

*~Jalaludin Rumi~*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada :

1. Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah-Mu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Diri sendiri yang telah berjuang, pantang menyerah, dan selalu percaya pada kemampuan diri. Tugas Akhir ini adalah bukti bahwa tekad dan kerja keras dapat mengantarkan pada tahap ini.
3. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rohmad Nastain dan Ibu Sukowati, serta keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
4. Kakak dan adik saya yang banyak membantu dan memberi dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
5. Dosen pembimbing serta dosen Bimbingan dan Konseling UTY terima kasih atas bimbingan dan arahnya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan yang telah menemani saya selama masa-masa sulit dalam menulis tugas akhir ini.

Kepada semua orang yang telah menjadi bagian dari perjalanan pendidikan dan pendewasaan diriku, Tugas akhir ini kupersembahkan sebagai tanda rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam. Kalian semua telah memberiku semangat, motivasi, dan inspirasi untuk terus maju dan bangkit.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa kelas XI SMKN 1 Godean”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Teknologi Yogyakarta.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Bapak Dr. Bambang Moertono S, MM., Akt., CA selaku Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Yohanes Radjaban, M. Hum selaku Dekan Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta.
3. Ibu Sekar Akrom Faradiza, S.E, M. Si., Akt., CA selaku Wakil Dekan Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta.
4. Ibu Erlin Fitria, S. Pd., M. Pd selaku Kaprodi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta
5. Ibu Ulfa Amalia, S.Psi., MA, selaku dosen pembimbing akademik program studi Bimbingan dan Konseling angkatan 2020.

6. Bapak Nararya Rahadyan Budiyo S. Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah senantiasa memberikan arahan serta memberikan motivasi sampai terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen dan staf akademik Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Teknologi Yogyakarta, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan. Ilmu tersebut tentunya akan sangat bermanfaat bagi penulis guna membentuk karakter pengetahuan.
8. Bapak Margono, S. Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Godean.
9. Bapak & Ibu Guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 1 Godean.
10. Siswa dan siswi kelas XI AKL, MPLB, DKV Dan PM SMK Negeri 1 Godean.
11. Teman-teman Bimbingan dan Konseling 2020 yang telah menjadi keluarga sejak 2020. Terima kasih!
12. Teman-teman PLP II di SMK Negeri 1 Godean prodi (BK, PTI dan PBI) 2020 terima kasih sudah support penulis.
13. Teman-teman Bimbingan & Konseling angkatan 2021, 2022 & 2023 terima kasih sudah support penulis.
14. Teman-teman Kontrakan Komeng (Hani, Ana Nayla )
15. Tri Wahyuningsih terima kasih sudah support dan sahabat terbaik penulis sejak tahun 2020 hingga sekarang.
16. Serta pihak-pihak lainnya yang telah mendukung dan membantu, tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti sadar bahwa dalam tugas akhir ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Restia Pramesti

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PRODUK.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	12
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah .....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	15
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.6.2 Manfaat Praktis .....	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	16
1.7.1 Teknis.....	17
1.7.2 Materi.....	17
1.7.3 Pemanfaatan/ Penggunaan .....	17
1.8 Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	18
1.8.1 Asumsi Pengembangan Penelitian.....	18
1.8.2 Batasan Pengembangan .....	19
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>

2.1 Perencanaan Karir .....	20
2.1.1 Pengertian Perencanaan Karir.....	20
2.1.2 Tujuan Perencanaan Karir .....	22
2.1.3 Aspek Perencanaan Karir.....	25
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perencanaan Karir .....	29
2.1.5 Teori Karir John L. Holland .....	31
2.1.6 Teori Donald E. Super .....	34
2.1.7 Langkah-Langkah Perencanaan Karir .....	36
2.2 Layanan Bimbingan dan Konseling.....	39
2.2.1 Pengertian Layanan Bimbingan dan Konseling.....	39
2.2.2 Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling .....	40
2.2.3 Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling.....	43
2.2.4 Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling.....	45
2.2.5 Asas bimbingan dan konseling .....	48
2.3 Media.....	51
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	51
2.3.2 Media Ular Tangga .....	52
2.2.3 Tujuan Penggunaan Media .....	54
2.3.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	56
2.3.5 Media Sebagai Bahan Ajar Interaktif .....	58
2.3.6 Langkah Langkah Penyusunan Media Ular Tangga.....	59
2.3.7 Kualitas dan kelayakan media (ditinjau dari materi dan media) .....	61
2.4 Penelitian Relevan.....	69
2.5 Kerangka Berfikir.....	74
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>75</b>
3.1 Model penelitian pengembangan.....	75
3.2 Prosedur penelitian pengembangan.....	75
3.3 Populasi .....	80
3.4 Teknik Sampling .....	80
3.5 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	81

3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	81
3.6.1 Kuisisioner.....	81
3.7 Uji Validasi Produk.....	82
3.7.1 Validasi Ahli Media.....	82
3.7.2 Validasi Ahli Materi .....	82
3.8 Kisi Kisi Instrumen.....	83
3.9 Teknik Analisis Data.....	85
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>87</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	87
4.1.1 Potensi Dan Masalah .....	87
4.1.2 Pengumpulan Data.....	89
4.2 Hasil Pengembangan .....	89
4.2.1 Desain Produk.....	89
4.2.2 Kelayakan Desain .....	102
4.2.3 Revisi Desain .....	113
4.3 Pembahasan .....	116
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>121</b>
5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Saran .....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>124</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Tingkat Pengangguran Indonesia.....	4
Gambar 2 Grafik Presentase Tracer Studi SMK N 1 Godean.....	6
Gambar 3 Data Hasil AKPD SMK N 1 Godean.....	7
Gambar 4 Chart Pilihan Media .....	9
Gambar 5 Kerangka Berfikir.....	74
Gambar 6 Prosedur R&D Model Borg and Gall.....	76
Gambar 7 Storyboard Media Ular Tangga.....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Novelty Penelitian.....	69
Tabel 2 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	83
Tabel 3 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	84
Tabel 4 Penilaian Bergradasi .....	85
Tabel 5 Skor Penilaian .....	86
Tabel 6 Kisi Kisi Pertanyaan.....	91
Tabel 7 Kisi Kisi Informasi.....	92
Tabel 8 Kisi Kisi Misi .....	98
Tabel 9 Hasil Media Ular Tangga.....	100
Tabel 10 Daftar Validasi Ahli .....	104
Tabel 11 Hasil Penilaian Ahli Validasi Materi 1 .....	105
Tabel 12 Hasil Penilaian Ahli Validasi Materi 2 .....	107
Tabel 13 Hasil Penilaian Ahli Validasi Media 1.....	109
Tabel 14 Hasil Penilaian Ahli Validasi Media 2.....	111
Tabel 15 Hasil Nilai Uji Validasi.....	112
Tabel 16 Hasil Revisi Ahli Materi .....	114
Tabel 17 Hasil Revisi Ahli Media.....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Izin Penggunaan Instrumen .....	131
Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian .....	132
Lampiran 3 RPL Perencanaan Karir.....	133
Lampiran 4 Hasil Tracer Studi SMK N 1 Godean.....	138
Lampiran 5 Hasil Analisis XI AKL 1.....	139
Lampiran 6 Permohonan Validasi Ahli Materi 1.....	142
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	143
Lampiran 8 Permohonan Validasi Ahli Materi 2.....	145
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	146
Lampiran 10 Permohonan Validasi Ahli Media 1 .....	148
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	149
Lampiran 12 Permohonan Validasi Ahli Media 2 .....	151
Lampiran 13 Hasil Validasi Ali Media .....	152
Lampiran 14 Dokumentasi Validasi dan Uji Coba .....	154

## ABSTRAK

**Pramesti, Restia, 2024.** "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta". Tugas Akhir. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Nararya Rahadyan Budiyo, S.Pd., M.Pd.

Masa perkembangan remaja merupakan masa transisi dan masa perkembangan eksplorasi diri termasuk merencanakan masa depannya. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan perlunya peningkatan perencanaan karir siswa di SMK N 1 Godean. Dilihat dari hasil analisis data, terdapat 75% siswa belum memahami tentang perencanaan karir. Serta dari hasil *tracer* studi terdapat sebesar 61,7% atau 248 dari 153 siswa tidak selaras antara jurusan yang dipilih pada saat SMK dengan pekerjaan yang dijalani. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ular tangga untuk perencanaan karir pada siswa yang di implementasikan dalam layanan bimbingan dan konseling dan juga menilai kelayakan media ular tangga untuk perencanaan karir siswa kelas XI di SMK N 1 Godean Yogyakarta. Adanya media ular tangga tentang perencanaan karir sebagai bagian dari bimbingan karir dari program bimbingan dan konseling yang membantu siswa dalam merencanakan karir. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall sampai pada tahap ke-5. Hasil pengembangan berupa produk ular tangga yang dapat digunakan untuk membantu siswa memperoleh informasi tentang perencanaan karir. Produk tersebut di antaranya papan ular tangga dengan 50 kotak yang di dalamnya berisi ular dan tangga serta kotak misi yang dilengkapi dengan kartu. Terdapat 3 kartu yaitu kartu pertanyaan berisi tentang aspek perencanaan karir, kartu informasi berisi tentang informasi terkait universitas, pekerjaan dan kepribadian, dan kartu misi berisi tentang tahapan karir yang di lalui seseorang seperti: pendidikan, lulus sekolah, pengangguran, wawancara kerja, pelatihan, ketrampilan, *networking*, pengalaman kerja pengembangan karir dan sukses, tujuannya untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Hasil yang diperoleh dari uji validasi pengembangan media ular tangga untuk perencanaan karir adalah uji ahli materi 1 mendapatkan skor 92,5 dengan kategori sangat baik dan uji ahli materi 2 mendapatkan skor 90 dengan kategori sangat baik. Sedangkan uji ahli media 1 mendapatkan skor 91 dengan kategori sangat baik dan uji ahli media 2 mendapatkan skor 91 dengan kategori sangat baik. Akumulasi hasil penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media didapatkan hasil sebesar 91,1 dimana hasil ini dapat dikatakan sangat baik digunakan. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media Bimbingan dan Konseling maka media ular tangga untuk perencanaan karir pada siswa SMK Negeri 1 Godean dinyatakan sangat baik untuk digunakan di lapangan. Manfaat dari penelitian ini sebagai alternatif media yang dapat digunakan guru Bimbingan dan Konseling untuk bimbingan karir juga memberikan informasi kepada siswa tentang perencanaan karir. Keterbatasan produk yang dikembangkan tidak sampai tahap uji efektivitas,

sehingga hal tersebut menjadi masukan serta saran untuk peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan media dalam bentuk digital dan untuk dilakukan uji efektivitasnya.

**Kata Kunci** : Perencanaan Karir; Media ular tangga; Layanan Bimbingan dan Konseling



## ABSTRACT

**Pramesti, Restia, 2024.** "Development of Snakes and Ladders Media for Career Planning for 11th Grade Students at SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta". Final Project. Department of Guidance and Counseling, Faculty of Business & Humanities. University of Technology Yogyakarta. Advisor Nararya Rahadyan Budiyo, S.Pd., M.Pd

During the adolescent development phase, individuals undergo a transitional period characterized by self-exploration and future planning. The research was prompted by concerns regarding enhancing student career planning at SMK N 1 Godean. Data analysis revealed that 75% of students lack a clear understanding of career planning. Additionally, findings from the tracer study indicated that 61.7% or 248 out of 153 students face a mismatch between their chosen majors in vocational school and their subsequent careers. The primary objective of this study is to create a snakes and ladders media tool for career planning among grade XI students at SMK N 1 Godean Yogyakarta, which will be integrated into guidance and counseling services. Incorporating snakes and ladders media into career guidance programs aims to assist students in mapping out their career paths effectively. This research adopts a research and development (RnD) approach utilizing the Borg and Gall development model up to the 5th stage. The outcome of this development process is a snakes and ladders product designed to provide students with valuable insights into career planning. The product comprises a snakes and ladders board featuring 50 boxes containing snakes, ladders, and mission boxes accompanied by cards. These cards include question cards focusing on various aspects of career planning, information cards offering details on universities, jobs, and personalities, and mission cards outlining career stages such as education, graduation, unemployment, job interviews, training, skills, networking, work experience, career development, and success. Ultimately, this initiative aims to enhance student career planning strategies. The results of the snake ladder media development validation test for career planning are as follows: Material Expert Test 1 received 92 points in the very good category, and Material Expert Test 2 received 90 points in the same category. In contrast, the media expert test 1 and test 2 received scores of 91 and 91 in the very good category, respectively. The combined findings of the media and material experts' feasibility assessment yielded a score of 91 points, which is considered extremely good to use. The career planning tool for SMK N 1 Godean students, the snake ladder media, has been deemed extremely good for use in the field by material experts and guidance and counseling media experts. The advantages of this research as a substitute medium for career guidance that guidance and counseling instructors can employ also give students knowledge about career planning. The limitations of the developed product were not tested for effectiveness, so they were turned into recommendations and input for future research. The limitations of the developed

product were not tested for effectiveness, so they were turned into recommendations and input for future research.

**Keywords:** Career Planning; Snakes and Ladders Media; Guidance and Counseling Services



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Masa remaja merupakan periode peralihan perkembangan dari anak menuju masa dewasa. Terdapat beberapa perubahan yang terjadi pada masa remaja. Perubahan ini berfokus pada perkembangan awal amigdala, yang meliputi perkembangan emosi dan perkembangan akhir konteks prefrontal yang berhubungan dengan penalaran dan pengambilan keputusan (Laura A, 2017). Masa perkembangan remaja ditandai dengan perkembangan intelektual yang pesat. Tahap ini juga merupakan masa transisi dan penentuan nasib sendiri, yang mulai membimbing anak untuk menemukan jati dirinya, termasuk merencanakan masa depannya. Untuk menemukan jati dirinya, mereka juga akan berusaha mengeksplorasi dan mempelajari segala macam hal di sekitar mereka yang belum mereka ketahui, sehingga mereka dapat menentukan mana yang cocok untuk mereka. (Saifillah & Sukatin, 2020).

Upaya eksplorasi diri sangat penting bagi remaja untuk memahami diri mereka sendiri, termasuk minat, bakat, dan nilai-nilai mereka. Hal ini bertujuan membantu mereka dalam memilih karier yang tepat serta mencapai tujuan hidup. Pada usia 16-22 tahun, remaja berada dalam tahap eksplorasi karier, dimana mereka mulai

menyadari bahwa pekerjaan adalah bagian integral dari kehidupan. Setiap orang perlu bekerja, dan untuk itu, harus mempersiapkan diri sebaik dan sedini mungkin, salah satunya melalui pendidikan (Duntari, 2018).

Perkembangan karier remaja tidak hanya bergantung pada pilihan sekolah, tetapi juga pada memiliki fondasi karier yang kuat atau kematangan karier. Keputusan karier yang tepat sesuai dengan usia, minat, bakat, dan kondisi fisik, serta kemampuan mengatasi tugas perkembangan karier, dianggap mampu mematangkan karier remaja (Nuari, 2018). Tugas-tugas perkembangan karier remaja termasuk perencanaan dan pengambilan keputusan. Profil yang harus dicapai remaja dalam tugas ini meliputi kemampuan memilih satu alternatif dari berbagai jenis pekerjaan, mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pendidikan, membuat rencana setelah lulus, memilih program studi sesuai minat dan kemampuan, serta menentukan di mana mereka ingin bekerja (Duntari, 2018).

Suyoto (Sebastian & Ariyanto, 2022) memaparkan bahwa perencanaan karier adalah proses mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan karier seseorang. Aspek-aspek dalam perencanaan karier meliputi penentuan sasaran atau tujuan karier dan penyusunan rencana untuk mencapainya. Perencanaan karier yang realistis mendorong individu untuk melihat peluang yang sesuai dengan kemampuan mereka. Indikator seseorang memiliki rencana karier meliputi pengetahuan dan pemahaman diri, pengetahuan tentang pekerjaan, serta

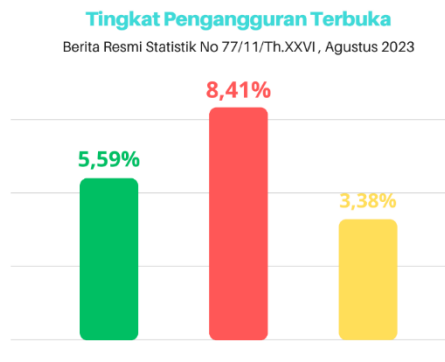
kemampuan menggunakan penalaran yang sesuai dengan potensi diri dan dunia kerja (Sumita et al., 2018).

Menurut pandangan Atmaja,(2014) perencanaan karier adalah proses pemilihan tujuan karier berdasarkan potensi dan langkah pencapaiannya. Pilihan tujuan karier merupakan keputusan siswa sendiri. Proses ini harus mempertimbangkan potensi diri, yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan kepribadian siswa. Setelah siswa dapat mengidentifikasi tujuan karier mereka, mereka bisa menentukan langkah-langkah yang harus diambil untuk mencapai karier yang diinginkan.

Urgensi perencanaan karir semakin tinggi di era globalisasi dan perubahan teknologi yang pesat. Penelitian tentang perencanaan karir membantu individu untuk mengantisipasi dan menghadapi perubahan ini dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk pekerjaan masa depan. Tantangan besar yang dihadapi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penataan dan perencanaan karier siswa. Siswa diharapkan mampu mengatur karier dan mempersiapkan diri untuk menghindari potensi terjadinya hambatan karier. Perencanaan karier yang tepat disekolah mampu membantu siswa dalam membuat keputusan terkait dengan karir dimasa depan. Penelitian perencanaan karier yang telah dipublikasikan di jurnal akademik menjadi semakin beragam. Ada alasan mengapa studi penelitian tentang kajian perencanaan karier dilakukan oleh banyak peneliti, namun salah satu alasannya ialah penelitian perencanaan karir telah disesuaikan dengan penilaian masalah dan analisis isi. Proses analisis isi yang dilakukan peneliti terhadap variabel perencanaan karir diharapkan dapat

memberikan dampak positif bagi siswa, guru, peneliti, dan faktor terkait dalam mengatasi permasalahan perencanaan karir di masa depan. Lebih lanjut, proses analisis isi terkait variabel perencanaan karir diharapkan dapat memberikan wawasan karir yang integratif dan menjadi salah satu landasan untuk menemukan solusi berkelanjutan terhadap permasalahan karir. Melalui perencanaan karir yang cermat, individu dapat bersiap menghadapi tantangan masa depan dan memanfaatkan peluang. (Suwidagdho et al., 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan yang didirikan oleh pemerintah dengan tujuan mempersiapkan siswa untuk bekerja di bidang tertentu, sebagaimana tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Kemendikbud, 2022). Prosser (Hidayati et al., 2021) menyatakan bahwa SMK dianggap efektif jika fokus pada siswa yang bekerja di lingkungan kerja berstandar industri dan memiliki keterampilan kerja yang memadai. Artinya, tujuan mendasar pendidikan vokasi adalah membekali lulusan dengan kompetensi soft skill.

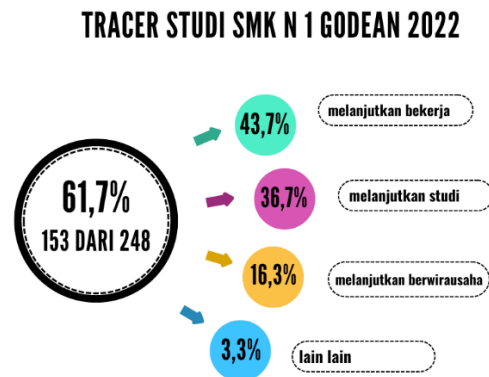


Gambar 1 Grafik Tingkat Pengangguran Indonesia

Pada faktanya Badan pusat statistic mencatat Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Agustus 2023 sebesar 5,32 persen. Jumlah pengangguran di Indonesia mencapai 7,86 juta orang pada Agustus 2023. Sebesar 8,41 persen berasal dari Pendidikan menengah seperti SMA/SMK, 5,59 berasal dari Pendidikan tinggi seperti universitas, serta sebesar 3,38 persen berasal dari Pendidikan dasar (BPS, 2023). Data ini menunjukkan bahwa kebutuhan perencanaan karir paling banyak berasal dari Pendidikan menengah atas seperti SMA/SMK. Perencanaan karir sebelum lulus itu penting diterapkan sebagai Langkah awal mencapai karir yang maksimal. Dampak dari gagalnya perencanaan karir adalah siswa gagal mendapatkan kerja sesuai dengan kemampuannya, Siswa gagal seleksi masuk perguruan tinggi, tidak menguasai kemampuan khusus, dan siswa tidak memiliki pandangan hidup kedepan. Orang yang memiliki perencanaan karir mereka mampu memahami dirinya sehingga dapat dengan tepat memutuskan apa yang baik dan tepat menurut mereka.

Namun kenyataan dilapangan seringkali siswa bimbang dan ragu ketika dihadapkan pilihan ingin melanjutkan kuliah atau kerja setelah lulus sekolah. Siswa menganggap bahwa kuliah akan menjamin mereka memperoleh pekerjaan yang mudah dan untuk siswa yang ingin bekerja mereka menganggap bahwa jika bekerja mereka akan memperoleh pengalaman dan penghasilan lebih banyak. Kesulitan siswa dalam mempersiapkan jenjang yang akan dipilih biasanya disebabkan karena kurangnya informasi karir yang siswa butuhkan. Hal ini berakibat pada

pengambilan keputusan yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan minat dan bakat serta potensi yang dimiliki.



Gambar 2 Grafik Presentase Tracer Studi SMK N 1 Godean

Dari hasil tracer studi Angkatan 2022 SMK N 1 Godean terdapat 43,7% siswa melanjutkan bekerja, 36,7% siswa melanjutkan studi, 16,3% siswa melanjutkan berwirausaha serta beberapa lainnya masih pengangguran dan mengurus rumah tangga. Terdapat sebesar 61,7% atau 153 dari 248 siswa yang bekerja dan berwirausaha, siswa tidak selaras antara jurusan yang dipilih pada saat SMK dengan pekerjaan yang dijalani. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan karir menjadi suatu hal yang penting yang harus dilakukan oleh sekolah untuk menyiapkan siswa setelah lulus dari sekolah agar siswa mempunyai pandangan yang tepat untuk masa depannya. Pengambilan keputusan pada kuliah atau pekerjaan yang dipilih akan menentukan langkah pada masa depan siswa setelah lulus dari sekolah. (Hasanah & Setiawati, 2014).

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa, khususnya dalam membantu mereka memahami pilihan karier mereka. Berbagai penelitian menunjukkan masalah yang dihadapi siswa terkait karier. Misalnya, siswa di tingkat SMK sering kali tidak mampu atau tidak memahami jurusan yang harus mereka pilih (Saripah et al., 2023)



Gambar 3 Data Hasil AKPD SMK N 1 Godean

Berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik yang dilakukan di SMK Negeri 1 Godean, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan serupa. Data menunjukkan bahwa dari 277 responden terdapat 63,2% siswa merasa belum mengetahui tentang dunia usaha atau industry, sedangkan ada 59,5% siswa belum paham hubungan antara bakat, minat, Pendidikan dan pekerjaan. Terdapat 79,4% siswa masih memiliki keraguan dengan pilihan cita cita / karir dimasa depan, terdapat 75% siswa belum memahami tentang perencanaan karir, 87,5% mengalami kesulitan memahami perencanaan karir, Banyaknya permasalahan yang

terjadi pada siswa dapat menyebabkan ketidakmatangan karir yang menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan.

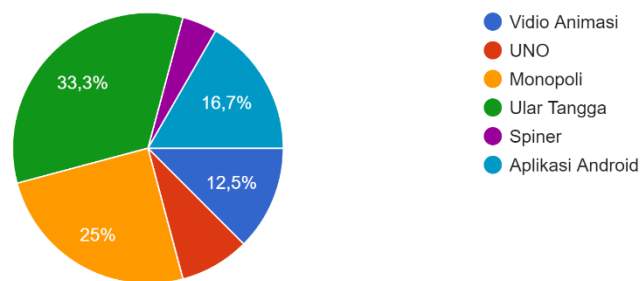
Penelitian oleh Atmaja, (2014) di MAN Wonokromo Bantul juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa minat siswa untuk melanjutkan studi sangat rendah dan mereka lebih cenderung memilih untuk bekerja. Namun, saat ditanya "akan bekerja di mana dan sebagai apa," mereka masih bingung dan tidak memiliki jawaban pasti, hanya mengandalkan keterampilan terbatas dan pengetahuan minim tentang dunia kerja. Layanan bimbingan konseling yang diterima siswa juga belum optimal karena tidak ada jam reguler untuk bimbingan konseling. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan delapan siswa dan informasi langsung dari tiga guru pembimbing pada 14 Januari 2014 di MAN Wonokromo Bantul.

Selain itu, penelitian lain oleh Suprastowo & Martaningsih, (2020) menunjukkan dari hasil angket tentang perencanaan karir pada siswa kelas XI SMA N 2 Bantul bahwa dari 30 responden, 83% siswa belum pernah berkonsultasi dengan guru BK mengenai informasi karir, 87% belum mengikuti kursus untuk memperluas wawasan karir, 77% belum bertanya kepada guru BK tentang persyaratan pendidikan yang direncanakan, dan 80% belum memiliki rencana untuk melanjutkan studi sesuai pilihan karir mereka.

Peran bimbingan dan konseling adalah memberikan informasi yang membantu siswa dalam perencanaan karir. Namun, dalam pelaksanaan layanan ini di SMK, ada tantangan dalam mendapatkan keterampilan yang diperlukan untuk merancang karir masa depan. Berdasarkan angket yang dilakukan pada siswa kelas XI di SMK

Negeri 1 Godean pada 23 Februari 2023, belum ada inovasi yang dikembangkan terkait media ular tangga untuk perencanaan karir. Siswa mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk mencoba hal-hal baru.

6. Pilihlah satu media inovatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran  
24 jawaban



Gambar 4 Chart Pilihan Media

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut yang dilakukan pada siswa SMK Negeri 1 Godean. Hasil menunjukkan media yang diinginkan siswa diantara 6 pilihan media terdapat 33,3% siswa memilih ular tangga , 25% siswa memilih Monopoli, 16,7% siswa memilih media aplikasi android , 12,5% siswa memilih video animasi, 8,3% siswa memilih UNO, dan 4,2% siswa memilih Spiner. Dapat ditarik kesimpulan bahwa beberapa siswa kelas XI SMK N 1 Godean memilih ular tangga sebagai media inovasi perencanaan karir. Media ular tangga dipilih oleh siswa karena dirasa dapat membantu individu untuk menjadi lebih termotivasi untuk mencapai tujuan karir.

Data ini juga didukung oleh penelitian oleh Kusuma, (2018) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Siswa Kelas X SMK Sudirman 1 Wonogiri Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa pada siswa kelas X SMK Sudirman 1 Wonogiri diantaranya sebagai berikut : 1) Dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini lebih dapat meningkatkan keaktifan pada diri siswa saat menerima materi dalam pelajaran. 2) Aktifitas pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih bervariasi dan tidak membuat para siswa menjadi bosan saat menerima pelajaran. 3) Dengan menerapkan media ular tangga , siswa lebih maksimal dalam keterlibatan pemecahan masalah, dalam bekerjasama dengan teman kelompoknya, dan melatih diri mereka masing-masing dalam memecahkan persoalan dan permasalahan yang mereka hadapi.

Pemilihan media ular tangga juga diperkuat oleh penelitian dari Aisyah et al., (2023) yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsentrasi Belajar Siswa menghasilkan pengembangan produk berupa media ular tangga yang telah berhasil melewati uji kelayakan. Penilaian ahli materi dan media mencapai 80%, ahli bahasa memberikan nilai 91,4%, dan praktisi memberikan penilaian sebesar 80%. Uji coba awal produk juga menunjukkan hasil yang positif dengan skor 92%, menandakan

bahwa produk ular tangga layak digunakan dan diuji coba lebih lanjut. Analisis perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode *N-Gain* menghasilkan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,7846, dan *persentase N-Gain* sebesar 78,4570. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMKN 1 Bayah.

Dari beberapa pernyataan diatas media ular tangga diharapkan membantu siswa dalam memahami informasi dengan cara yang lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan komunikasi dan pemecahan masalah. Adanya pengembangan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memberikan perencanaan karir untuk siswa. Penelitian ini juga sebagai pengembangan ilmu dan teori yang sudah ada sebelumnya.sehingga mampu memeperoleh pengetahuan baru dan nantinya bisa bermanfaat untuk membantu memecahkan masalah yang terjadi dimasyarakat.

Penelitian ini penting dilakukan karena belum adanya media yang dikembangkan terkait dengan perencanaan karir dengan menggunakan ular tangga, adanya fenomena kesulitan sisiwa dalam pengambilan keputusan baik memilih perguruan tinggi maupun dunia kerja , hal ini disebabkan karena siswa tidak siap menentukan pilihan studi karena kurangnya informasi dalam memahami keadaan diri dan lingkungan , Berkaitan dengan hal ini perencanaan karir diterapkan untuk membantu siswa yang tidak mengenali potensi dan apa yang dimiliki tentang bakat dan minat, kurangnya pengetahuan tentang informasi jurusan dalam perkuliahan

serta adanya fenomena mengikuti pilihan orang tua dan ikut ikutan teman dalam memilih karir kedepannya.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, diperlukan pengembangan informasi tentang karir agar siswa dapat memahami dan menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka serta mempermudah perencanaan karir dan menentukan langkah untuk mengatasi masalah karir di sekolah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMKN 1 Godean". Seperti yang disampaikan oleh Amalia et al.,( 2020), perencanaan karir adalah upaya pengambilan keputusan melalui pertimbangan yang matang untuk mencapai keberhasilan karir sesuai dengan pemahaman diri dan potensi yang dimiliki. Perencanaan karir perlu diterapkan kepada siswa sebagai langkah awal dalam mencapai karir yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka. Pengembangan media ular tangga untuk perencanaan karir ini dilakukan sebagai bagian dari bimbingan karir dalam program bimbingan dan konseling yang membantu siswa merencanakan karir mereka.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah-masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan utama pendidikan di SMK adalah menyiapkan lulusan dengan kompetensi baik dalam soft skills maupun hard skills. Siswa SMK sering kali kesulitan atau tidak memahami cara memilih jurusan yang tepat. Berdasarkan

hasil tracer studi terdapat sebesar 61,7% atau 248 dari 153 siswa yang bekerja dan berwirausaha, siswa tidak selaras antara jurusan yang dipilih pada saat SMK dengan pekerjaan yang dijalani

2. Siswa sering mengalami kesulitan dalam membuat keputusan, baik dalam memilih perguruan tinggi maupun memasuki dunia kerja. Berdasarkan hasil AKPD yang dilakukan di SMK Negeri 1 Godean, ditemukan permasalahan dari 277 responden terdapat 63,2% siswa merasa belum mengetahui tentang dunia usaha atau industry, sedangkan ada 59,5% siswa belum paham hubungan antara bakat, minat, Pendidikan dan pekerjaan. Terdapat 79,4% siswa masih memiliki keraguan dengan pilihan cita cita / karir dimasa depan, terdapat 75% siswa belum memahami tentang perencanaan karir, 87,5% mengalami kesulitan memahami perencanaan karir
3. Seseorang dianggap memiliki perencanaan karier jika memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang diri sendiri serta pekerjaan, dan mampu menyesuaikan potensi diri dengan dunia kerja. Faktanya, jumlah pengangguran di Indonesia mencapai 7,86 juta orang pada tahun 2023.
4. Layanan bimbingan dan konseling di sekolah belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa karena mereka masih kurang memahami pilihan karier dan belum ada inovasi yang dikembangkan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut yang dilakukan pada siswa SMK Negeri 1 Godean. Hasil menunjukkan media yang diinginkan siswa diantara 6 pilihan media terdapat 54,2% siswa

memilih ular tangga sebagai pengembangan media yang dipilih dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

5. Diperlukan pengembangan media ular tangga yang inovatif untuk perencanaan karir, karena siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif. beberapa siswa kelas XI SMK N 1 Godean memilih ular tangga sebagai media inovasi perencanaan karir. Media ular tangga dipilih oleh siswa karena dirasa dapat membantu individu untuk menjadi lebih termotivasi untuk mencapai tujuan karir

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tetap sesuai dengan tujuan dan menghindari kesalahpahaman serta penafsiran yang keliru, penelitian ini memerlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1 Fokus penelitian dibatasi pada permasalahan dan kebutuhan perencanaan karir siswa kelas XI SMK N 1 Godean.
- 2 Penelitian hanya mencakup siswa kelas XI SMK N 1 Godean yang menghadapi permasalahan dan kebutuhan terkait perencanaan karir.
- 3 Penilaian terbatas pada evaluasi kelayakan pengembangan media ular tangga untuk perencanaan karir siswa kelas XI SMK N 1 Godean.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media perencanaan karir siswa Kelas XI SMK N 1

Godean Yogyakarta?

2. Bagaimana kelayakan media ular tangga untuk perencanaan karir siswa Kelas XI di SMK N 1 Godean Yogyakarta?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi pengembangan media perencanaan karir siswa kelas XI di SMK N 1 Godean Yogyakarta.
2. Menilai kelayakan media ular tangga untuk perencanaan karir siswa kelas XI di SMK N 1 Godean Yogyakarta.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Sebagai kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan baru dalam bidang yang sama
2. Penelitian dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan.
3. membantu mengembangkan dan meningkatkan metodologi penelitian dan kualitas penelitian dalam bidang Pendidikan.
4. penelitian ini dapat memicu penelitian lain di bidang yang sama atau di bidang lain, yang dapat mengarah pada penemuan baru yang lebih banyak.
5. membantu meningkatkan literasi ilmiah masyarakat dengan menyediakan informasi yang akurat dan mudah dipahami tentang bidang Pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Dengan merujuk pada manfaat media ular tangga yang memberikan pemahaman tentang perencanaan karir, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru bimbingan dan konseling di lingkungan pendidikan, dengan meningkatkan inovasi dan progresivitas layanan bimbingan dan konseling agar lebih menarik serta membantu guru dalam melakukan penilaian formatif dan sumatif terhadap siswa.
2. Siswa, dengan meningkatkan pemahaman mereka tentang perencanaan karir serta memberikan informasi yang memungkinkan mereka mengambil manfaat positif dari penelitian ini.
3. Peneliti selanjutnya, sebagai referensi untuk pengembangan media yang menghasilkan pengetahuan baru dan membantu menyelesaikan masalah di bidang pendidikan, serta memberikan inovasi untuk pengembangan media lain agar memiliki jangkauan yang lebih luas.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan simulasi berupa ular tangga tentang perencanaan karir untuk siswa kelas XI di SMK N 1 Godean dengan ketentuan sebagai berikut :

### **1.7.1 Teknis**

- a. Permainan ini berbentuk ular tangga dengan 50 kotak
- b. Dibuat dengan banner sebesar 3x2 meter yang setiap kotaknya berukuran 25x30 cm
- c. Setiap kotak terdapat kartu yang harus dibacakan pemain. Terdapat 3 kartu dalam permainan ini yaitu kartu misi, kartu pertanyaan dan kartu informasi.

### **1.7.2 Materi**

- a. Kartu misi, kartu pertanyaan, dan informasi berisi materi terkait perencanaan karir dengan teori karir john holand dan aspek perencanaan kariri serta informasi tentang Pendidikan maupun pekerjaan.
- b. Kartu tersebut berisi materi seperti jenis pekerjaan, langkah langkah mencapai pekerjaan, dan Upaya yang dilakukan siswa dalam mencapai karir dimasa depan.

### **1.7.3 Pemanfaatan/ Penggunaan**

- a. Pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berupa media ular tangga untuk perencanaan karir, yang akan digunakan sebagai metode layanan dalam bimbingan dan konseling untuk siswa.
- b. Fleksibilitas, Media ini dapat digunakan di berbagai lingkungan belajar, baik di dalam ruangan kelas tradisional maupun di luar kelas seperti di lapangan.

- c. Media yang digunakan sebagai layanan bimbingan dan konseling dalam penyampaian perencanaan karir yang inovatif bertujuan untuk menghindari kejenuhan siswa.

## **1.8 Asumsi dan Batasan Pengembangan**

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan Penelitian**

- a. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa dapat berinteraksi dengan media tersebut, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan misi, atau ikut serta dalam kegiatan praktis yang membuat mereka lebih terlibat dalam layanan bimbingan dan konseling.
- b. Media ini sering dirancang untuk digunakan dalam kegiatan kelompok, sehingga siswa dapat bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim di antara siswa.
- c. Kesederhanaan dan kemudahan ini menjadikan media dapat dimainkan oleh semua siswa tanpa kesulitan teknis. Instruksi yang jelas dapat memastikan bahwa siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah dan fokus pada materi yang disampaikan.

### 1.8.2 Batasan Pengembangan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam pengembangan media ular tangga, yaitu

- a. Sebelum permainan dilaksanakan, perlu dilakukan penjelasan mengenai Teknik dan aturan permainan sehingga memerlukan tambahan waktu yang harus disesuaikan sedemikian rupa dengan terbatasnya waktu layanan bimbingan dan konseling.
- b. Produk yang dikembangkan tidak sampai tahap uji efektivitas, sehingga hal tersebut menjadi masukan untuk peneliti selanjutnya.
- c. Materi yang dikembangkan masih sangat memungkinkan untuk diperluas cakupan dan kedalamannya.
- d. Media permainan memerlukan variasi yang lebih inovatif agar tidak menimbulkan kejenuhan bagi pengguna/ peserta didik.
- e. Jumlah peserta yang dapat memainkan media ini max. 4 orang sehingga perlu dikembangkan dalam dimensi yang lebih besar jika ingin dimainkan oleh jumlah peserta didik yang lebih banyak.
- f. Dimensi dalam permainan ini tidak memungkinkan pioner manusia berada dalam satu kotak yang sama, sehingga harus adanya alternatif benda yang dijadikan tanda (pioner lain) penempatan suatu kotak agar lebih fleksibel. Contohnya : botol disesuaikan dengan kesepakatan pengguna.
- g. Ukuran alternatif benda yang dijadikan pioner tidak lebih dari 30x25 cm.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perencanaan Karir**

##### **2.1.1 Pengertian Perencanaan Karir**

Parson mengemukakan dalam buku (Winkel & Hastuti, 2005) bahwa perencanaan karir adalah suatu metode untuk membantu siswa memilih bidang pekerjaan yang sesuai dengan potensi mereka, sehingga mereka dapat sukses dalam karir yang dipilih. Sebelum memasuki dunia kerja, penting bagi siswa untuk dipersiapkan dengan baik melalui perencanaan karir yang mempertimbangkan potensi mereka, sehingga dapat menghindari ketidakcocokan antara karir yang dipilih dan potensi yang dimiliki.

Perencanaan karir memainkan peran krusial dalam pengembangan karir seseorang. Tujuan utama dari perencanaan karir adalah untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang diperlukan oleh setiap individu. Keputusan-keputusan mengenai jalur karir dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam kehidupan sosial yang mencerminkan nilai-nilai serta memberikan kesempatan bagi individu untuk mengembangkan diri mereka (Wardani et al., 2020).

Menurut Sitompul, (2018) perencanaan karir melibatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan metode dan strategi dalam mempersiapkan pelatihan lebih lanjut dan peluang kerja guna mencapai impian dan tujuan masa depan. Dalam proses perencanaan karir, individu melakukan evaluasi terhadap keterampilan dan minat mereka, mempertimbangkan berbagai alternatif karir, menetapkan tujuan yang jelas, dan merencanakan kegiatan pengembangan yang praktis. Fokus utama dari perencanaan karir adalah mencocokkan tujuan pribadi dengan peluang yang realistis. Siswa dianggap memiliki rencana karir jika mereka memiliki pemahaman yang memadai tentang diri dan dunia kerja, serta mampu menghubungkan potensi diri dengan tujuan yang ingin dicapai. Keberhasilan perencanaan karir individu sangat bergantung pada ketepatan dalam pengambilan keputusan. (Sumita et al., 2018).

Dari pernyataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan karir adalah proses mengumpulkan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih bidang karir yang sesuai dengan potensi, serta mengembangkan strategi untuk mempersiapkan pilihan pendidikan lanjutan atau pekerjaan guna mencapai perkembangan individu. Keberhasilan perencanaan karir dapat dilihat dari kecakapan dan ketepatan individu dalam mengambil keputusan. Peran pembimbing sangat penting dalam membantu siswa memilih pekerjaan yang sesuai dengan potensi, bakat, dan minat mereka. Perencanaan karir yang baik di

sekolah dapat membantu siswa mengenali dan memahami kemampuan serta potensi mereka sebagai bekal dalam memilih studi dan pekerjaan.

### **2.1.2 Tujuan Perencanaan Karir**

Menurut Dillard (Wardani et al., 2020) menguraikan tujuan perencanaan karier diantaranya:

1. Peningkatan Pengetahuan dan Pemahaman

Menilai kelebihan dan kelemahan siswa merupakan langkah penting dalam perencanaan karier. Proses penilaian ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami diri mereka terkait dengan tujuan dan rencana karier mereka. Hasil dari penilaian ini membantu siswa untuk mengevaluasi diri mereka secara realistis dan mendukung mereka dalam mengejar karier yang sesuai.

2. Mencapai Kepuasan Karir Secara Pribadi

Salah satu tujuan perencanaan karir adalah mencapai kepuasan karir pribadi. Siswa harus memilih karir yang memberikan kepuasan, baik emosional maupun fisik. Mereka mungkin lebih menyukai aktivitas yang sesuai dengan minat mereka. Untuk mencapai kepuasan ini, siswa perlu memahami persyaratan pekerjaan dan mengidentifikasi minat serta aspirasi mereka. Ketika siswa merasa puas, mereka cenderung memiliki sikap positif terhadap pekerjaan mereka.

3. Mempersiapkan Diri untuk Penempatan dan Penghasilan yang Sesuai

*(Preparing for Adequate Placement)*

Dalam perencanaan karir, penting bagi siswa untuk menghindari bidang dengan peluang terbatas atau yang tidak sesuai dengan minat mereka. Magang dan persiapan yang tepat sangat penting. Siswa perlu menginvestasikan waktu dan tenaga mereka untuk menemukan jalur karir yang sesuai tanpa melampaui kemampuan mereka. Evaluasi aset dan liabilitas mereka dan bandingkan dengan persyaratan berbagai jenis pekerjaan. Pendekatan ini membantu siswa menemukan karir yang tepat dan mempersiapkan mereka untuk menjalani karir tersebut.

4. Efisiensi Usaha dan Penggunaan Waktu (*Efficiently Using Time and Effort*)  
Menggunakan waktu dan tenaga secara efektif adalah tujuan lain dari perencanaan karir. Perencanaan karir yang sistematis membantu siswa memilih karir secara terencana, sehingga menghindari metode *trial and error*.

Tujuan dari perencanaan karir menurut Simamora (Ricmadayanti, 2022), sebagai berikut :

- a. Menyadari pilihan, peluang, kemungkinan, konsekuensi, dan pilihan karir.
- b. Perencanaan karir dilakukan untuk menentukan tujuan yang berkaitan dengan karirnya.
- c. Mendasarkan pekerjaan, pendidikan, dan program terkait pada pengalaman yang bersifat perkembangan untuk menentukan urutan, arah, dan waktu langkah yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan karir..

Dari beberapa penjelasan diatas maka tujuan dari perencanaan karir adalah :

1. Dengan melakukan perencanaan karir, individu akan lebih memahami kekuatan, kelemahan, minat, dan nilai-nilai yang dimilikinya. Kesadaran dan pemahaman akan diri sendiri dapat membantu individu memilih karir yang sesuai dengan karakter dan kepribadiannya serta menentukan pilihan-pilihan, peluang-peluang, kesempatan-kesempatan, maupun konsekuensi-konsekuensinya.
2. Pemilihan karir yang disesuaikan dengan bakat dan minat akan meningkatkan peluang individu untuk mencapai kepuasan pribadi dalam pekerjaannya. Kepuasan kerja ini akan meningkatkan motivasi dan kinerja individu.
3. Perencanaan karir membantu individu untuk menentukan tujuan karirnya dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapainya. Hal ini akan membantu individu untuk menyiapkan diri untuk mendapatkan pekerjaan yang diinginkannya.
4. Dengan memiliki rencana karir yang jelas, individu akan lebih fokus dan terarah dalam mencapai tujuannya. Hal ini akan membantu individu untuk mengefisienkan waktu dan usaha dalam berkarier.
5. Perencanaan karir membantu individu untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Dengan memiliki tujuan karir yang jelas, individu akan termotivasi untuk belajar dan meningkatkan keterampilannya.

6. Memiliki karir yang memuaskan dapat meningkatkan kualitas hidup individu secara keseluruhan. Hal ini dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mental, serta hubungan sosial individu. Sehingga dapat meningkatkan peluang individu untuk mendapatkan penghasilan yang stabil dan cukup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

### **2.1.3 Aspek Perencanaan Karir**

Dalam pelaksanaannya memiliki aspek yang menunjang perencanaan karir. Menurut Parsons dan Winkel (Sitompul, 2018) aspek perencanaan karir dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Pengetahuan dan Pemahaman tentang Diri Sendiri

Pada tahap ini, individu memperoleh pemahaman mendalam tentang diri mereka sendiri, termasuk bakat alami, minat, kepribadian, potensi yang dimiliki, pencapaian akademik, serta mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan mereka. Ini merupakan landasan penting dalam perencanaan karier karena memungkinkan seseorang untuk mengambil langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik dan potensi pribadi mereka.

2. Pengetahuan dan Pemahaman tentang Dunia Kerja

Tahap ini melibatkan pemahaman tentang dinamika dunia kerja, termasuk proses yang diperlukan untuk sukses dalam berkarier, informasi mengenai gaji, peluang, dan prospek pekerjaan di berbagai bidang. Memiliki

pemahaman yang kuat tentang dunia kerja membantu individu untuk membuat keputusan yang terinformasi dan sesuai dengan realitas pasar kerja.

### 3. Penalaran Praktis

Tahap ini mengharuskan individu untuk menghubungkan pengetahuan dan pemahaman tentang diri mereka sendiri dengan pengetahuan tentang dunia kerja. Ini melibatkan kemampuan individu untuk menerapkan pengetahuan mereka secara praktis ketika memilih jalur karier, menentukan pekerjaan lapangan, atau memilih pendidikan lanjutan. Penalaran praktis memungkinkan individu untuk membuat keputusan yang bijaksana dan relevan dengan tujuan karier mereka, dengan mempertimbangkan baik karakteristik pribadi maupun kondisi pasar kerja.

Sedangkan menurut Suherman (Suprastowo & Martaningsih, 2020) terdapat 10 aspek perencanaan karier :

#### a. Informasi Karir

Informasi karir melibatkan pengumpulan informasi terkait karir dari berbagai sumber, seperti media elektronik, cetak, atau sumber langsung. Siswa yang merencanakan karir akan menggunakan informasi ini untuk melakukan penelitian yang lebih dalam tentang pilihan karir mereka.

#### b. Diskusi Karir dengan Orang Dewasa

Siswa yang memiliki rencana karir akan mencari nasihat dan pengalaman dari orang dewasa yang telah berpengalaman dalam bidang karir tertentu.

c. Pendidikan Tambahan (Kursus)

Mengambil kursus atau pelatihan tambahan dapat membantu siswa memperoleh keterampilan yang relevan dengan karir yang diinginkan, meningkatkan kesempatan mereka untuk sukses di lapangan kerja.

d. Kegiatan Ekstrakurikuler

Siswa yang merencanakan karir akan memanfaatkan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan karir mereka.

e. Pelatihan Terkait Pekerjaan yang Diinginkan

Selain pendidikan formal, mengikuti pelatihan terkait pekerjaan yang diinginkan dapat membantu siswa memperoleh keterampilan praktis yang diperlukan untuk sukses dalam karir tersebut.

f. Kondisi Kerja yang Diinginkan

Siswa yang merencanakan karir akan mencari informasi tentang kondisi kerja yang diinginkan, seperti lingkungan kerja, jadwal kerja, dan manfaat lainnya, untuk memastikan kesesuaian dengan preferensi mereka.

g. Persyaratan Pendidikan untuk Pekerjaan yang Diinginkan

Memenuhi persyaratan pendidikan yang dibutuhkan untuk pekerjaan tertentu penting untuk masuk ke dalam bidang tersebut.

h. Rencana Kegiatan Setelah Lulus

Siswa yang merencanakan karir harus memiliki rencana yang jelas tentang langkah-langkah yang akan diambil setelah lulus, termasuk pencarian pekerjaan atau melanjutkan pendidikan lanjutan.

i. Pemahaman Cara dan Kesempatan Memasuki Dunia Kerja yang Diinginkan

Memahami cara dan peluang untuk memasuki bidang karir yang diinginkan sangat penting dalam merencanakan karier yang sukses.

j. Kemampuan Mengelola Waktu Luang Secara Efektif

Kemampuan mengelola waktu luang secara efektif akan membantu siswa menggunakan waktu mereka dengan baik untuk aktivitas yang mendukung perkembangan karier mereka.

Dalam membantu siswa untuk merancang karir untuk masa depan siswa harus memiliki pengenalan dan penguasaan tentang diri sendiri, baik secara bakat, minat, maupun potensi diri. Penguasaan tentang diri sendiri, meliputi pemahaman akan bakat, minat, dan potensi individu. Pengetahuan dan pemahaman tentang dunia kerja, mencakup persyaratan, kondisi, keuntungan, kerugian, kompensasi, kesempatan, dan prospek kerja di berbagai bidang, merupakan faktor penting dalam perencanaan karier. Siswa yang memiliki pemahaman mendalam tentang dunia kerja akan lebih siap dalam merencanakan langkah-langkah karier mereka. Kemampuan untuk secara logis dan realistis mengevaluasi pengetahuan tentang diri sendiri dan pemahaman tentang dunia

kerja membantu siswa dalam memilih bidang kerja atau pendidikan lanjutan yang sesuai dengan tujuan karier mereka. Pemahaman dan kemampuan tersebut tidak lepas dari adanya Informasi karir yang didapat siswa, diskusi dengan orang yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan tentang karir, serta didukung adanya kursus dan ekstrakurikuler. Siswa juga harus memiliki pemahaman tentang kondisi pekerjaan yang diinginkan dari mulai syarat masuk pekerjaan, Dengan memahami dunia kerja dan membuat keputusan berdasarkan penalaran logis, siswa dapat memilih karir yang tepat untuk dirinya dan memiliki prospek yang cerah di masa depan.

#### **2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perencanaan Karir**

Ada faktor-faktor yang memengaruhi perencanaan karir, baik dari internal maupun eksternal. Winkel (Sitompul, 2018) menyebutkan beberapa faktor yang memengaruhi perencanaan karir individu sebagai berikut:

1. Nilai hidup menjadi pedoman dan pegangan hidup serta ideal yang capai,
2. Keadaan sehat jasmani yang dimiliki untuk melakukan pekerjaan dan persyaratan yang membutuhkan fisik,
3. Lingkungan Masyarakat, tempat seseorang tumbuh besar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan karir.
4. Kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di daerah tempat tinggal seseorang juga berperan penting dalam mempengaruhi perencanaan karir.

5. Kedudukan anak dalam keluarga, anak yang lebih tua cenderung memiliki pandangan karir yang lebih luas dibandingkan anak yang lebih muda.
6. Sudut pandang keluarga mengenai peran dan kewajiban anak dapat menimbulkan dampak psikologis dan sosial budaya yang mempengaruhi perencanaan karir.
7. Lingkungan keluarga dan pandangan mereka tentang masa depan anak berpengaruh besar terhadap penyusunan dan perencanaan karir anak.
8. Status sosial ekonomi keluarga, termasuk pendidikan orang tua, pendapatan, daerah tempat tinggal, dan budaya yang ada, mempengaruhi perencanaan karir anak.
9. Interaksi dengan teman sebaya, pembicaraan dan perilaku dengan sesama teman sebaya tentang pandangan dan harapan masa depan juga mempengaruhi perencanaan karir.
10. Pendidikan yang diperoleh di sekolah dan kondisi keluarga, termasuk pekerjaan orang tua, suasana keluarga, dan status orang tua, berpengaruh pada perencanaan karir.

Faktor tersebut diperkuat oleh pemaparan dari Saripah et al., (2023) bahwa faktor perencanaan karir terdiri dari :

1. Faktor dari dalam siswa, seperti belum lengkapnya pengetahuan tentang dirinya dan tentang dunia kerja
2. Pengaruh lingkungan keluarga, lingkungan rumah, dan teman

3. Memilih sekolah atau jurusan bukan berdasarkan keinginan pribadi.
4. Informasi pekerjaan yang tidak memadai
5. Keraguan dan kesulitan identifikasi karir
6. Kesenjangan antara keterampilan yang diajarkan di sekolah dan yang dibutuhkan di dunia kerja.
7. Keterbatasan guru produktif
8. Mutu sekolah yang rendah
9. Ketergantungan pada Orang Sekitar

Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor lain yaitu:

1. Keterbatasan guru baik dari segi kuantitas maupun kualitas.
2. Kualitas sekolah kejuruan yang masih relatif rendah.
3. Peran dunia usaha atau industri yang belum optimal, bahkan sering tidak sesuai dengan keterampilan yang diajarkan di sekolah

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa faktor-faktor penentu perencanaan karir tidak hanya dari internal saja tapi eksternal juga dan bahwa hanya siswa sendiri yang dapat mengatasi masalah yang ada dalam diri sendiri.

### **2.1.5 Teori Karir John L. Holland**

Winkel & Hastuti (Widyasari et al., 2022) Teori John Holland mengemukakan bahwa setiap individu dapat diklasifikasikan berdasarkan sejauh mana

kepribadian mereka sejalan dengan salah satu dari enam tipe kepribadian, berikut

3 dasar teori nya :

### 1. Penggolongan Kepribadian

Setiap individu dapat digolongkan berdasarkan seberapa dekat mereka dengan salah satu dari enam tipe kepribadian berikut:

- a. Tipe Realistik: Mereka yang cenderung praktis, suka bekerja dengan alat, mesin, atau tumbuhan dan hewan.
- b. Tipe Peneliti/Pengusut: Mereka yang memiliki minat pada penelitian, analisis, dan pemecahan masalah.
- c. Tipe Seniman: Mereka yang memiliki bakat dalam seni dan ekspresi kreatif.
- d. Tipe Sosial: Mereka yang menunjukkan minat pada interaksi sosial dan pelayanan masyarakat.
- e. Tipe Pengusaha: Mereka yang memiliki sifat yang berorientasi pada pencapaian, kepemimpinan, dan persuasi.
- f. Tipe Orang Rutin: Mereka yang cenderung menyukai rutinitas, tata kerja yang terstruktur, dan tugas-tugas administratif

### 2. Penggolongan Lingkungan

Selanjutnya, teori ini juga mengklasifikasikan berbagai lingkungan tempat individu hidup dan bekerja berdasarkan sejauh mana lingkungan tersebut sesuai dengan salah satu dari enam model lingkungan berikut:

- a. Lingkungan Realistik: Lingkungan yang menekankan aktivitas fisik, praktis, dan konkret.
  - b. Lingkungan Peneliti/Pengusut: Lingkungan yang menyoroti kegiatan analitis, intelektual, dan penelitian.
  - c. Lingkungan Seniman: Lingkungan yang memfasilitasi kreativitas, ekspresi diri, dan penciptaan.
  - d. Lingkungan Pelayanan Sosial: Lingkungan yang menekankan interaksi antar individu, kepedulian sosial, dan bantuan kepada orang lain.
  - e. Lingkungan Pengusaha: Lingkungan yang mempromosikan pencapaian, orientasi pada tujuan, dan kesempatan berkarir.
  - f. Lingkungan dengan Kegiatan Rutin: Lingkungan yang menonjolkan tugas-tugas administratif, keteraturan, dan konsistensi.
3. Keselarasan Okupasional

Kesesuaian antara tipe kepribadian individu dengan model lingkungan yang sesuai menghasilkan kesesuaian okupasional, yang memungkinkan individu untuk berkembang dan merasa puas dalam lingkungan kerja tertentu.

Menurut Holland, pemilihan dan penyesuaian karir sangat tergantung pada kepribadian individu. Oleh karena itu, untuk merencanakan penyesuaian karir, seseorang perlu terlebih dahulu memahami gambaran kepribadiannya. Setelah itu, barulah aspek dan faktor lain dapat dipertimbangkan.

### **2.1.6 Teori Donald E. Super**

Tahap perkembangan karier menurut teori Super menjelaskan proses yang dialami individu dalam membangun dan mengelola karir mereka sepanjang rentang usia tertentu. Solihat, (2021) menjelaskan masing-masing tahap :

1. Tahap Pertumbuhan

Pada tahap ini, yang berlangsung dari kelahiran hingga usia 14 tahun, anak-anak mengalami pertumbuhan potensial, pembentukan sikap, minat, dan kebutuhan yang membentuk gambaran diri mereka.

2. Tahap Eksplorasi

Dari usia 15 hingga 24 tahun, individu mulai menjelajahi berbagai opsi karir tanpa membuat keputusan final. Mereka mungkin mencoba berbagai pekerjaan sambil mencari minat dan bakat mereka.

3. Tahap Pembentukan

Pada usia 25 hingga 44 tahun, individu fokus pada membangun karir mereka melalui pengalaman dan pendidikan yang relevan. Mereka berusaha mencapai stabilitas dan kemajuan dalam bidang pekerjaan tertentu.

4. Tahap Pemeliharaan

Di usia 45 hingga 64 tahun, individu lebih fokus pada penyesuaian dan perbaikan terus-menerus dalam posisi dan situasi kerja mereka. Mereka mungkin mencari peran yang lebih strategis atau mengejar kepuasan dan keseimbangan antara kehidupan kerja dan kehidupan pribadi.

## 5. Tahap Penurunan

Pada usia 65 tahun ke atas, individu memasuki masa pensiun dan harus menyesuaikan diri dengan pola hidup baru setelah melepaskan jabatan.

Tahap ini melibatkan menemukan cara baru untuk memberi makna dan kepuasan dalam kehidupan setelah pensiun.

Melalui tahapan-tahapan ini, individu mengalami perkembangan karier yang mencakup eksplorasi, pembentukan, pemeliharaan, dan akhirnya penyesuaian terhadap perubahan dalam kehidupan dan pekerjaan.

Identifikasi empat faktor yang dapat digunakan untuk menilai kematangan karir remaja, yakni:

### 1. Perencanaan

Melibatkan sikap terhadap masa depan, termasuk tingkat keyakinan diri, kemampuan belajar dari pengalaman, kesadaran akan pentingnya membuat pilihan pendidikan dan pekerjaan, serta kesiapan untuk mengambil keputusan karir.

### 2. Eksplorasi

Menyiratkan sikap terhadap pencarian informasi, seperti usaha untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia kerja dan kemampuan untuk menggunakan sumber informasi potensial seperti orang tua, guru, dan konselor.

### 3. Informasi Pekerjaan

Menyiratkan pemahaman tentang jenis pekerjaan yang sesuai dengan individu. Skor rendah menunjukkan kurangnya pengetahuan tentang pekerjaan yang sesuai, sementara skor tinggi menunjukkan pemahaman luas tentang berbagai jenis pekerjaan dan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan tersebut untuk mendapatkan informasi pekerjaan yang sesuai dengan dirinya.

#### 4. Pengambilan Keputusan

Penilaian dalam aspek pengambilan keputusan mencakup evaluasi kemampuan seseorang dalam menerapkan prinsip-prinsip dan metode-metode dalam membuat keputusan. Tingkat kemandirian dalam memilih karir yang sesuai dengan minat dan kemampuan individu merupakan hal krusial dalam aspek ini.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa individu harus memahami dan menguasai keempat aspek dari kematangan karir baik secara perencanaan, eksplorasi, informasi pekerjaan, maupun pengambilan keputusan agar menghasilkan kematangan karir yang tepat.

#### **2.1.7 Langkah-Langkah Perencanaan Karir**

Dalam prosesnya siswa perlu menyusun langkah dalam pengambilan keputusan karir seperti yang disampaikan William J.Rothwell (Nuraini, 2014) terdapat beberapa langkah dalam mencapai perencanaan karir:

- a. Memahami diri sendiri dengan mengevaluasi bakat, minat, ketrampilan dan kepribadian diri.
- b. Mengumpulkan data tentang berbagai karir, persyaratan pekerjaan, peluang, dan tren industri.
- c. Menyusun tujuan karir berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dan menetapkan langkah-langkah untuk mencapainya.
- d. Mengikuti pelatihan dan pendidikan tambahan untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan.
- e. Membangun jaringan profesional yang dapat memberikan dukungan dan informasi karir yang berguna.
- f. Mengambil bagian dalam kegiatan yang dapat memberikan pengalaman praktis dan memperkaya pengetahuan tentang bidang yang diminati.
- g. Mendapatkan bimbingan dan saran dari mentor, konselor karir, atau profesional berpengalaman.
- h. Menentukan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan karir dan membuat rencana aksi yang konkret.
- i. Mengambil peluang kerja yang mungkin memiliki risiko tetapi dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan kompetensi.
- j. Tetap fleksibel dan terbuka terhadap perubahan serta peluang baru yang mungkin muncul selama perjalanan karir.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Nurmasari, (2015), Proses perencanaan karir terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. Evaluasi Diri Sendiri

Tahap pertama dalam perencanaan karir melibatkan introspeksi diri atau pemahaman yang mendalam tentang diri sendiri. Ini mencakup mengenali peluang, rintangan, pilihan, konsekuensi, keterampilan, bakat, dan nilai-nilai yang berhubungan dengan karir.

2. Menetapkan Tujuan Karir

Setelah individu mampu mengevaluasi kelebihan dan kelemahan mereka serta memahami arah peluang kerja, mereka dapat menetapkan dan merumuskan tujuan karir yang spesifik.

3. Menyusun Rencana

Rencana karir dapat mencakup berbagai jenis kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan karir yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Melaksanakan Rencana

Implementasi rencana karir memerlukan dukungan dan lingkungan organisasi yang mendukung. Ini berarti manajemen puncak harus terlibat dalam membantu semua tingkat manajemen untuk mendukung karyawan dalam mengembangkan karir mereka.

Membuat perencanaan karir yang matang mampu membantu mencapai tujuan karir yang diinginkan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat

dilakukan yaitu dengan menilai diri sendiri, hal ini dapat dilakukan dengan memahami peluang dan hambatan dalam diri. Serta hal lain yang dapat dilakukan adalah dengan menetapkan tujuan dan kemajuan karir yang dilakukan dengan pengembangan pribadi, pelatihan, dan pendidikan, Membangun relasi dengan orang lain, dan memperoleh pengalaman serta menentukan strategi dan opsi dalam merencanakan karir.

## **2.2 Layanan Bimbingan dan Konseling**

### **2.2.1 Pengertian Layanan Bimbingan dan Konseling**

Bimbingan dan konseling merupakan upaya yang dilakukan oleh guru BK atau konselor untuk membantu peserta didik atau konseli dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya serta mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal (Astuti et al., 2018). Bimbingan diartikan sebagai proses pemberian bantuan yang berkelanjutan dan sistematis kepada individu dalam menghadapi masalah, agar individu tersebut mampu memahami, menerima, mengarahkan, dan mewujudkan dirinya sesuai dengan potensinya, sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Masdudi, 2015). Sementara itu, konseling diartikan sebagai proses pemberian bantuan melalui wawancara konseling oleh seorang konselor kepada individu yang sedang mengalami masalah (konseli), dengan tujuan agar konseli dapat memahami dirinya dengan lebih baik dan mengatasi masalah yang dihadapinya (Sukatin et al., 2022).

Layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian penting dalam pendidikan di Indonesia. Sebagai suatu pelayanan yang profesional, tidak dapat dikelola seperti bimbingan dan konsultasi, melainkan memerlukan pemikiran dan penelitian yang mendalam. Dengan landasan yang jelas dan kokoh diharapkan pengembangan layanan bimbingan dan konseling, baik secara teoritis maupun praktis, akan lebih mantap, akuntabel, dan memberikan manfaat yang penting bagi kesejahteraan penerima atau klien (Syafarudi et al., 2019).

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan dan konseling adalah layanan yang diberikan oleh konselor yang mempunyai kualifikasi dan pengalaman yang diperlukan untuk memberikan bantuan kepada siswa secara terus menerus dan seterusnya. Tujuannya adalah untuk mencapai kesadaran diri, membantu siswa mencapai perkembangan optimal sesuai kemampuannya, sehingga siswa dapat membimbing dirinya sesuai dengan kebutuhan dan situasi sekolah, keluarga, dan masyarakat.

### **2.2.2 Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling**

Menurut Amti & Prayitno, (2018) bahwa “Tujuan bimbingan dan konseling secara keseluruhan adalah membantu masyarakat mencapai perkembangan optimal berdasarkan tahapan dan kualitas perkembangannya (seperti keterampilan dan bakat), berbagai kondisi saat ini (seperti kehidupan keluarga, pendidikan, status sosial ekonomi), dan pada saat yang bersamaan. Waktu dan tujuan yang sama, pada hakekatnya bimbingan dan konseling merupakan

penjabaran dari tujuan umum tersebut dalam kaitannya dengan permasalahan yang menimpa masyarakat.

Tujuan dari bimbingan adalah mencapai perkembangan optimal, yang mengacu pada pertumbuhan yang sesuai dengan potensi individu dan sistem nilai yang berkaitan dengan kehidupan yang baik dan benar. Perkembangan optimal tidak hanya mencakup pencapaian tingkat kemampuan intelektual yang tinggi, yang melibatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga meliputi kemampuan individu untuk mengenali dan memahami dirinya sendiri, menerima realitas diri secara obyektif, mengarahkan diri sesuai dengan kemampuan dan nilai-nilai, serta membuat keputusan dengan tanggung jawab sendiri. Ini dikenal sebagai kondisi dinamis karena kemampuan tersebut terus berkembang seiring dengan perubahan lingkungan (Masdudi, 2015).

Tujuan konseling secara umum dan khususnya di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mengubah perilaku klien sehingga mereka dapat hidup lebih produktif dan memuaskan.
2. Menjaga dan mencapai kesehatan mental yang positif. Jika tercapai, individu akan memperoleh integrasi, penyesuaian, dan identifikasi positif dengan orang lain.

3. Menyelesaikan masalah, karena individu yang memiliki masalah seringkali tidak dapat menyelesaikannya sendiri.
4. Mencapai efektivitas pribadi, yaitu menjadi pribadi yang mampu memperhitungkan diri, waktu, dan tenaga, serta siap mengambil risiko ekonomis, psikologis, dan fisik.
5. Mendorong individu untuk membuat keputusan penting bagi diri mereka sendiri.

Bimbingan dan konseling merupakan bentuk interaksi yang memiliki sifat bantuan. Arti dari bantuan di sini adalah usaha untuk membantu individu agar mereka dapat berkembang sesuai pilihan mereka sendiri, menyelesaikan masalah yang dihadapi, dan mengatasi krisis dalam kehidupan mereka. Tugas seorang konselor adalah menciptakan kondisi yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan klien. Keberhasilan konseling banyak ditentukan oleh kualitas hubungan antara konselor dan klien. Dari perspektif konselor, kualitas hubungan ini tergantung pada kemampuan mereka dalam menerapkan teknik-teknik konseling dan karakteristik pribadi mereka (Sukatin et al., 2022).

Dari rangkaian tujuan bimbingan dan konseling yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang guru bimbingan dan konseling perlu memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menggali dan membantu siswa memahami diri mereka sendiri serta potensi-potensi yang dimiliki.

2. Mendukung dan membimbing siswa dalam mengembangkan diri mereka secara optimal sesuai dengan potensi dan minat yang dimiliki.
3. Memberikan bantuan dan solusi dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa.
4. Membimbing dan membantu siswa untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi masa depan, baik dalam hal pendidikan, karir, maupun aspek lainnya

### **2.2.3 Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling**

Dalam bukunya Tohirin, (2015) membagi fungsi bimbingan dan konseling menjadi 8 diantaranya:

a. Fungsi Pencegahan.

Layanan bimbingan dan konseling dirancang untuk membantu siswa menghindari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangan mereka. Pencegahan yang tepat dapat menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Fungsi Pemahaman,

Layanan bimbingan dan konseling dirancang untuk membantu klien dan siswa memahami dirinya, masalah yang dihadapinya, dan lingkungannya. Pemahaman ini dimiliki oleh semua kelompok yang membantu mereka..

c. Fungsi Pengentasan,

Jika seorang siswa menemui suatu permasalahan yang tidak dapat diselesaikannya sendiri, maka ia mendatangi pembimbing atau konselor dengan harapan dapat ditemukan jalan keluarnya. Siswa yang mengalami kesulitan membutuhkan bantuan untuk keluar dari kesulitan. Upaya penyelesaian permasalahan melalui layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya pengentasan.

d. Fungsi Pemeliharaan,

Fungsi Pemeliharaan untuk menjaga kinerja yang artinya menjaga seluruh sifat positif peserta didik, termasuk sifat internal dan hasil perkembangan yang dicapai.

e. Fungsi Penyaluran,

Semua peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan keadaannya, termasuk keterampilan, minat, bakat, dan cita-citanya. Peran kepemimpinan dan komunikasi yang terkait dengan peran ini meliputi:

- (1) Pilihan sekolah lanjutan
- (2) Pilih jurusan yang sesuai,
- (3) Penyesuaian rencana studi,
- (4) Mengembangkan keterampilan dan minat,
- (5) Rencana aksi.
- (6) Mengatur pekerjaan.

f. Fungsi Penyesuaian.

Layanan bimbingan dan konseling membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka. Ini berarti membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan sekolah

g. Fungsi Pengembangan,

Melalui proses ini diberikan layanan bimbingan dan komunikasi untuk membantu siswa mewujudkan potensi dirinya dengan cara yang benar.

h. Fungsi Perbaikan,

Memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Bantuan diberikan terhadap permasalahan yang ada. Dengan kata lain, program bimbingan dan konseling dikembangkan berdasarkan permasalahan yang terjadi dikalangan siswa.

i. Fungsi Advokasi,

Layanan bimbingan dan informasi diberikan melalui proses ini untuk membantu siswa melindungi hak dan kepentingan mereka yang tidak diperhatikan.

#### **2.2.4 Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling**

Peran bimbingan dan konseling dalam peningkatan mutu pendidikan didasarkan pada kemampuannya dalam memberdayakan peserta didik dalam segala aspek. Mutu pendidikan tidak hanya melahirkan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga meningkatkan sistem profesional dan manajemen, serta bidang pendidikan termasuk manusia, masyarakat, kematangan psikologi dan sistem nilai. Peran

kepemimpinan dan pelatihan pada keempat bidang tersebut penting untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Ramlah, (2018) menyebutkan 7 jenis layanan konseling di sekolah ada :

#### 1. Layanan Orientasi

Layanan ini dirancang untuk memperkenalkan siswa atau individu baru dengan lingkungan baru yang dimasukinya. Tidak terbiasa dengan lingkungan sekolah yang baru menghambat pembelajaran mereka dan menghalangi mereka mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan mereka pada lingkungan fisik (misalnya bangunan, peralatan, fasilitas fisik), bahan dan kondisi kerja (misalnya jenis pekerjaan, lamanya, persyaratan kerja, suasana kerja), peraturan dan ketentuan (misalnya disiplin). Jenis pekerja yang tersedia, tanggung jawab mereka dan hubungan di antara mereka.

#### 2. Layanan Informasi

Selain layanan orientasi, layanan ini dirancang untuk mendidik individu tentang apa yang diperlukan untuk melakukan tugas atau untuk memberikan jalan menuju tujuan atau rencana.

#### 3. Layanan Penempatan dan Penyaluran

Individu sering kali mengalami kesulitan dalam mengambil pilihan sehingga menghambatnya dalam memanfaatkan bakat, kemampuan, minat, dan *passion* yang dimilikinya secara maksimal sehingga menghambat perkembangan yang

optimal. Mereka membutuhkan pertolongan atau pendampingan terutama dari seorang konselor untuk menyadari kelebihanannya dan mengembangkan dirinya.

#### 4. Layanan Bimbingan Belajar

Layanan ini penting bagi sekolah. Kegagalan akademik peserta didik bukan karena kelemahan intelektualnya melainkan karena kurangnya layanan pengajaran. Layanan konseling meliputi:

- a) Inklusi siswa yang mengalami kesulitan belajar,
- b) Mengidentifikasi penyebab kesulitan belajar,
- c) Memberikan bantuan dalam mengatasi kesulitan belajar.

#### 5. Layanan Konseling Perorangan

Jenis konseling ini merupakan layanan khusus yang melibatkan kontak tatap muka langsung antara konselor dan klien. Dalam hubungan ini, kami mengabdikan upaya terbaik kami untuk kebutuhan klien dan berupaya menyelesaikannya. Konseling pribadi dianggap sebagai aktivitas layanan terpenting yang berfungsi untuk mengurangi masalah konseli.

#### 6. Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok

Jika konseling individual berfokus pada individu, maka bimbingan kelompok dan konseling kelompok ditujukan pada sekelompok individu. Layanan ini membantu sekelompok orang mengatasi masalah dan mengembangkan diri bersama.

Melalui berbagai layanan ini, bimbingan dan konseling memberi peran penting dalam mendukung dan memajukan potensi siswa, membantu mereka mengatasi masalah, dan mempersiapkan mereka untuk masa depan, sehingga berkontribusi signifikan pada peningkatan mutu pendidikan

### **2.2.5 Asas bimbingan dan konseling**

Amti & Prayitno, (2018) menyebutkan beberapa asas dalam bimbingan dan konseling. Asas-asas yang dimaksudkan dalam bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut:

#### **1. Asas Kerahasiaan**

Asas ini mengharuskan kerahasiaan semua data dan informasi tentang siswa (klien) yang dilayani sehingga data tersebut tidak mempunyai hak dan tidak dapat diketahui oleh orang lain.

#### **2. Asas Kesukarelaan**

Asas ini menekankan bahwa siswa (klien) harus bersikap terbuka dan jujur baik dalam memberikan informasi tentang dirinya maupun dalam menerima informasi dan materi dari luar yang bermanfaat bagi perkembangannya. Konselor bertanggung jawab untuk membina dan mengembangkan kesukarelaan ini.

#### **3. Asas Keterbukaan**

Asas ini mengharapkan siswa (klien) bersikap terbuka dan jujur baik dalam memberikan informasi tentang dirinya maupun dalam menerima informasi dan materi dari luar yang bermanfaat bagi perkembangannya.

4. Asas Kegiatan

Asas ini mengharuskan siswa (klien) untuk aktif berpartisipasi dalam layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling. Konselor hendaknya mendorong dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam layanan dan kegiatan yang diberikan.

5. Asas Kemandirian

Asas ini menekankan pada tujuan utama konseling: berkembangnya individu mandiri dalam diri peserta didik (klien).

6. Asas Kekinian

Asas ini menekankan bahwa permasalahan yang dihadapi siswa (klien) harus dilihat dalam konteks kondisi saat ini. Masa lalu dan masa depan dipertimbangkan sebagai dampak dan berkaitan dengan tindakan siswa (klien) saat ini.

7. Asas Kedinamisan

Asas ini mengharuskan isi layanan untuk selalu berkembang, tidak monoton, dan terus berkembang sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan siswa (klien) dari waktu ke waktu.

8. Asas Keterpaduan

Asas ini mensyaratkan bahwa layanan dan kegiatan bimbingan konseling yang berbeda, baik yang dilakukan oleh dosen pembimbing akademik maupun pemangku kepentingan lainnya, harus saling mendukung, selaras, dan terintegrasi.

#### 9. Asas Kenormatifan

Asas ini mensyaratkan agar segala pelayanan dan kegiatan bimbingan dan konseling didasarkan pada norma-norma yang berlaku, antara lain norma agama, hukum, peraturan, adat istiadat, ilmu pengetahuan, dan adat istiadat.

#### 10. Asas Keahlian

Asas ini mensyaratkan agar pelayanan dan kegiatan pemberian bimbingan dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip profesional. Mereka yang memberikan jasa atau kegiatan bimbingan atau nasehat harus benar-benar ahli di bidangnya

#### 11. Asas Alih Tangan Kasus

Asas ini mengharuskan bahwa jika pihak yang menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling tidak mampu menangani suatu permasalahan siswa (klien) secara tepat dan tuntas, mereka harus mengalihkannya kepada pihak yang lebih ahli.

#### 12. Asas Tut Wuri Handayani

Asas ini menyatakan bahwa layanan bimbingan dan konseling hendaknya menciptakan suasana yang mendukung (memberi rasa aman), mengembangkan teladan, memberikan saran dan dorongan, serta

memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa (klien) untuk pengembangan lebih lanjut.

Asas-asas tersebut memiliki fungsi-fungsi yang esensial untuk memastikan kualitas dan efektivitas layanan yang diberikan. Disesuaikan dengan layanan yang diberikan.

## **2.3 Media**

### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) (Nurfadhillah et al., 2021). Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberi pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Prisanti & Faidah, 2019) media adalah alat bantu untuk menyebarkan informasi atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Pengertian ini diperkuat Sapriyah, (2019) bahwa media didefinisikan sebagai sarana yang dijadikan sebagai penyaluran komunikasi dan pesan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa alat, bahan, atau teknik yang

membantu guru dan siswa dalam proses belajar. Media memainkan peran penting dan bermanfaat sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam layanan karir adalah media permainan ular tangga

### **2.3.2 Media Ular Tangga**

Menurut Rahmadiani, (2019) Media permainan ular tangga adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari konsep permainan tradisional ular tangga, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran serta menyampaikan informasi yang relevan kepada pengguna. Dalam sebuah pernyataan yang diutarakan oleh Kholipah et al., (2020), permainan ular tangga dipandang sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif karena sifatnya yang simpel dan menarik, yang mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Maka dari itu, permainan ular tangga dianggap sebagai sebuah media pembelajaran yang menghibur dan melibatkan bagi siswa. Marcela et al., (2022) menjelaskan bahwa permainan ular tangga melibatkan interaksi antara para pemain melalui sebuah papan permainan, menggunakan pion dan dadu sesuai dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta merangsang aktivitas belajar.

Kelebihan media ular tangga:

1. Permainan ular tangga menyenangkan dan menarik untuk dimainkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Permainan ular tangga memungkinkan interaksi antar pemain, sehingga dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi.
3. Permainan ular tangga mudah dipahami dan dimainkan oleh berbagai usia.
4. Permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan materi pembelajaran.

Kekurangan media ular tangga:

1. Membutuhkan persiapan: Pembuatan media ular tangga membutuhkan waktu dan persiapan.
2. Terbatas: Permainan ini terbatas untuk dimainkan oleh beberapa orang dalam satu waktu.
3. Kurang mendalam: Permainan ular tangga tidak dapat memberikan materi yang mendalam.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga adalah sebuah alat peraga edukatif yang menarik dan menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, promosi, dan edukasi. Media ini berbentuk papan permainan yang menampilkan gambar ular dan tangga, biasanya dimainkan oleh 2-4 orang dengan menggunakan dadu. Tujuan dari pengembangan media ini

adalah untuk menciptakan Permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran yang efektif. Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik juga ditekankan sebagai faktor kunci agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari instruksi yang mencakup pesan, individu, dan peralatan. Dalam perkembangannya, media pembelajaran terus mengikuti kemajuan teknologi. Menurut klasifikasi yang disampaikan oleh Leshin, Pollock, & Reigeluth, (Arsyad & Rahman, 2016) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yakni: media berbasis instruktur manusia, media berbasis tulisan/cetak, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer. Dari klasifikasi ini, penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berbasis visual/cetak.

### **2.2.3 Tujuan Penggunaan Media**

Pembelajaran memerlukan penggunaan alat atau media pembelajaran karena memiliki peran penting dan signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Tujuan penggunaan media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut, menurut Fadilah et al., (2023) :

1. Media pembelajaran membantu menyampaikan pesan secara visual sehingga mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal.

2. Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra dengan menggantikan objek yang terlalu besar dengan representasi visual seperti gambar, film, atau model.
3. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan mengatasi sikap pasif dalam proses pembelajaran.

Sementara menurut Sapriyah, (2019) tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas penyampaian materi pelajaran.
2. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
3. Mempercepat proses pembelajaran.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
5. Memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran.
6. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
7. Membebaskan guru dari beban penjelasan berulang-ulang sehingga dapat fokus pada aspek-aspek penting lain dalam pembelajaran.

Dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sarana pembelajaran yang optimal, proses pengajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Penggunaan beragam metode dalam pembelajaran, dengan

memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran yang menarik, dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat penting bagi guru karena media tersebut memberikan dorongan, kejelasan, dan stimulasi bagi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana memilih media yang cocok dengan materi yang akan diajarkan.

#### **2.3.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran yang efektif membantu mengoptimalkan kualitas belajar mengajar serta hasil belajar siswa. Berikut merupakan beberapa fungsi media pembelajaran menurut Rowntree (Fadilah et al., 2023) Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu :

1. Menggunakan media pembelajaran dapat menghidupkan semangat belajar siswa, membuat mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang sebelumnya monoton.
2. Media pembelajaran digunakan untuk mengulang materi yang telah dipelajari agar siswa tidak lupa dengan materi sebelumnya.
3. Media pembelajaran memberi rangsangan bagi siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu mereka.
4. Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas.

5. Guru memberikan umpan balik kepada siswa melalui pertanyaan-pertanyaan untuk memastikan pemahaman mereka tentang materi dan memperbaiki kesalahpahaman jika diperlukan.
6. Media pembelajaran digunakan untuk menyelenggarakan latihan atau evaluasi penilaian..

Basyirudin Usman dan Asnawir (Amelia, 2019), menyampaikan fungsi media pengajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

- a) Membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa melalui penggunaan visual atau audiovisual.
- c) Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dengan menyajikan materi secara menarik sehingga mengurangi rasa bosan.
- d) Mengaktifkan semua indra siswa, memungkinkan kelemahan pada satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan pada indra lainnya.
- e) Memotivasi siswa untuk belajar dengan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran.
- f) Membangkitkan keterkaitan antara teori yang dipelajari dengan realitas yang ada di sekitar siswa

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu mengajar yang memengaruhi lingkungan belajar dan membantu guru dalam menyediakan instruksi yang efektif, menyenangkan, dan memenuhi kebutuhan individual siswa

### **2.3.5 Media Sebagai Bahan Ajar Interaktif**

Mbulu (Supardi, 2014) Bahan ajar merupakan komponen krusial dalam pengembangan kurikulum dan sistem pembelajaran. Ini melibatkan proses yang terstruktur dalam merancang, mengevaluasi, dan menggunakan informasi, konsep, prinsip, atau teori yang terkandung dalam mata pelajaran atau topik pembelajaran, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Terdapat berbagai jenis bahan ajar yang dapat diidentifikasi, sebagaimana dijelaskan oleh Depdiknas, antara lain:

- a) Bahan cetak, seperti materi tertulis seperti handout, buku, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan model/maket.
- b) Bahan audio, seperti rekaman audio dalam format kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- c) Bahan audio visual, seperti rekaman visual dalam format video compact disk dan film.
- d) Bahan multimedia interaktif, seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), CD (*compact disk*) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar yang tersedia dalam bentuk web (*web based learning materials*).

Proses pengembangan bahan ajar bertujuan untuk mencapai target tertentu yang direncanakan, dengan tujuan-tujuan yang dirumuskan oleh Mbulu (Supardi, 2014) meliputi :

1. Mendapatkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional, kurikuler, dan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Mengatur materi pembelajaran sesuai dengan struktur isi mata pelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik masing-masing.
3. Menyusun topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis untuk disajikan dalam bahan ajar.
4. Membuka peluang untuk terus mengembangkan bahan ajar secara berkelanjutan dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### **2.3.6 Langkah Langkah Penyusunan Media Ular Tangga**

Romlah (Suprastowo & Martaningsih, 2020) menyampaikan untuk membuat permainan simulasi Langkah langkah yang dapat diikuti sebagai berikut:

- a. Melakukan penelitian terhadap masalah yang sering dihadapi oleh anak untuk mengenali tantangan yang relevan bagi mereka.
- b. Menetapkan tujuan yang ingin dicapai melalui permainan dengan mengidentifikasi hasil yang diinginkan dari pengalaman bermain.

- c. Merancang model atau skenario dari situasi yang telah dipilih untuk memberikan panduan dalam menjalankan permainan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- d. Mengenal peserta yang akan berpartisipasi dalam permainan dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan individu mereka.
- e. Menyiapkan peralatan untuk simulasi permainan, termasuk persiapan alat dan materi yang diperlukan untuk mendukung jalannya permainan.

Menurut Aulia, (2015) proses instruksional dalam penggunaan komputer sebagai media pembelajaran umumnya terdiri dari langkah-langkah berikut:

- a) Merencanakan, mengatur, mengorganisir, dan menjadwalkan pembelajaran untuk memastikan ketersediaan materi dan waktu yang tepat.
- b) Menilai kemajuan siswa untuk memantau perkembangan mereka selama proses pembelajaran.
- c) Mengumpulkan data tentang siswa untuk memahami kebutuhan mereka dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik individu.
- d) Menganalisis data pembelajaran secara statistik untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
- e) Membuat catatan mengenai perkembangan pembelajaran, baik secara kelompok maupun individu, untuk memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi strategi yang berhasil.

Dalam penerapan oleh guru, diperlukan inovasi dan pengembangan di bidang pendidikan dan pembelajaran, mulai dari desain, produksi, implementasi, hingga evaluasi.

### **2.3.7 Kualitas dan kelayakan media (ditinjau dari materi dan media)**

#### **2.3.7.1 Materi**

Magdalena et al., (2020) menjabarkan isi bahan ajar harus mengandung kriteria sebagai berikut:

- a. Pengetahuan merujuk pada pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang terkait dengan materi pelajaran atau topik tertentu. Ini mencakup pemahaman tentang informasi yang bersifat faktual, konsep-konsep yang mendasari topik tersebut, prinsip-prinsip yang mengatur fenomena tersebut, dan langkah-langkah atau aturan yang harus diikuti dalam melaksanakan tugas tertentu.
- b. Keterampilan mencakup kemampuan praktis yang diperlukan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Ini meliputi kemampuan dalam mengembangkan ide atau gagasan, kemampuan memilih solusi terbaik, kemampuan menggunakan alat, bahan, dan peralatan yang relevan, serta kemampuan menggunakan teknik yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Sikap atau Nilai merujuk pada aspek-aspek non-kognitif yang mencerminkan sikap, nilai, dan perilaku seseorang dalam menghadapi

situasi tertentu. Sikap atau nilai ini memengaruhi bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain, serta mempengaruhi motivasi dan kualitas belajar mereka..

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (Djono, 2023) Materi yang akan diajarkan kepada siswa menggunakan strategi bahasa tertentu harus memenuhi persyaratan berikut:

Materi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum.

- 1) Bahan ajar harus mencakup materi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
- 2) Memberikan motivasi: Bahan ajar harus memotivasi peserta didik untuk belajar dalam dengan menyajikan materi yang menarik dan relevan.
- 3) Berkaitan dengan bahan sebelumnya: Bahan ajar harus terkait dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk memperkuat pemahaman peserta didik.
- 4) Disusun secara sistematis: Materi harus diatur secara terstruktur dari yang sederhana ke yang kompleks untuk memudahkan pemahaman peserta didik.
- 5) Praktis dan bermanfaat: Bahan ajar harus berguna dan mudah diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

- 6) Sesuai dengan perkembangan zaman: Materi harus relevan dengan perkembangan zaman dan teknologi terkini untuk tetap menarik bagi peserta didik.
- 7) Dapat diperoleh dengan mudah: Bahan ajar harus mudah diakses dan diperoleh oleh peserta didik.
- 8) Menarik minat: Materi harus menarik minat peserta didik dan membuat mereka tertarik untuk belajar.
- 9) Memuat ilustrasi menarik: Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat membantu memperjelas dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.
- 10) Berhubungan dengan pelajaran lainnya: Materi harus terkait dengan pelajaran-pelajaran lainnya sesuai dengan konsep yang mereka pelajari.
- 11) Menstimulasi aktivitas pribadi: Bahan ajar harus mendorong peserta didik untuk terlibat pada aktivitas belajar aktif dan pribadi.
- 12) Menghindari konsep samar-samar: Materi harus jelas dan terstruktur untuk menghindari kebingungan peserta didik.
- 13) Materi harus memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas untuk menghindari kebingungan peserta didik.
- 14) Membedakan antara anak dan orang dewasa: Materi harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan

15) Menghargai perbedaan pribadi: Bahan ajar harus mengakomodasi perbedaan individual peserta didik dan menghargai keragaman dalam gaya belajar dan minat mereka.

### **2.3.7.2 Media**

Kualitas dan Kelayakan Sebagai Media Permainan menurut Ismail (Suprastowo & Martaningsih, 2020) menjelaskan beberapa kriteria alat permainan edukatif yang baik, sebagai berikut:

- 1) Alat permainan harus memiliki desain yang simpel agar anak dapat dengan mudah menggunakan dan berkreaitivitas dengan alat tersebut tanpa terhambat oleh kerumitan desainnya.
- 2) Multifungsi (serbaguna): media sebaiknya dapat digunakan oleh anak laki-laki maupun perempuan dengan baik.
- 3) Menarik: Alat permainan harus menarik minat anak agar mereka termotivasi untuk bermain dan mengekspresikan kreativitasnya dengan bebas.
- 4) Ukuran alat permainan yang besar akan memudahkan anak dalam memegangnya dan menggunakan kreativitas mereka.
- 5) Awet (tahan lama): Bahan alat permainan harus tahan lama dan aman bagi anak-anak, seperti kayu atau kertas yang tebal.
- 6) Sesuai kebutuhan: Jumlah alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.

- 7) Tidak membahayakan anak: Alat permainan harus aman dan tidak membahayakan anak saat digunakan.
- 8) Mendorong anak untuk kerjasama: Alat permainan sebaiknya juga merangsang kegiatan yang melibatkan kerjasama antar anak untuk membantu mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya.
- 9) Dapat meningkatkan daya fantasi: Alat permainan harus dapat merangsang imajinasi dan daya fantasi anak.
- 10) Pemilihan alat permainan sebaiknya didasarkan pada kemampuannya untuk mengembangkan kreativitas, bukan hanya karena aspek lucu atau kebagusannya.
- 11) Gunakan bahan yang murah dan mudah didapat jika memungkinkan: Alat permainan sebaiknya terbuat dari bahan yang mudah didapat agar lebih terjangkau.

(Miftah & Nur Rokhman, 2022) menjelaskan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain;

- (1) Kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran mengacu pada sejauh mana media yang dipilih cocok dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, apakah media tersebut dirancang untuk memberikan pemahaman konsep tertentu, meningkatkan keterampilan tertentu, atau menginspirasi pemikiran kritis.

- (2) Media yang baik harus dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan akurat, serta membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.
- (3) Media yang mudah didapat dan diakses akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran, karena guru dan siswa dapat dengan mudah mengaksesnya tanpa kesulitan.
- (4) Keterampilan guru dalam menggunakan media merupakan hal penting. Guru perlu memahami cara menggunakan media tersebut secara efektif dalam pembelajaran, termasuk bagaimana mengintegrasikan media ke dalam pengajaran dan memfasilitasi diskusi yang relevan.
- (5) Waktu yang tersedia untuk menggunakan media dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting. Media yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk diperoleh atau digunakan mungkin tidak praktis untuk digunakan dalam situasi pembelajaran tertentu.
- (6) Setiap media harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa. Media yang terlalu rumit atau terlalu sederhana mungkin tidak efektif. Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang sesuai dengan taraf berfikir siswa untuk memastikan efektivitas pembelajaran

Menurut Sapriyah, (2019) Kriteria pemilihan media harus memiliki diantaranya:

- (1) Sasaran instruksional yang ingin dicapai: Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ini berarti media tersebut harus mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru atau dalam kurikulum.
- (2) Kepribadian siswa: Setiap siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang beragam. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan karakteristiknya, seperti usia, tingkat pemahaman, minat, dan kebutuhan khusus.
- (3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan: Media pembelajaran bisa berupa audio atau visual, tergantung pada jenis rangsangan belajar yang diinginkan. Misalnya, beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran visual sementara yang lain lebih suka pembelajaran audio.
- (4) Kondisi latar belakang atau lingkungan: Media pembelajaran harus sesuai dengan latar belakang dan lingkungan siswa. Misalnya, jika siswa berasal dari latar belakang yang kurang mendukung akses teknologi, maka media yang memerlukan perangkat teknologi canggih mungkin tidak sesuai.
- (5) Ketersediaan sumber lokal: Media pembelajaran harus mudah diperoleh dan tersedia di lingkungan belajar siswa. Ini bisa mencakup buku teks, materi digital, atau sumber daya lokal lainnya yang relevan dengan konteks pembelajaran.

- (6) Kesiapan media yang akan digunakan: Media pembelajaran harus siap pakai atau mudah diimplementasikan oleh guru dan siswa. Ini termasuk pertimbangan terkait ketersediaan perangkat keras atau perangkat lunak yang diperlukan serta kesiapan guru dalam menggunakannya.
- (7) Kepraktisan serta ketahanan media: Media pembelajaran harus praktis digunakan dalam konteks pembelajaran dan tahan lama. Praktisitasnya meliputi kemudahan dalam penyimpanan, distribusi, dan penggunaan sehari-hari. Ketahanan merujuk pada keawetan atau kemampuan media tersebut untuk tetap efektif dan tidak memerlukan penggantian atau perbaikan yang sering dalam jangka waktu yang panjang.

Dengan memperhatikan kriteria ini, guru dapat memilih media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan situasi siswa, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## 2.4 Penelitian Relevan

**Tabel 1 Novelty Penelitian**

No	Judul, Penulis, Tahun	Isi	Relevansi	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Di Smk Negeri 1 Godean Kelas X Hernadito Medika Putra dan Sebastianus Widanarto Prijowuntato (2022)	Produk media pembelajaran berbasis video ini menampilkan materi jurnal penyesuaian yang dilengkapi dengan ilustrasi, contoh soal, latihan soal, dan beserta pembahasan.	Jurnsl ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama sama berada dilakukan dilingkungan SMK N 1 Godean , hanya saja terkait kelas yang ditelitidan pengembangan media yang	Penelitian oleh hernadito dan sebastianus menghasilkan Produk media pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan dengan mengkombinasikan berbagai komponen media seperti adanya alur cerita, suara, musik, gambar, dan subtitle, video dirancang untuk digunakan di dalam kelas, tanpa memerlukan

			dilakukan berbeda.	penginstalan aplikasi, dan dapat juga menggunakan internet jika mengakses nya di YouTube serta media daring yang lainnya. Sedangkan pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan media cetak yang dapat dilakukan diluar kelas dengan topik perencanaan karir yang dikemas dengan permainan ular tangga dengan 4 pemain yang didalamnya terdapat inovasi flascard.
2.	Pengembangan Media	Penelitian ini menjelaskan	Jurnal ini memiliki	Penelitian yang dilakukan oleh Avelina

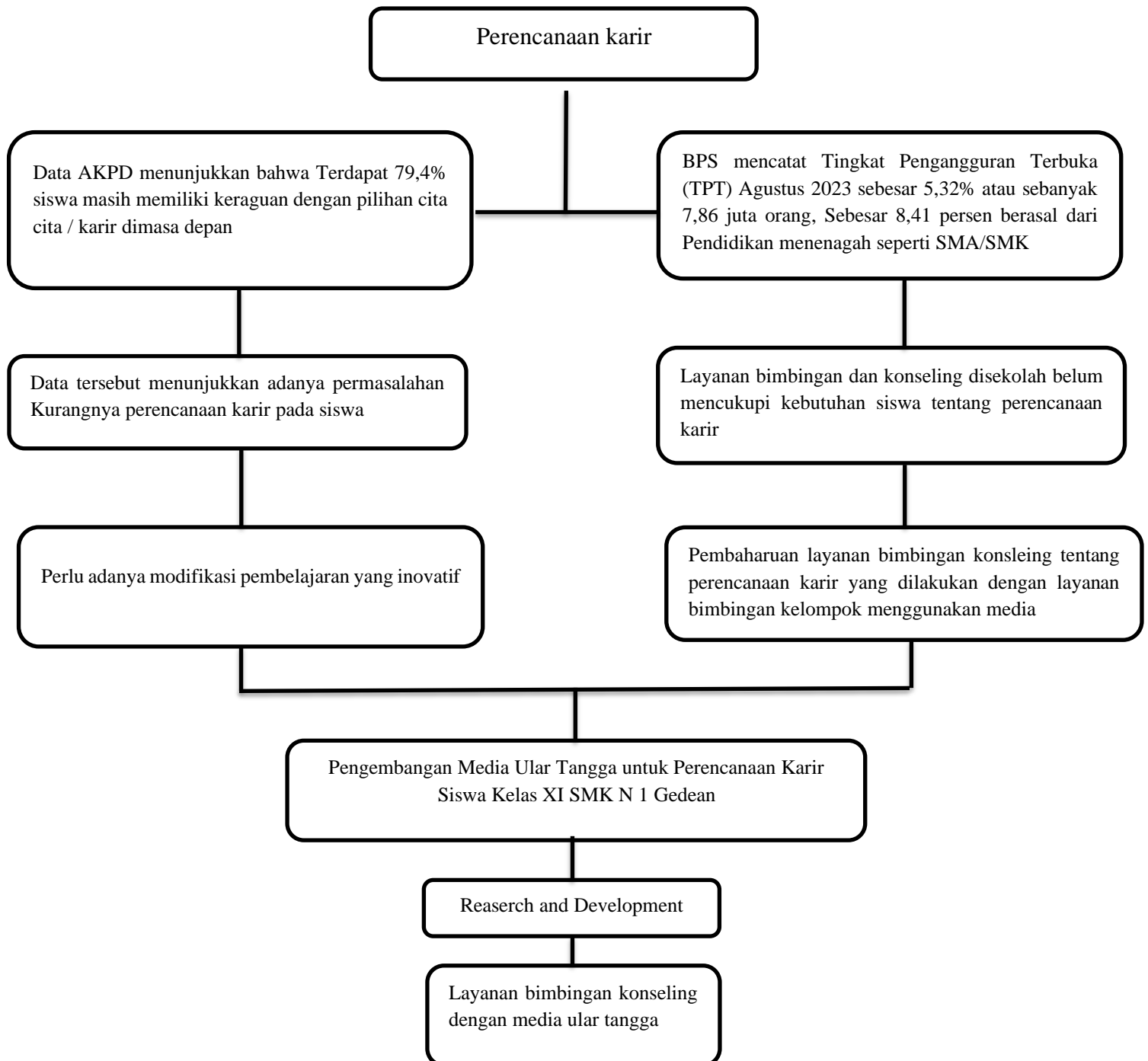
<p>Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD,</p> <p>Avelina Sherin Pratiwi, Agustina Tyas Asri Hardini (2022)</p>	<p>media pembelajaran dari pengembangan media permainan ular tangga. Permainan ini dimodifikasi sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata</p>	<p>relevansi dengan penelitian ini karena memiliki kesamaan focus terhadap media yang dikembangkan yaitu media ular tangga yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi/ materi.</p>	<p>dan Agustina ini menggunakan Media ular tangga dengan menggunakan kartu pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa terhadap materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan penelitian ini menggunakan media ular tangga sebagai implementasi layanan dalam bimbingan dan konseling untuk menyampaikan materi tentang perencanaan karir.</p>
---	---	--	--

		pelajaran IPA kelas IV SD		
3.	Pengembangan Media Video Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa SMA Negeri 2 Luwuk Banggai  Hasan Lambause, Farida Aryani (2023)	Penelitian ini menghasilkan konten video edukasi yang dibuat untuk Membantu guru BK dan siswa dalam melaksanakan program layanan perencanaan karir untuk meningkatkan keterampilan perencanaan karir.	Jurnal ini relevan dengan penelitian karena sama sama membahas tentang topik perencanaan karir yang masih menjadi permasalahan pada siswa. Inovasi pengembangan ini adalah Upaya yang dapat dilakukan untuk	Penelitian oleh hasan dan farida menggunakan mengisi materi tentang perencanaan karir dengan konten video edukasi yang dikemas dengan . Animasi, gambar bergerak, dan narator yang berfungsi sebagai saluran informasi dalam video media ini juga memberikan penjelasan untuk setiap topik yang dibahas. Sedangkan pengembangan penelitian ini dengan menggunakan media cetak berupa ular tangga

			<p>pembaharuan dalam pengembangan media tentang perencanaan karir.</p>	<p>menggunakan flashcard yang didalamnya berisi materi tentang perencanaan karir yang tujuannya memberikan informasi terkait karir dimasa depan.</p>
--	--	--	--	--

Kontribusi jurnal penelitian yang telah disebutkan berperan penting sebagai sumber teori dan referensi yang relevan untuk mendukung penelitian ini. Tujuan dari pengumpulan beberapa jurnal tersebut adalah untuk memperkaya landasan teoritis penelitian ini dan menjadikannya lebih komprehensif. Konten dari setiap artikel jurnal dapat menjadi panduan dalam menyusun rencana penelitian. Berdasarkan analisis beberapa artikel jurnal yang telah diakses, ditemukan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus membahas pengembangan media ular tangga untuk perencanaan karir di SMK Negeri 1 Godean. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian baru dan belum banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

## 2.5 Kerangka Berfikir



**Gambar 5 Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

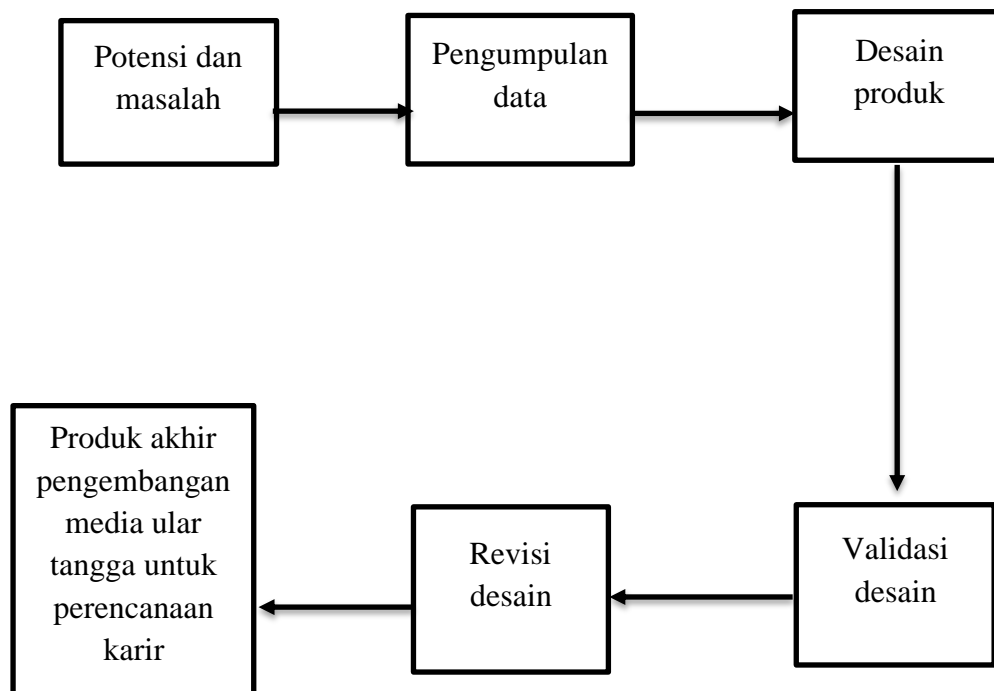
#### **3.1 Model penelitian pengembangan**

Penelitian ini menerapkan model pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menciptakan sebuah media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Konsep pengembangan ini mengikuti pendekatan yang terstruktur dan sistematis dari perencanaan hingga evaluasi, sebagaimana diuraikan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2018). Penelitian R&D ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan informasi di bidang karir dengan menggunakan media ular tangga untuk perencanaan karir. Media ini direncanakan akan digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan membuat kegiatan layanan tersebut lebih inovatif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memahami perencanaan karir mereka.

#### **3.2 Prosedur penelitian pengembangan**

Dalam model pengembangan penelitian R&D menurut Borg and Gall, terdapat sepuluh tahapan yang dimulai dari 1) identifikasi potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) perancangan produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba

produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal. Namun, Sugiyono, (2018) mencatat bahwa penelitian bisa dibatasi dalam skala kecil, termasuk dalam jumlah langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan hingga tahap ke-5, yaitu tahap revisi desain, seperti yang terlihat dalam bagan prosedur pengembangan media ular tangga:



**Gambar 6** Prosedur R&D Model Borg and Gall

## Langkah langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan

### 1. Tahap potensi

Potensi merujuk pada segala sesuatu yang, jika dimanfaatkan, akan memberikan nilai tambah. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memahami kebutuhan siswa dan mengumpulkan informasi tentang media yang akan dikembangkan, maka peneliti menganalisis terdapat potensi tentang pengembangan media ular tangga karena dinilai dapat memberi inovasi pada layanan bimbingan konseling. Pengembangan media ular tangga juga dinilai lebih menarik dan menyenangkan dalam implementasinya. Hasil ini akan menjadi pertimbangan pembuatan produk untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam bidang informasi karir.

### 2. Tahap masalah

Masalah merupakan ketidaksesuaian antara harapan dan realitas yang terjadi. Berdasarkan hasil dari instrumen AKPD yang telah didistribusikan kepada siswa, ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama dan kebutuhan mereka di SMK Negeri 1 Godean adalah terkait dengan perencanaan karir. Selain itu, ada kebutuhan akan media yang dapat mendukung perencanaan karir yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Informasi mengenai potensi dan masalah bisa diperoleh dari laporan penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain atau dokumen laporan kegiatan dari individu atau instansi yang masih relevan.

### 3. Tahap pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data, informasi yang terkumpul akan menjadi dasar untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Peneliti akan mengumpulkan data terkait penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan serta menyiapkan materi terkait produk yang akan dikembangkan. Dari hasil *prasurvey* yang dilakukan di SMK Negeri 1 Godean, data tersebut berupa materi dari John Holand yang akan diterapkan sebagai materi dalam media ular tangga, kartu pertanyaan, kartu informasi serta kartu tantangan pada media tersebut. Pengembangan media juga didukung oleh jurnal yang relevan dengan media yang dikembangkan untuk melihat efektifitas pengembangan media sebagai pembelajaran layanan bimbingan dan konseling. Data tersebut digunakan sebagai dasar pengembangan media ular tangga.

#### 4. Tahap desain produk

Proses desain produk melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, penentuan dan perumusan materi yang akan disajikan dalam media tersebut. Ini melibatkan pemilihan informasi dan konsep yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Kedua, pemilihan media yang akan digunakan, seperti apakah itu akan berupa aplikasi komputer, permainan papan, atau media interaktif lainnya. Ketiga, menentukan alat dan komponen yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut, seperti gambar, teks, video, atau audio. Keempat, merumuskan tata cara penggunaan media, seperti bagaimana media tersebut akan digunakan dalam proses pembelajaran dan interaksi antara pengguna dengan media tersebut. Terakhir, merancang bentuk dan desain media ular

tangga serta materinya agar terintegrasi dengan baik, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang kohesif dan efektif bagi pengguna. Lalu divalidasi oleh ahli.



Gambar 7 Storyboard Media Ular Tangga

#### 5. Tahap validasi desain

Tahap validasi desain melibatkan evaluasi produk untuk menentukan apakah desain baru dalam sistem kerja lebih efektif daripada sebelumnya. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh ahli atau pakar yang memiliki pengalaman dalam mengevaluasi produk yang telah dirancang. Tujuan dari verifikasi adalah untuk

mendapatkan umpan balik, masukan, tanggapan, dan saran terkait dengan media ular tangga tentang perencanaan karir.

#### 6. Tahap revisi desain

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan pada media ular tangga setelah melalui proses uji coba oleh para ahli untuk mengidentifikasi kelemahan yang ada. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik. Penelitian ini hanya mencapai tahap revisi desain karena adanya keterbatasan yang dihadapi peneliti, seperti keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya.

### **3.3 Populasi**

Populasi dalam suatu penelitian didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang mencakup subjek atau objek yang memiliki jumlah dan ciri khas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki demi mendapatkan kesimpulan (Sugiyono, 2018). Dalam konteks penelitian ini, populasi terdiri dari 277 siswa atau peserta didik yang berada di kelas XI dari jurusan AKL, MPLB, PM, dan DKV di SMK Negeri 1 Godean periode 2023/2024.

### **3.4 Teknik Sampling**

Teknik sampling merupakan metode untuk memilih sampel yang merupakan representasi dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus mencerminkan populasi dengan baik (Sugiyono,

2018). Dalam penelitian ini, sampelnya adalah 24 siswa yang berasal dari kelas XI Jurusan AKL 1 di SMK Negeri 1 Godean. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu, yaitu:

1. Kelas XI karena sudah berada pada tahap perkembangan karir usia eksplorasi yaitu pada rentang usia 16-22 tahun.
2. Memiliki permasalahan yang sama terkait karir dilihat dari Angket Kebutuhan Peserta didik yang diisi
3. Merupakan kelas dalam presentase tertinggi terkait permasalahan karir

### **3.5 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Godean yang terletak di Kowanan, Sidoagung, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan kode pos 55564. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu bulan Maret hingga Mei 2024..

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

#### **3.6.1 Kuisisioner**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seperangkat pernyataan tertulis untuk mengetahui kondisi dilapangan untuk menemukan potensi dan masalah yang terdapat di SMK N 1 Godean. Kuisisioner didesain menggunakan *goggle form* yang berisi pernyataan yang dijawab oleh siswa dengan jawaban “Ya” dan

Tidak”. Selanjutnya hasil dari kuisioner di analisis oleh peneliti dan digunakan untuk menentukan potensi dan masalah serta sebagai peertimbangan untuk menentukan sampling penelitian.

### **3.7 Uji Validasi Produk**

#### **3.7.1 Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen dan guru yang memiliki keahlian dalam bidang media, sehingga media bisa dikatakan layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Proses validasi media melibatkan penggunaan lembar penilaian yang kemudian diberikan kepada ahli terhadap media ular tangga. Ahli media yang dipilih oleh peneliti untuk validasi ini adalah Ibu Dwi Ratnawati M.Pd. dan Bapak Vikistha Dimas Candra Wira Pratama S.Pd.

#### **3.7.2 Validasi Ahli Materi**

Uji validitas ahli materi dilakukan oleh guru bimbingan & konseling di SMK Negeri 1 Godean yang memiliki kompetensi dalam materi yang akan digunakan. Validasi materi dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian yang diberikan kepada ahli materi untuk menilai materi yang akan digunakan dalam media ular tangga. Ahli materi yang dipilih oleh peneliti untuk validasi ini adalah Bapak Yosi Bayun Mutaqin, S.Pd dan Bapak Putut Kus Ari Wibowo, S.Pd.

### 3.8 Kisi Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu, kisi-kisi instrumen ahli materi , ahli media dan kisi-kisi instrumen ahli layanan.

#### a. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrument pertama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar penilaian ahli terhadap materi dalam kaetu pertanyaa, kartu informasi dan kartu tantangan yang terdapat dalam media ular tangga tentang perencanaan karir. Adapun kisi kisi lembar yang digunakan untuk penilaian ahli ini berdasarkan kriteria penilaian Suprastowo & Martaningsih, (2020) :

**Tabel 2 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi**

Indikator	Deskriptor	No.Item
Kualitas materi	Mencakup materi perencanaan karir	1
	Materi memuat informasi perencanaan karir yang cukup bagi peserta didik	2
	Materi memuat langkah-langkah dalam perencanaan karir	3
	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	4
	Materi bersifat penting bagi peserta didik	5
	Kemenarikan materi perencanaan karir bagi peserta didik	6
	Kebermanfaatan materi perencanaan karir bagi peserta didik	7
Bahasa yang digunakan	Kejelasan bahasa yang digunakan	8
	Kesesuaian bahasan dengan sasaran pengguna	9
	Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	10
Jumlah		10

Saran:	
--------	--

b. Instrument Penilaian Ahli Media

Instrumen kedua yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar penilaian ahli terhadap media yang terdapat dalam media ular tangga tentang perencanaan karir. Adapun kisi kisi lembar yang digunakan untuk penilaian ahli ini berdasarkan kriteria penilaian Suprastowo & Martaningsih, (2020) :

**Tabel 3 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media**

Indikator	Deskriptor	No. Item
Media mempunyai desain yang mudah dan sederhana	Kesesuaian pemilihan warna dan gambar background dalam produk	1
	Pertanyaan dan informasi dalam kartu mudah dipahami	2
Multifungsi	Media mampu mengajak siswa untuk menggali informasi tentang perencanaan karir	3
Media menarik	Media memiliki desain modifikasi yang menarik	4
	Media mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa	5
	Media memiliki nilai kreativitas	6
Media berukuran besar memudahkan siswa untuk memainkannya	Media berukuran besar	7
	Media mudah digunakan dan dimainkan	8
	Buku panduan media mudah dipahami	9
Media tahan lama	Media tidak mudah rusak dan tidak membahayakan	10
Media dapat mendorong siswa bermain bersama	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi	11
Jumlah		11
Saran:		

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media ular tangga melibatkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif terdiri dari skor yang dihasilkan dari skala penilaian, sementara data kualitatif mencakup saran dan evaluasi dari ahli materi, ahli media, praktisi, dan peserta didik. Pendekatan ini menggunakan metode analisis Spredly dengan memberikan instrumen yang sama kepada beberapa ahli, dan kemudian kesimpulan diambil untuk menilai kelayakan media. Penilaian yang diberikan oleh mereka menjadi sumber informasi yang berharga, termasuk kritik, masukan, saran, dan tanggapan yang dapat dipertimbangkan atau dijadikan acuan untuk melakukan revisi.

Lembar penilaian bergradasi yang digunakan berdasarkan (Suprastowo & Martaningsih, 2020) sebagai berikut:

**Tabel 4 Penilaian Bergradasi**

<b>Gradasi</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
4	Sangat Baik	4
3	Baik	3
2	Kurang Baik	2
1	Tidak Baik	1

Selanjutnya adalah cara perhitungan skor untuk diketahui hasil akhir.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase yaitu:

Skor yang diperoleh

Nilai akhir : ————— X 100%

Skor maksimal ideal

Setelah diperoleh nilai akhir dari rumus tersebut maka selanjutnya peneliti mengelompokkan nilai akhir dalam kategori berikut:

**Tabel 5 Skor Penilaian**

76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
25-50	Cukup Baik
0-25	Kurang Baik

## **BAB VI**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Pada bab ini disajikan hasil dari pengembangan ular tangga untuk perencanaan karir bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Godean. Pengembangan media ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami perencanaan karir secara komprehensif sehingga mereka dapat merencanakan karir yang sesuai dengan kemampuan mereka. Pengembangan media ini yang berbentuk permainan, dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Dengan adanya pengembangan media ini diharapkan siswa dapat merencanakan karir dengan matang dimana disesuaikan dengan kemampuan, bakat dan minat siswa. Penelitian ini, tentang pengembangan media ular tangga untuk perencanaan karir bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Godean, dilakukan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall:

##### **4.1.1 Potensi Dan Masalah**

Pada fase ini, peneliti menggunakan analisis untuk mengevaluasi kebutuhan terkait potensi dan masalah yang ada di lapangan. Ini melibatkan penyebaran angket tentang perencanaan karir kepada sejumlah siswa kelas XI SMK N 1

Godean untuk menilai pemahaman mereka terhadap perencanaan karir. Dari 277 responden, sebanyak 63,2% menyatakan bahwa mereka belum memahami dunia usaha atau industri, sementara 59,5% belum memahami hubungan antara bakat, minat, pendidikan, dan pekerjaan. Selain itu, 79,4% memiliki keraguan terhadap pilihan karir mereka, 75% belum memahami perencanaan karir, dan 87,5% mengalami kesulitan memahami konsep tersebut. Pengembangan media ular tangga diharapkan dapat membantu mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan informasi karir yang lebih mudah diakses bagi siswa.

Dari hasil analisis angket dan kuisisioner, peneliti menyadari kebutuhan akan pengembangan media tambahan untuk mendukung guru bimbingan dan konseling dalam membimbing siswa dalam perencanaan karir. Media tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami informasi karir yang sesuai dengan aspirasi mereka. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, mayoritas siswa lebih memilih media ular tangga (54,2%) sebagai alat pembelajaran, diikuti oleh video (20,8%) dan presentasi PowerPoint (26,7%). Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media ular tangga sebagai solusi untuk menyampaikan informasi yang menarik dan menyenangkan kepada siswa dalam pembelajaran perencanaan karir di kelas XI SMK Negeri 1 Godean. Media ini dipilih oleh siswa karena dianggap menarik dan juga menyenangkan.

## **4.1.2 Pengumpulan Data**

### **4.1.2.1 Kuisisioner**

Penggunaan kuisisioner pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data terkait kebutuhan dan permasalahan siswa SMK N 1 Godean. Data tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang sesuai kebutuhan siswa. Pengumpulan data tersebut diantaranya terkait materi tentang perencanaan karir sebagai muatan media pada kartu informasi , kartu pertanyaan, kartu misi. Pengembangan media juga didukung oleh jurnal yang relevan dengan media yang dikembangkan untuk melihat efektifitas pengembangan media sebagai layanan bimbingan dan konseling. Data tersebut digunakan sebagai dasar pengembangan media ular tangga.. Kuisisioner didesain menggunakan goggle form yang berisi pernyataan yang dijawab oleh siswa dengan jawaban “Ya” dan Tidak”. Selanjutnya hasil dari kuisisioner di analisis oleh peneliti dan digunakan untuk menentukan potensi dan masalah serta sebagai peertimbangan untuk menentukan sampling penelitian.

## **4.2 Hasil Pengembangan**

### **4.2.1 Desain Produk**

1. Nama Produk : *Snake In Ladders Level*
2. Jenis Media : Media Cetak
3. Sasaran Pengguna : siswa SMK N 1 Godean

#### 4. Deskripsi Produk :

Media ini merupakan implementasi dari layanan bimbingan dan konseling dalam bentuk media ular tangga untuk perencanaan karir. Permainan papan fisik media cetak. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak yang berisi gambar ular, tangga, dan kotak spesial. Pemain menggunakan pionir manusia untuk bergerak di sekitar papan dan dadu berupa kartu untuk menentukan berapa langkah yang harus mereka ambil. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan informasi perencanaan karir siswa. flascard pada permainan berisi informasi tentang berbagai aspek karir, seperti tahapan karir, jenis pekerjaan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi karir.

#### 5. Konsep permainan

- a) Permainan ini diibaratkan sebagai tahap perkembangan karir seseorang. Dimana terdapat beberapa kotak special yang berisi tahap karir seseorang dimulai dari lulus sekolah, Pendidikan, pengangguran, wawancara kerja, pelatihan, ketrampilan, pengalaman kerja, networking, pengembangan karir, sukses. Dan setiap kotak tersebut terdapat misi yang harus diselesaikan oleh pemain.
- b) Ular mewakili rintangan atau hambatan dalam karir.
- c) Tangga mewakili peluang seperti keberhasilan atau pencapaian dalam karir.

## 6. Kisi Kisi Materi Pertanyaan, Informasi dan Misi

**Tabel 6 Kisi Kisi Pertanyaan**

No	Aspek	Indikator
1	Pengetahuan dan pemahaman tentang diri sendiri	Bagaimana cara kamu menggali potensi dan bakat yang kamu miliki?
2		Sebutkan kelebihan dan kelemahan diri kamu?
3	Pengetahuan dan pemahan tentang dunia kerja	Sebutkan syarat syarat yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang kamu inginkan? Contoh dokter harus menempuh kuliah selama 3,5 tahun dan Menyelesaikan pendidikan profesi dokter atau Koas selama 2 tahun
4		Bagaimana kamu memperkirakan tren perkembangan dunia kerja di masa depan?
5	Penalaran realistis tentang pengetahuan dan pemahaman diri sendiri dan dunia kerja	Apa saja langkah-langkah yang kamu ambil untuk mempersiapkan diri mencapai tujuan karirmu?
6		Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan dan tantangan yang mungkin muncul dalam perjalanan karirmu?
7	Informasi karir	Bagaimana cara kamu mencari informasi tentang karir yang kamu minati?
8	Diskusi dengan orang dewasa	Bagaimana pendapat guru bk atau orang tua tentang karir yang kamu minati?
9	Pendidikan tambahan , kegiatan ekstrakurikuler, pelatihan yang berkaitan dengan pekerjaan yang diinginkan	Bagaimana cara kamu untuk meningkatkan kemampuan baik soft skill maupun hard skill kamu?
10	Kondisi pekerjaan yang didinginkan	Bagaimana cara kamu mencari informasi tentang kondisi pekerjaan yang kamu minati? Apa yang kamu sukai dan tidak sukai dari pekerjaan tersebut?
11	Persyaratan Pendidikan untuk pekerjaan yang diinginkan	Apakah kamu memiliki rencana untuk melanjutkan kuliah? Bagaimana cara kamu mempersiapkan diri untuk

		memenuhi persyaratan pendidikan tersebut?
12	Kemampuan merencanakan aktivitas setelah lulus sekolah	Apa yang kamu rencanakan setelah lulus sekolah?
13		Bagaimana rencana cadangan kamu jika tujuan utamamu tidak tercapai?
14	Paham cara dan kesempatan memasuki dunia kerja yang diinginkan	Bagaimana cara kamu meningkatkan peluangmu untuk mendapatkan pekerjaan yang kamu inginkan?
15	Kemampuan mengatur waktu luang secara efektif	Bagaimana kamu memmanagement waktu kamu?
16		Bagaimana cara kamu menyeimbangkan antara waktu belajar, waktu untuk diri sendiri, dan waktu untuk orang lain?
17	Capaian masa depan	Apa yang ingin kamu capai dalam 5 tahun kedepan?
18		Apa cita cita kamu? Bagaimana cara kamu mencapainya?
19		Pekerjaan apa yang menurutmu menarik?
20		Apa saja kontribusi yang ingin kamu berikan kepada masyarakat melalui karirmu?

**Tabel 7 Kisi Kisi Informasi**

No	Informasi	Indikator
1	Teori holand : Tipe kepribadian Realistis	Tipe kepribadian Realistis jika kamu suka bekerja dengan tangan, suka memperbaiki, merakit atau membangun sesuatu, senang mengoperasikan alat atau mesin, serta seringkali bekerja di luar ruangan. Maka pekerjaan yang cocok dengan karakter kamu: Pilot, petani, Teknik sipil, mekanik, , ahli mesin, teknologi komputer.
2	Tipe kepribadian Investigatif	Tipe kepribadian Investigatif jika kamu Suka meneliti dan analisis data, serta lebih suka bekerja mandiri daripada tim maka Pekerjaan yang cocok dengan karakter kamu : Ilmuwan, Detektif, Dokter, Pengacara ,Akuntan ,Pustakawan

3	Tipe kepribadian Artistik	<p>Tipe kepribadian Artistik</p> <p>Jika kamu menyukai aktifitas yang melibatkan kreativitas, imajinasi dan ekspresi diri, memiliki bakat seni, dan lebih suka bekerja secara tim daripada mandiri serta fleksibel</p> <p>Maka pekerjaan yang cocok dengan karakter kamu: Artis, musisi, penari, aktor, reporter, penulis, editor, desainer, fotografer</p>
4	Tipe kepribadian Sosial	<p>Tipe kepribadian Sosial</p> <p>Jika kamu menyukai aktivitas yang melibatkan interaksi dengan orang lain, membantu orang lain, dan bekerja sama, Memiliki kemampuan komunikasi dan interpersonal yang baik, Lebih suka bekerja dalam tim</p> <p>Maka Pekerjaan yang cocok dengan karakter kamu: Guru, perawat, polisi, pekerja sosial, sales, public relation, HRD</p>
5	Tipe kepribadian enterprising	<p>Tipe kepribadian enterprising</p> <p>Jika kamu Suka bertemu dengan orang, mampu memimpin, berbicara dan mempengaruhi orang lain, memiliki jiwa bisnis.</p> <p>Maka Pekerjaan yang cocok dengan karakter ini : pengusaha, manager/eksekutif, politisi, investor,</p>
6	Tipe kepribadian Conventional	<p>Tipe kepribadian Conventional</p> <p>Suka bekerja di dalam ruangan, menyukai aktivitas yang terstruktur dan terencana, teliti dan menyukai tim kecil</p> <p>Pekerjaan yang cocok dengan karakter kamu : Sekretaris, resepsionis, pekerja kantor, pustakawan, pegawai bank, administrator</p>
7	Pengertian perencanaan karir	<p>Perencanaan karir adalah sebuah proses yang membantu individu untuk Menentukan tujuan karir mereka, membuat rencana untuk mencapainya, mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, Mengatasi hambatan yang mungkin mereka hadapi dalam mencapai tujuan.</p>
8	Tentang Universitas : Jalur Masuk Perguruan Tinggi Negeri	<p>Jalur Masuk Perguruan Tinggi Negeri :</p>

		<p>Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP), Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT), dan Seleksi Mandiri.</p> <p>Jalur lainnya : Jalur Bidikmisi, diperuntukkan bagi siswa berprestasi dari keluarga kurang mampu, Jalur Kemitraan, diperuntukkan bagi siswa yang memiliki prestasi di bidang tertentu, Jalur Prestasi Internasional, diperuntukkan bagi siswa yang memiliki prestasi internasional, seperti olimpiade atau kejuaraan olahraga internasional</p>
9	Jenis Perguruan Tinggi	4 Jenis Perguruan Tinggi Berdasarkan Rumpun Ilmu dan Sistem Pendidikannya : universitas, institute, akademi, politeknik, sekolah tinggi
10	Tips memilih jalur masuk perguruan tinggi	<p>Tips memilih jalur masuk perguruan tinggi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketahui minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki</li> <li>2. Cari tahu tentang program studi, jalur masuk, dan biaya kuliah</li> <li>3. Konsultasikan dengan orang tua, guru, atau konselor untuk memilih jurusan yang tepat</li> <li>4. Persiapkan diri dengan baik</li> </ol>
11	Jenis Jalur Masuk Perguruan Tinggi Swasta	<p>Jenis Jalur Masuk Perguruan Tinggi Swasta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdasarkan prestasi akademik yang telah dicapai selama bersekolah di sekolah</li> <li>2. Jalur prestasi dengan memanfaatkan prestasi selama bersekolah</li> <li>3. Jalur tes regular biasanya dilakukan dengan tes, Tes ini berupa tes kemampuan dasar, tes wawancara, atau tes keterampilan desain, tergantung pada kebijakan masing-masing PTS</li> </ol>
12		<p>Tantangan Masuk Universitas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persaingan yang ketat dan kompetitif</li> <li>2. Biaya kuliah dan hidup yang mahal</li> <li>3. Materi pelajaran di universitas jauh lebih kompleks dan menantang</li> <li>4. Perlu beradaptasi dengan budaya baru, teman baru, dan gaya hidup yang lebih mandiri.</li> </ol>

		5. Mengatur waktu dengan baik agar dapat menyelesaikan tugas, mengikuti perkuliahan, dan mengikuti kegiatan organisasi
13	Tentang Pekerjaan	beberapa kemungkinan profesi-profesi baru yang akan muncul dalam tahun-tahun mendatang. <i>sustainable energy engineer, Virtual Reality (VR), designer, bioinformatician, neurotechnology specialist</i> , atau <i>genetic counselor</i>
14	Tantangan dalam dunia kerja di era modern	Tantangan dalam dunia kerja di era modern <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persaingan</li> <li>2. Beban pekerjaan</li> <li>3. Keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi</li> <li>4. Kesenjangan</li> </ol>
15	Tips menghadapi tantangan dunia kerja	beberapa tips untuk menghadapi tantangan dunia kerja <ol style="list-style-type: none"> <li>1. terus pelajari ketrampilan dan pengembangan dibidang yang disukai</li> <li>2. membuat perencanaan jangka Panjang yang efektif</li> <li>3. membangun relasi dengan orang dibidang yang sama</li> <li>4. percaya pada diri sendiri dan tidak mudah menyerah</li> </ol>
16	Tips lolos wawancara kerja	Tips lolos wawancara kerja <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelajari profil perusahaan dan lowongan yang dilamar</li> <li>2. Siapkan jawaban untuk pertanyaan umum seperti , kelemahan dan kelebihan diri, ketertarikan pada Perusahaan, dan pengetahuan tentang Perusahaan</li> <li>3. Ajukan pertanyaan yang menunjukkan bahwa kamu telah melakukan riset dan ingin mengetahui lebih banyak tentang perusahaan dan budaya kerjanya</li> <li>4. Persiapkan diri memakai pakaian yang rapi dan profesional yang sesuai dengan budaya perusahaan. Tiba tepat waktu untuk wawancara</li> </ol>


		dan bawalah salinan resume dan portofolio (jika ada)
17	Langkah Perencanaan Karir : Langkah Evaluasi diri sendiri	Evaluasi diri sendiri :  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan</li> <li>2. merefleksikan nilai-nilai yang penting dalam Pendidikan atau pekerjaan, seperti keamanan kerja, keseimbangan kerja-hidup, kesempatan untuk berkreasi, dan kontribusi sosial.</li> <li>3. menggunakan alat bantu seperti tes kepribadian untuk memahami tipe kepribadian</li> <li>4. mencari masukan dari orang dewasa tentang kelebihan dan potensi yang perlu dikembangkan.</li> </ol>
18	Menetapkan tujuan karir	Menetapkan tujuan karir :  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menentukan tujuan karir jangka pendek dan jangka Panjang</li> <li>2. Membuat Tujuan yang SMART (Tujuan harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan berbatas waktu)</li> <li>3. Melakukan monitoring dan Evaluasi Kemajuan</li> <li>4. Manfaatkan jaringan profesional untuk mendapatkan peluang dan saran.</li> </ol>
19	Menyusun Rencana	Menyusun Rencana  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis Situasi dengan menentukan sumber daya yang dimiliki, termasuk keterampilan, pendidikan, pengalaman, dan jaringan profesional.</li> <li>2. Pengembangan Diri dan Pembelajaran Berkelanjutan seperti pelatihan dan mencari pengalaman praktis</li> <li>3. Menyiapkan diri untuk menyesuaikan rencana jika situasi atau prioritas berubah.</li> <li>4. Fleksibilitas untuk mengatasi tantangan dan perubahan yang tidak terduga.</li> </ol>

20	Melaksanakan Rencana	<p>Melaksanakan rencana</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti kursus, pelajari keterampilan baru, dapatkan sertifikasi, atau ikuti pelatihan yang relevan untuk meningkatkan kualifikasi</li> <li>2. Terbuka untuk mempelajari hal-hal baru, mengembangkan keterampilan baru, dan mengejar peluang</li> <li>3. Bergabung dengan asosiasi profesional, organisasi industri, atau komunitas yang relevan untuk memperluas jaringan</li> <li>4. Mengikuti perkembangan terbaru di industri, membaca artikel dan jurnal terkait, dan ikuti tren yang muncul</li> </ol>
21	Tips Memilih Karir	<p>Tips untuk Memilih Karir yang Tepat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempelajari jenis karir dengan melakukan riset</li> <li>2. Mencari informasi dengan orang yang lebih berpengalaman.</li> <li>3. Melakukan tes karir untuk mengidentifikasi kepribadian dengan pekerjaan yang cocok</li> <li>4. Luangkan waktu untuk menjelajahi pilihanmu dan temukan pekerjaan yang sesuai dengan minat, bakat, dan tujuan hidupmu.</li> </ol>
22	faktor penghambat karir	<p>Beberapa factor penghambat karir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurangnya ketrampilan dan pengetahuan</li> <li>2. Kurangnya motivasi dan semangat dalam bekerja atau sekolah</li> <li>3. Tidak mempunyai kemampuan interpersonal</li> <li>4. Kurangnya promosi diri</li> </ol>
23	Manfaat perencanaan karir	<p>Manfaat perencanaan karir bagi siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu Siswa Memahami Diri Sendiri</li> <li>2. Membantu Siswa Memilih Jurusan dan Karir yang Tepat</li> <li>3. Meningkatkan Kesempatan Siswa untuk Sukses</li> <li>4. Membantu Siswa Mempersiapkan Diri untuk Masa Depan</li> </ol>

		5. Membantu siswa memiliki tujuan yang jelas, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan bekerja keras
--	--	---



**Tabel 8 Kisi Kisi Misi**

No	Nama Misi	Perintah
1	Pendidikan	Buatkan Langkah Langkah perencanaan karir kamu  Selesaikan misi untuk maju 1 langkah
2	Lulus sekolah	Tuliskan rencana 5 tahun kedepan setelah kamu lulus sekolah  Selesaikan misi untuk maju 2 langkah
3	Pengangguran	  Selesaikan misi untuk maju 2 langkah
4	Wawancara kerja	Apa yang harus disiapkan jika kamu ingin mendaftar pekerjaan?  Selesaikan misi untuk maju 3 langkah
5	Pelatihan	  Selesaikan misi untuk maju 2 langkah
6	ketrampilan	Sebutkan contoh ketrampilan baik hard skill atau soft skill yang dimiliki dan bagaimana ketrampilan tersebut dapat membantu kamu dalam karir kamu

		Selesaikan misi untuk maju 3 langkah
7	Networking	Menurut kamu bagaimana cara yang efektif untuk membangun relasi dalam pekerjaan  Selesaikan misi untuk maju 1 langkah
8	Pengalaman kerja	Lakukan simulasi profesi yang akan kamu cita cita kan dimasa depan. Contoh : guru mengajar murid  Selesaikan misi untuk maju 3 langkah
9	Pengembangan karir	Bagaimana Langkah yang kamu ambil untuk meningkatkan ketrampilan atau pengetahuan karir?  Selesaikan misi untuk maju 2 langkah
10	Sukses	Selesaikan misi berikut ini  

## 5. Hasil produk

Tabel 9 Hasil Media Ular Tangga

No	Tampilan	Keterangan
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan ular tangga terbuat dari benner berbahan flexy frontile berukuran 3 x 2 m</li> <li>- Terdapat 50 kotak dengan setiap kotak estimasi 30 x 25 cm dengan pemilihan warna biru dan tema luar angkasa</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu informasi berukuran 9 x 6 cm dengan jumlah 20 kartu beserta informasi tentang Pendidikan,</li> <li>- pekerjaan, dan cara mendapatkannya</li> </ul>

3	 <p><b>pertanyaan</b></p> <p>Apakah kamu sudah mengetahui syarat dan kondisi yang dibutuhkan untuk sukses dalam suatu pekerjaan? Bagaimana?</p>	<p>- Kartu pertanyaan berukuran 9 x 6 cm dengan jumlah 20 kartu beserta pertanyaan tentang aspek perencanaan karir.</p>
4	 <p><b>tantangan</b></p> <p>Apa saja yang akan kamu capai jika kamu sudah sukses</p> <p>Misi selesai</p>	<p>- Kartu tantangan berukuran 9 x 6 cm dengan jumlah 10 kartu yang berisi tentang misi menyelesaikan tahapan karir.</p>
5	 <p><b>DEPAN</b></p> <p><b>KARTU LANGKAH</b></p> <p><b>BELAKANG</b></p>	<p>- Kartu Langkah berukuran 9 x 6 cm dengan jumlah 6 kartu yang berisi jumlah Langkah yang menentukan pemain berjalan.</p>

#### **4.2.2 Kelayakan Desain**

Evaluasi kelayakan media merupakan langkah penting dalam pengembangan produk media untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan yang ditetapkan. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat memastikan bahwa produk media yang dihasilkan memiliki nilai yang sesuai, relevan, dan dapat diimplementasikan dengan baik. Proses ini penting guna memastikan bahwa media yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat kelayakan yang memadai atau bahkan sangat baik untuk digunakan dalam praktik.

Idealnya, seorang pengembang media perlu mengumpulkan penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media. Dengan demikian, pengembang dapat memperoleh masukan berharga untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Saran atau masukan yang diberikan oleh para validator tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang sedang dikembangkan.

Uji kelayakan ahli materi dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024, validator ahli materi pada penelitian ini yaitu Bp. Yosi Bayun Muttaqin selaku Guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 1 Godean. Adapun uji validasi materi lainnya dilakukan pada 29 Mei 2024 oleh Bapak Putut Kus Ari Wibowo yang merupakan guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 2 Yogyakarta, Sedangkan, uji kelayakan media dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024, validator ahli media pada penelitian ini yaitu ibu Dwi Ratnawati yang merupakan

Ahli Kompetensi Terhadap Media serta Dosen Pendidikan Teknologi Informasi universitas teknologi Yogyakarta. Serta pada tanggal 30 Mei 2024 juga dilakukan ahli media oleh Bapak Vikistha Dimas Candra Wira Pratama Putra selaku guru Bimbingan & Konseling di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Skala evaluasi yang dipakai untuk menilai ahli materi didasarkan pada kriteria penilaian yang diadaptasi dari Jumbuh Suprastowo (2020). Aspek-aspek yang dinilai meliputi : 1. Kualitas Materi: dengan menilai cakupan materi perencanaan karir, informasi yang disajikan mengenai perencanaan karir, langkah-langkah dalam perencanaan karir, kemudahan pemahaman materi, pentingnya materi yang disampaikan, daya tarik materi bagi peserta didik, manfaat materi bagi peserta didik. sedangkan pada 2. Bahasa yang Digunakan: menilai kekeliruan bahasa, kesesuaian bahasa dengan audiens yang dituju, kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Skala yang digunakan untuk penilaian ahli materi dirancang berdasarkan kriteria penilaian dari jumbuh suprastowo (2020) dengan aspek yang dinilai terdiri dari : 1. Media mempunyai desain yang mudah dan sederhana yang menilai Kesesuaian pemilihan warna dan gambar background dalam produk dan pertanyaan dan informasi dalam kartu mudah dipahami, 2. Multifungsi, menilai media mampu mengajak siswa untuk menggali informasi tentang perencanaan karir, 3. Media menarik menilai media memiliki desain modifikasi yang menariki, media mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa serta

mmedia memiliki nilai kreativitas 4. Media berukuran besar memudahkan siswa untuk memainkan nya menilai media berukuran besar, media mudah digunakan dan dimainkan dan Buku panduan media mudah dipahami 5. Media tahan lama menilai media tidak mudah rusak dan tidak membahayakan, 6. Media dapat mendorong siswa bermain Bersama menilai Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi.

Validator yang dipilih untuk penelitian ini adalah individu yang memiliki keahlian dan pengalaman yang relevan, sehingga dapat memberikan masukan yang berarti untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 10 Daftar Validasi Ahli**

No	Nama ahli validasi	Validator ahli	keterangan
1.	Yosi Bayun Muttaqin S.Pd	Ahli Materi	Guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 1 Godean
2.	Putut Kus Ari Wibowo S.Pd	Ahli Materi	Guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 2 Yogyakarta
3	Dwi Ratnawati S.Pd, M.Pd	Ahli Media	Dosen Pendidikan Teknologi Informasi
4	Vikistha Dimas Candra Wira Pratama Putra	Ahli Media	Guru Bimbingan & Konseling di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

#### 4.2.2.1 Hasil Kelayakan Validasi Materi

Validasi materi media ular tangga untuk perencanaan karir dilakukan oleh ahli materi pada hari Rabu, 29 Mei 2024 oleh Bp. Putut Kus Ari Wibowo

S.Pd yang merupakan salah satu guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 2 Yogyakarta dan penilaian ahli validasi materi yang lain dilakukan pada Kamis, 30 Mei 2024 oleh Bp Yosi Bayun Muttaqin S.Pd selaku Guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 1 Godean, berikut hasil data

penilaian

#### Identitas Validator

Nama : Putut Kus Ari Wibowo  
 NIP : 199803072024211008  
 Pekerjaan : Guru BK  
 Instansi : SMK N 2 Yogyakarta

**Tabel 11 Hasil Penilaian Ahli Validasi Materi 1**

No	aspek	Deskriptor	Skor	Kategori
1	Kualitas materi	Mencakup materi perencanaan karir	4	Sangat baik
2		Materi memuat informasi perencanaan karir yang cukup bagi peserta didik	3	Baik
3		Materi memuat langkah-langkah dalam perencanaan karir	4	Sangat baik
4		Materi mudah dipahami oleh peserta didik	3	Baik
5		Materi bersifat penting bagi peserta didik	3	Baik
6		Kemenarikan materi perencanaan karir bagi peserta didik	4	Sangat baik
7		Kebermanfaatan materi perencanaan karir bagi peserta didik	3	Baik
8	Bahasa yang digunakan	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Sangat baik
9		Kesesuaian bahasan dengan sasaran pengguna	4	Sangat baik
10		Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	4	Sangat baik
Jumlah			36	

Hasil penilaian dari ahli materi dengan menggunakan perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{36}{40} \times 100$$

$$= 90 \text{ (Sangat Baik)}$$

Komentar dan saran terhadap pengembangan media pinball basket yang diberikan setelah melalui proses penilaian kepada ahli media adalah sebagai berikut

1. Menambahkan gambar yang berkaitan dengan karir pada buku panduan atau di kartu
2. Pada buku panduan ditulis rencana pelaksanaan BK dan format disesuaikan kurikulum Merdeka
3. memperjelas penggunaan kartu Langkah sebagai inovasi dari dadu dalam proses pelaksanaan penggunaan media

**Identitas Validator**

Nama : Yosi Bayun Muttaqin S.Pd  
 NIP : 198901132022211003  
 Pekerjaan : Guru BK  
 Instansi : SMKN 1 Godean

**Tabel 12 Hasil Penilaian Ahli Validasi Materi 2**

No	aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Kualitas materi	Mencakup materi perencanaan karir	4	Sangat baik
2		Materi memuat informasi perencanaan karir yang cukup bagi peserta didik	4	Sangat baik
3		Materi memuat langkah-langkah dalam perencanaan karir	3	Baik
4		Materi mudah dipahami oleh peserta didik	3	Baik
5		Materi bersifat penting bagi peserta didik	4	Sangat baik
6		Kemenarikan materi perencanaan karir bagi peserta didik	4	Sangat baik
7		Kebermanfaatan materi perencanaan karir bagi peserta didik	4	Sangat baik
8	Bahasa yang digunakan	Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Baik
9		Kesesuaian bahasan dengan sasaran pengguna	4	Sangat baik
10		Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	4	Sangat baik
Jumlah			37	

Hasil penilaian dari ahli materi dengan menggunakan perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{37}{40} \times 100$$

= 92,5 (Sangat Baik)

Komentar dan saran terhadap pengembangan media pinball basket yang diberikan setelah melalui proses penilaian kepada ahli media adalah sebagai berikut:

1. Pertanyaan dibuat lebih efektif dengan mempermudah Bahasa dan pertanyaan terbuka
2. Informasi tentang universitas dilengkapi dengan informasi universitas negeri dan swasta
3. Menambahkan informasi tentang langkah langkah perencanaan karir

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap pengembangan media ular tangga untuk perencanaan karir, dapat disimpulkan bahwa penilaian secara total mencapai skor 36,5 dari total 40, menghasilkan nilai akhir sebesar 91, yang masuk dalam kategori sangat baik. Selain memberikan penilaian, ahli juga memberikan saran dan masukan untuk perbaikan. Oleh karena itu, ahli media menyatakan bahwa media tersebut layak untuk diujicoba secara lebih lanjut di lapangan setelah dilakukan revisi.

#### **4.2.2.2 Hasil Validasi Media**

Validasi media ular tangga untuk perencanaan karir dilakukan oleh ahli media pada hari Rabu, 29 Mei 2024 oleh Ibu Dwi Ratnawati yang merupakan salah

satu dosen Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Teknologi Yogyakarta dan penilaian ahli validasi media yang lain dilakukan pada Kamis, 30 Mei 2024 oleh Bp Vikistha Dimas Candra Wira Pratama Putra S.Pd selaku Guru Bimbingan & Konseling di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berikut hasil data penilaian :

### Identitas Validator

Nama : Dwi Ratnawati, S.Pd, M.Pd  
 NIK :  
 Pekerjaan : Dosen Pendidikan Teknologi Informasi  
 Instansi : Universitas Teknologi Yogyakarta

**Tabel 13 Hasil Penilaian Ahli Validasi Media 1**

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Media mempunyai desain yang mudah dan sederhana	Kesesuaian pemilihan warna dan gambar background dalam produk	4	Sangat Baik
2		Pertanyaan dan informasi dalam kartu mudah dipahami	4	Sangat Baik
3	Multifungsi	Media mampu mengajak siswa untuk menggali informasi tentang perencanaan karir	3	Baik
4	Media menarik	Media memiliki desain modifikasi yang menarik	4	Sangat Baik
5		Media mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa	3	Baik
6		Media memiliki nilai kreativitas	3	Baik
7	Media berukuran besar memudahkan siswa untuk memainkannya	Media berukuran besar	4	Sangat Baik
8		Media mudah digunakan dan dimainkan	4	Sangat Baik
9		Buku panduan media mudah dipahami	4	Sangat Baik

10	Mediatahan lama	Media tidak mudah rusak dan tidak membahayakan	4	Sangat Baik
11	Media dapat mendorong siswa bermain bersama	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi	3	Baik
Jumlah			40	

Hasil penilaian dari ahli materi dengan menggunakan perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{40}{44} \times 100$$

$$= 91 \text{ (Sangat Baik)}$$

Komentar dan saran terhadap pengembangan media pinball basket yang diberikan setelah melalui proses penilaian kepada ahli media adalah sebagai berikut:

- menambahkan pernyataan pada media ular tangga tentang tahapan karir

#### **Identitas Validator**

Nama : Vikistha Dimas Candra Wira Pratama Putra  
 NBM : 1414028  
 Pekerjaan : Guru BK  
 Instansi : SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

**Tabel 14 Hasil Penilaian Ahli Validasi Media 2**

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Media mempunyai desain yang mudah dan sederhana	Kesesuaian pemilihan warna dan gambar background dalam produk	4	Sangat Baik
2		Pertanyaan dan informasi dalam kartu mudah dipahami	3	Baik
3	Multifungsi	Media mampu mengajak siswa untuk menggali informasi tentang perencanaan karir	3	Baik
4	Media menarik	Media memiliki desain modifikasi yang menarik	3	Baik
5		Media mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa	4	Sangat Baik
6		Media memiliki nilai kreativitas	4	Sangat Baik
7	Media berukuran besar memudahkan siswa untuk memainkannya	Media berukuran besar	3	Baik
8		Media mudah digunakan dan dimainkan	4	Sangat Baik
9		Buku panduan media mudah dipahami	4	Sangat Baik
10	Media tahan lama	Media tidak mudah rusak dan tidak membahayakan	4	Sangat Baik
11	Media dapat mendorong siswa bermain bersama	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi	4	Sangat Baik
Jumlah			40	

Hasil penilaian dari ahli materi dengan menggunakan perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{40}{44} \times 100$$

$$= 91 \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media Ular tangga untuk perencanaan karir, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian secara keseluruhan mendapat jumlah skor 40 dari 44 dengan nilai akhir yaitu 91 termasuk dalam kategori sangat baik disertai saran dan masukan. Dengan demikian ahli media memberi indikasi bahwa secara desain, kebermanfaatan, kemenarikan, ukuran media, ketahanan dan Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi menunjukkan bahwa media tersebut dapat menjadi media yang digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling bagi peserta didik.

Data yang diperoleh dari hasil uji validasi menyimpulkan bahwa secara keseluruhan, media ular tangga untuk perencanaan karir pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Godean adalah sebagai berikut:

**Tabel 15 Hasil Nilai Uji Validasi**

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Uji Validasi Materi 1	90
2	Uji Validasi Materi 2	92,5
3	Uji Validasi Media 1	91
4	Uji Validasi Media 2	91
Jumlah		364,5
Rata Rata		91,1
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa penilaian secara keseluruhan dari media ular tangga untuk perencanaan karir pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Godean mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91,1 yang masuk dalam kategori sangat baik. Penggunaan media ini diharapkan dapat membawa inovasi baru bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan kepada siswa. Lebih lanjut, diharapkan bahwa media ular tangga dapat menjadi alat yang berguna bagi siswa dalam merencanakan karir mereka dan juga meningkatkan wawasan serta pengetahuan mereka terkait dunia karir.

#### **4.2.3 Revisi Desain**

Pada tahap ini, beberapa ahli penguji memberikan masukan dan komentar yang kemudian digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan pada media ular tangga. Revisi desain dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator selama proses penilaian kelayakan, sehingga menghasilkan media ular tangga yang memenuhi syarat untuk digunakan. Beberapa aspek yang mengalami revisi antara lain :



##### **4.2.3.1 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi**

Media ular tangga untuk perencanaan karir ini mendapatkan saran perbaikan dari ahli materi yaitu dengan

1. Menambahkan gambar yang berkaitan dengan karir pada buku panduan atau di kartu

2. Pada buku panduan ditulis rencana pelaksanaan BK dan format disesuaikan kurikulum Merdeka
3. Memeperjelas penggunaan kartu langkah sebagai inovasi dari dadu dalam proses pelaksanaan penggunaan media
4. Pertanyaan dibuat lebih efektif dengan mempermudah Bahasa dan pertanyaan terbuka
5. Informasi tentang universitas dilengkapi dengan informasi universitas negeri dan swasta
6. Menambahkan informasi tentang langkah langkah perencanaan karir.

**Tabel 16 Hasil Revisi Ahli Materi**

Sebelum revisi	Masukan ahli materi	Setelah revisi
	<p>Menambahkan gambar yang berkaitan dengan karir pada buku panduan atau di kartu</p>	

**LEMBAR AKTIVITAS**

A. Deskripsi	Siswa berdiskusi dan berkolaborasi
B. Kompetensi	Siswa dan
C. Topik	Perencanaan
D. Fungsi	Perencanaan dan pengembangan
E. Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu memantapkan penerapannya dengan mengaitkan pasang dan terangan dalam pengembangan karirnya serta membuat keputusan yang tepat.</li> <li>2. Peserta didik mampu mengakses dan memanfaatkan informasi karir yang akurat dan tepat.</li> <li>3. Peserta didik mampu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja, seperti keterampilan komunikasi, presentasi, dan pemecahan masalah.</li> <li>4. Peserta didik mampu mengaitkan hubungan dan strategi dalam pengembangan karirnya.</li> </ol>
F. Bahan	Media
G. Waktu	15 menit

Pada buku panduan ditulis rencana pelaksanaan BK dan format disesuaikan kurikulum Merdeka

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BK**

Topik Layanan	Perencanaan karir	Kompetensi Keahlian	Jurusan Dasar
Sasaran	Kelas XI (11A-11F)	Matang Bahasa	Latih
Melalui/Tempat	Perencanaan karir (Taman Bayes Suranegara, CIBI)	Fungsi Layanan	Perencanaan dan pengembangan
Waktu Pelaksanaan	2024	Waktu	160 menit

1. Tujuan  
 a. Tujuan umum  
 Menghasilkan siswa dengan terampil dan siap menghadapi dunia kerja.  
 b. Tujuan khusus  
 1. Peserta didik mampu mengaitkan pasang dan terangan dalam pengembangan karirnya serta membuat keputusan yang tepat.  
 2. Peserta didik mampu mengakses dan memanfaatkan informasi karir yang akurat dan tepat.  
 3. Peserta didik mampu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja, seperti keterampilan komunikasi, presentasi, dan pemecahan masalah.  
 4. Peserta didik mampu mengaitkan hubungan dan strategi dalam pengembangan karirnya.

**pertanyaan**

Apakah kamu sudah mengetahui syarat dan kondisi yang dibutuhkan untuk sukses dalam suatu pekerjaan? Bagaimana?

**pertanyaan**

Apa Upaya kamu untuk merencanakan karir yang akan kamu pilih?

pertanyaan dibuat lebih efektif dengan mempermudah Bahasa dan pertanyaan terbuka

**pertanyaan**

Bagaimana cara kamu mempersiapkan diri untuk memenuhi persyaratan Pendidikan/ pekerjaan yang kamu minati?

**pertanyaan**

Bagaimana pendapat orang tua/guru bk tentang karir yang kamu minati?

Sebelum nya belum ada informasi tentang jalur masuk universitas baik universitas negeri ataupun universitas swasta

informasi tentang universitas dilengkapi dengan informasi universitas negeri dan swasta

**informasi**

Terdapat 3 Jalur Masuk Perguruan Tinggi Negeri : Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP), Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT), dan Seleksi Mandiri.

Jalur lainnya : Jalur Bidikmisi, diperuntukkan bagi siswa berprestasi dari keluarga kurang mampu, Jalur kemitraan, diperuntukkan bagi siswa yang memiliki prestasi di bidang tertentu, Jalur Prestasi Internasional, diperuntukkan bagi siswa yang memiliki prestasi internasional, seperti olimpiade atau kejuaraan olahraga internasional

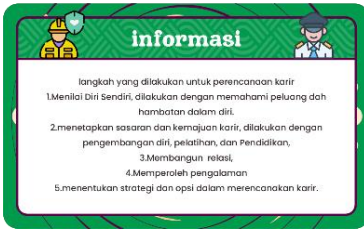
**informasi**

Jenis Jalur Masuk PTS

a. berdasarkan prestasi akademik yang telah dicapai selama bersekolah di sekolah

b. jalur prestasi dengan memanfaatkan prestasi selama bersekolah

c. jalur tes reguler biasanya dilakukan dengan tes. Tes ini berupa tes kemampuan dasar, tes wawancara, atau tes keterampilan desain, tergantung pada kebijakan masing-masing PTS

<p>Sebelumnya belum ada informasi terkait dengan Langkah Langkah perencanaan karir</p>	<p>menambahkan informasi tentang Langkah Langkah perencanaan karir</p>	
--	--	---

**4.2.3.2 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi**

Media ular tangga untuk perencanaan karir ini mendapatkan saran perbaikan dari ahli materi yaitu dengan

- o menambahkan pernyataan tentang tahapan karir

**Tabel 17 Hasil Revisi Ahli Media**

<p>Sebelum revisi</p> 	<p>Masukan ahli materi</p> <p>menambahkan pernyataan tentang tahapan karir pada kotak yang berwarna</p>	<p>Setelah revisi</p> 
---	---	---

**4.3 Pembahasan**

Produk yang telah dihasilkan merupakan produk ular tangga untuk perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Godean. Peneliti mengadopsi model pengembangan Borg and Gall, pada penelitian ini tahap yang diuji hanya sampai

tahap uji kelayakan ahli karena keterbatasan sumber daya seperti tenaga, waktu, dan dana. Dalam analisis hasil penelitian, peneliti menjelaskan keterkaitannya dengan teori dan hasil uji validasi produk media ular tangga untuk perencanaan karir kelas XI SMK N 1 Godean, berikut pembahasannya :

1. Perencanaan karir merupakan tahapan penting yang harus dilewati individu sebelum memilih dan mengambil keputusan karir (Sumita et al., 2018). Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang terbukti efektif, seperti studi yang dilakukan oleh Citra Enggar Prastiwi dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga perencanaan karir yang telah diuji coba dan direvisi berhasil. Setelah evaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna, presentase hasilnya mencapai 81,48%, masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%), dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Oleh karena itu, produk ini layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa SMA Negeri 17 Surabaya. Dalam penelitian ini, disarankan kepada peneliti lain untuk menggunakan lebih dari satu uji ahli materi dan media agar media yang dihasilkan mencapai tingkat kelayakan yang lebih tinggi. Dengan demikian, peneliti telah mengatasi keterbatasan tersebut dengan melibatkan 2 ahli media sebagai validator kelayakan produk, sehingga memastikan tingkat kelayakan yang optimal.

Studi lain yang dilakukan oleh Rizna Nur Septyanti dan Dona Fitri Annisa dengan judul "Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa SMP" menemukan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat diintegrasikan dalam layanan bimbingan dan konseling, terutama dalam konteks layanan bimbingan kelompok. Pengembangan media permainan ular tangga ini dianggap sebagai langkah inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa akan pentingnya merencanakan karier untuk masa depan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak langsung menguji efektivitas media yang dihasilkan. Metode yang digunakan adalah kualitatif, yang melibatkan tinjauan literatur untuk mendapatkan referensi teori yang relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga tidak ada penilaian langsung tentang kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengatasi kelemahan ini, peneliti melakukan pengujian kelayakan media yang dikembangkan dengan melibatkan ahli validasi media dan ahli validasi materi.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam konteks perencanaan karier bagi siswa. Media ini dapat mengintegrasikan informasi atau pertanyaan seputar karier yang berguna bagi siswa dalam merencanakan masa depan mereka. Selain itu, pemanfaatan media ini juga memberikan kesempatan bagi guru BK untuk memperbarui pendekatan mereka dalam mengembangkan

media yang digunakan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga ini dapat dianggap sebagai alternatif yang inovatif dalam menyediakan layanan karier kepada siswa di lingkungan sekolah.

2. Adapun kelebihan dan keterbatasan media yang dikembangkan ini, kelebihanannya adalah sebagai alternatif metode layanan bimbingan dan konseling yang mampu menarik siswa untuk mengikuti layanan yang diberikan, media ini memungkinkan interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar sehingga meningkatkan Kerjasama dan komunikasi, media bersifat menarik, menyenangkan dan menantang, media mudah dimainkan baik didalam kelas maupun diluar kelas, media ini dapat dipahami oleh berbagai usia, sedangkan keterbatasan dari media ini adalah persiapan sebelum pelaksanaan permainan yang memakan waktu yang cukup lama serta produk yang dikembangkan hanya sampai tahap pembuatan produk mengacu pada hasil revisi dari ahli materi dan ahli media, Penggunaan media ular tangga yang membutuhkan waktu lebih lama dalam menjelaskan kepada siswa, permainan ini hanya dapat dimainkan oleh beberapa orang saja, Ular tangga yang di kembangkan hanya pada materi terbatas, serta Jenuh untuk dimainkan beberapa kali.
3. Media yang telah dikembangkan telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil sebagai berikut:
  - a. Uji kelayakan oleh ahli materi, Bapak Yosi Bayun Muttaqin, S.Pd yang merupakan seorang guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 1

Godean, menunjukkan hasil sebesar 92,5, yang menandakan tingkat kelayakan yang sangat baik.

- b. Uji kelayakan oleh ahli materi, Bapak Putut Kus Ari Wibowo, S.Pd selaku guru bimbingan dan konseling di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, menunjukkan hasil sebesar 90, menandakan tingkat kelayakan yang sangat baik.
- c. Uji kelayakan oleh ahli media, Ibu Dwi Ratnawati, S.Pd, M.Pd, merupakan Dosen Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Teknologi Yogyakarta, menunjukkan hasil sebesar 91, menandakan tingkat kelayakan yang sangat baik.
- d. Uji kelayakan oleh ahli materi, Bapak Vikistha Dimas Candra Wira Pratama Putra, S.Pd, selaku guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 2 Yogyakarta, menunjukkan hasil sebesar 91, menandakan tingkat kelayakan yang sangat baik.
- e. Akumulasi hasil penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil sebesar 91,1, menurut kategori kelayakan Suprastowo (2020), yang berarti tingkat kelayakan yang **Sangat Baik**. Selain itu, para ahli validasi juga memberikan saran dan masukan untuk perbaikan baik materi maupun media yang dikembangkan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menghadapi beberapa permasalahan dalam perencanaan karir, yaitu:

1. Keterbatasan informasi tentang berbagai bidang karir menyebabkan siswa mengambil keputusan karir yang mungkin tidak optimal, hasil tersebut didasarkan pada hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD).
2. Diperlukan pembaharuan dalam penyediaan layanan bimbingan dan konseling yang lebih inovatif untuk memberikan dukungan yang lebih efektif kepada siswa dalam perencanaan karir mereka.
3. Telah dikembangkan media ular tangga sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di SMK N 1 Godean, dengan harapan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pembangunan bidang karir siswa.

Implikasi dari produk yang telah dikembangkan ini sangat berarti bagi SMK N 1 Godean, khususnya bagi praktisi Guru BK sebagai alternatif dalam memberikan layanan bimbingan karir kepada siswa. Penelitian ini menekankan bahwa di SMK

N 1 Godean memang dibutuhkan inovasi baru dalam layanan perencanaan karir. Tujuan pembuatan media ini adalah untuk membantu siswa dalam merencanakan karir mereka dengan memberikan informasi karir melalui media ular tangga. Selain itu, media ini juga membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan informasi karir dan mengarahkan perencanaan karir siswa.

Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga untuk perencanaan karir dinilai berhasil dengan tingkat penilaian kelayakan oleh para ahli materi dan media sebesar 91,1. Berdasarkan standar penilaian Suprastowo (2020), nilai tersebut menunjukkan bahwa produk tersebut **Sangat Baik** digunakan di lapangan. Diharapkan bahwa produk ini akan bermanfaat bagi siswa dan guru Bimbingan dan Konseling di SMK Negeri 1 Godean untuk meningkatkan kematangan karir siswa. Studi lain juga menyarankan bahwa variasi media layanan yang beragam dapat dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengumpulkan informasi karir, serta untuk mengintegrasikan inovasi dan kreativitas dalam layanan bimbingan dan konseling. Pengembangan media bimbingan dan konseling ini juga dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengikuti layanan, sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan layanan bimbingan dan konseling serta membantu siswa dalam merencanakan karir mereka di masa depan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru bimbingan dan konseling : diharapkan dapat meningkatkan inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling sehingga lebih menarik dan membantu dalam penilaian siswa. Media ini diharapkan memudahkan implementasi layanan karir bagi perencanaan karir siswa.
2. Bagi peserta didik : Media yang diberikan diharapkan membantu siswa dalam merencanakan karir di masa depan dan memberikan informasi tentang dunia kerja atau studi lanjut, serta meningkatkan pemahaman tentang perencanaan karir dan mengambil manfaat dari penelitian ini.
3. Bagi peneliti selanjutnya : dapat menggunakan ini sebagai referensi untuk pengembangan media yang menghasilkan pengetahuan baru dan membantu menyelesaikan masalah di bidang pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan atau dikembangkan lebih kreatif dan inovatif untuk dimanfaatkan maksimal oleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 588. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i4.588-595>
- Amalia, N. I., Handayani, A., & Hartini, T. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i2.1693>
- Amelia, T. (2019). Pengaruh Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematic) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi Di Man 2 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 110(9), 1689–1699.
- Amti, E., & Prayitno. (2018). *Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling*. PT Cipta, Rineka.
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, H., Universitas, F., Unggul, E., Universitas, F., & Jaya, B. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan*, 15(1), 7.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir dengan Penggunaan Media Modul. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v3i2.4466>
- Aulia, Y. (2015). Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Computer Based Instruction Pada Pelajaran Tik ( Kelas Viii Smp N 39 Semarang ). *Skripsi*, 26.
- BPS. (2023). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT)*. Badan Statistik Pusat.

<https://www.bps.go.id/>

- Djono. (2023). DWIJA CENDEKIA : Jurnal Persepsi Guru terhadap Bahan Ajar Sejarah Sekolah Menengah Atas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Duntari, R. A. A. (2018). Strategi Perencanaan Karier Remaja Melalui Peningkatan Pemahaman Self Concept. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 1(3), 117. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i3.3087>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasanah, M., & Setiawati, D. (2014). Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Masa Depan Karir Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Lamongan. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 541–550. <https://media.neliti.com/media/publications/250414-penerapan-layanan-informasi-menggunakan-4a50bb16.pdf>
- Hidayati, A., Barr, F. D., & Sigit, K. N. (2021). Kesesuaian Kompetensi Lulusan SMK dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 284. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.39508>
- Kemendikbud. (2022). *UU Sistem pendidikan nasional*. kemdikbud.go.id
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60–71. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>
- Kusuma, O. H. R. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Siswa Kelas X SMK Sudirman 1 Wonogiri*. 1–14.
- Lambuse, H., & Aryani, F. (2023). Pengembangan Media Video Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa SMA Negeri 2 Luwuk Banggai. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 2(2), 195–204.

- Laura A, K. (2017). *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiasi Edisi 3*. Salemba Humanika.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Masdudi. (2015). Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Nuari, A. O. (2018). Kematangan Karir Remaja Dilihat Dari Keutuhan Keluarga Siswa Kelas XI SMKN 1 Pengasih. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(8), 426–434. <https://psmk.kemdikbud.go.id>
- Nuraini. (2014). Manajemen Sumber Daya Manusia. (*Pekanbaru: Yayasan Ainisyam*), Hal. 69 11, 11–32.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Konod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurmasari. (2015). Peranan Penting Perencanaan Dan Pengembangan Karier. *PUBLIKA*, Vol.1, No.2, Oktober, Hal 268-281 (2015), 1(2), 268–281. <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://jurnal.uir.ac.id/index.php/PUB/article/download/917/612>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>

- Prisanti, A. A., & Faidah, D. M. (2019). *Kelayakan Media Pembelajaran Powtoon Pada Sub Kompetensi Pegeritingan Rambut Teknik Dasar Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Rambut*. 08(1), 14–17.
- Putra, H. M., & Prijowuntato, S. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Di Smk Negeri 1 Godean Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(1), 11–19. <https://doi.org/10.24071/jpea.v15i1.4602>
- Rahmadiani, S. (2019). *Penerapan Permaian Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*. 19.
- Ramlah. (2018). Pentingnya layanan bimbingan konseling bagi peserta didik. *Bk Peserta Didik*, 1(September), 70–76. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/mauizhah/article/download/8/6/>
- Ricmadayanti, C. S. (2022). *Hubungan Self Confidence Dengan Perencanaan Karir Pada Siswa Kelas Xii Jurusan Perhotelan Di Smk Negeri 1 Ngasem Kabupaten Kediri*. 21. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Saifillah, S. al faruq, & Sukatin. (2020). *Psikologi Perkembangan*. Deepublish. [https://books.google.co.id/books/about/Psikologi\\_Perkembangan.html?id=ki0yEAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Psikologi_Perkembangan.html?id=ki0yEAAAQBAJ&redir_esc=y)
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Saripah, I., Priliani, D. R., & Nadhirah, N. A. (2023). Problematika Kematangan Karir Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan: Implementasi Pada Layanan Bimbingan dan Konseling Karir. *IJGC*, 12(1). <https://doi.org/10.15294/ijgc.v12i1.7043>
- Sebastian, I. B., & Ariyanto, R. D. (2022). E-CAREER: Konsep Perencanaan Karier Berbasis Website untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Semdikjar* 5, 369–376. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1967%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1967/1314>
- Sitompul, L. (2018). Meningkatkan pemahaman perencanaan karir melalui layanan bimbingan karir di sekolah dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*,

15(3), 316–327.

Solihat, A. (2021). Implementasi Teori Donald E. Super melalui program layanan bimbingan karir untuk kematangan karir pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kramatwatu Kabupaten Serang Tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Guru Indonesia*, 1(2), 1–20.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.)). Alfabeta.

Sukatin, Dianovi, A., Siregar, D., Mawaddah, I., & Suryaningsih. (2022). Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Bunarraqa*, 8(2), 1–12.

Sumita, Wicaksono, L., & Yuline. (2018). Analisis Pemahaman Perencanaan Karir Siswa Di Kelas XII SMA Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(7), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/>

Supardi, A. (2014). Inovasi dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar suplemen diharapkan mampu mengurangi rendahnya minat baca. *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*, 1(2), 161–167. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749>

Suprastowo, J., & Martaningsih, S. T. (2020). Pengembangan Media Pinball Basket tentang perencanaan Karir Siswa SMA. *Universitas Ahmad Dahlan*. [http://eprints.uad.ac.id/21248/1/T1\\_1615001261\\_NASKAH\\_PUBLIKASI\\_\\_200611015833.pdf](http://eprints.uad.ac.id/21248/1/T1_1615001261_NASKAH_PUBLIKASI__200611015833.pdf)

Suwidagdho, D., Abdul, H., & Setiawati, R. (2023). *Tren Penelitian Perencanaan Karier Di Indonesia: Dari Metode Penelitian Hingga Variabel-Variabel Terkait*. 4, 30–41.

Syafarudi, Syarqawi, A., Amelia, D. N., & Siahaan. (2019). Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling Telaah Konsep, Teori Dan Praktik. In *Perdana Publishing*.

Tohirin. (2015). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis intelegensi)*. Rajawali Pers.

Wardani, Y. S., Trisnani, & Rischia Pramudia. (2020). *Perencanaan Karir Siswa SMA Negeri 1 Nglames Kabupaten Madiun*.

- Widyasari, D. W., Aryani, F., & Siring, A. (2022). Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa DI UPT SMA Negeri 8 Bulukumba. *Of Education, 1*, 1–9. <http://eprints.unm.ac.id/25353/>
- Winkel, W. ., & Hastuti, S. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Media Abadi.

# Lampiran

## Lampiran 1 Bukti Izin Penggunaan Instrumen

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Restia Pramesti  
NPM : 5201211034  
Dosen Pembimbing : Nararya Rahadyan Budiyo S.pd, M.pd  
Instansi : Universitas Teknologi Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Perencanaan Karir Siswa SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta

Permohonan izin kepada :

Nama : Jumbuh Suprastowo  
Instansi : Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pinball Basket tentang Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMA N 2 Bantul.

Link Skripsi : [https://www.academia.edu/99178557/Pengembangan\\_Media\\_Pinball\\_Basket\\_tentang\\_perencanaan\\_Karir\\_Siswa\\_SMA?uc-g-sw=82140538](https://www.academia.edu/99178557/Pengembangan_Media_Pinball_Basket_tentang_perencanaan_Karir_Siswa_SMA?uc-g-sw=82140538)

Untuk memberikan persetujuan pemakaian instrumen penelitian dalam Penelitian Tugas Akhir saya. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Maret 2024

Peneliti Sebelumnya



Jumbuh Suprastowo

Mahasiswa



Restia Pramesti

## Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian



UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

### FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA

Kampus 1 : Jl. Siliwangi (Ringroad Utara), Jambor, Sleman D.I. Yogyakarta - Indonesia 55285 | Telp. +62-274-623310 (Hunting) | Faks. +62-274-623306  
Kampus 2 : Jl. Glagahsari No. 63 Yogyakarta, D.I. Yogyakarta - Indonesia 55164 | Telp. +62-274-373955

Yogyakarta, 21 Maret 2024

Nomor : 30/F.Bishum-UTY/D/BK/III/2024  
Hal : Surat Izin Penelitian Tugas Akhir

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Godean  
Kowanan, Sidoagung, Kcc. Godean  
Sleman, Yogyakarta

Dengan hormat,

Sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan analisis, *problem solving*, *critical thinking* dan prasyarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan, maka Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta mewajibkan mahasiswa untuk menyusun tugas akhir. Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	: Restia Pramesti
Nomor Pokok Mahasiswa	: 5201211034
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Program	: Sarjana
Nomor Telp/HP.	: 0877 3760 0523

Memerlukan data yang digunakan untuk kepentingan akademik yaitu menyusun tugas akhir dengan judul:

**“Pengembangan Media Ular Tangga sebagai Layanan Informasi Perencanaan Karir Siswa SMK N 1 Godean Yogyakarta”**

Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut yang bersangkutan untuk memperoleh data yang di perlukan di SMK N 1 Godean Yogyakarta.

Atas perkenan dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

  
Dekan  
FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA  
UTY  
Dr. R.Y. Radjaban, M.Pd  
NIK. 11 0994 016

### Lampiran 3 RPL Perencanaan Karir

#### RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BK

<b>Topik layanan</b>	Perencanaan Karir	<b>Komponen layanan</b>	Layanan Dasar
<b>Sasaran</b>	Kelas XI (Fase F)	<b>Bidang layanan</b>	Karir
<b>Metode/ teknik</b>	Permainan simulasi ( <i>Team Games</i> <i>Tournament (TGT)</i> )	<b>Fungsi layanan</b>	Pemahaman dan pengembangan
<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	2024	<b>Waktu</b>	1x45 Menit
<p><b>1. TUJUAN</b></p> <p><b>a. Tujuan Umum</b> Meningkatkan Pemahaman tentang Diri dan Lingkungan. (C6)</p> <p><b>b. Tujuan Khusus</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu <b>menganalisis</b> peluang dan tantangan dalam pengembangan karirnya serta membuat keputusan karir yang tepat. (C4)</li> <li>2. Peserta didik mampu <b>memilih</b> dan memanfaatkan informasi karir yang akurat dan terkini. (A2)</li> <li>3. Peserta didik mampu <b>mengidentifikasi</b> keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja, seperti keterampilan komunikasi, presentasi, dan pemecahan masalah. (P2)</li> <li>4. Peserta didik mampu <b>mengemukakan</b> pilihan karir yang diminati. (C3)</li> </ol>			
<b>SKKPD SMA</b>	Pengenalan	Akomodasi	Tindakan
Wawasan dan Kesiapan Karier	Mempelajari kemampuan diri, peluang dan ragam pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang terfokus ada pengembangan alternatif karir yang lebih terarah	Internalisasi nilai-nilai yang melandasi pertimbangan pemilihan alternatif karir	Mengembangkan alternatif perencanaan karir dengan mempertimbangkan kemampuan, peluang dan ragam karir

<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	Mandiri, Kreatif & Bernalar Kritis
<b>Materi Layanan</b>	Perencanaan Karir. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan</li> <li>2. Pemahaman tentang informasi karir</li> <li>3. Langkah langkah perencanaan karir</li> </ol>
<b>Sumber</b>	<p>Blog eCampuz: <a href="https://www.umn.ac.id/jenis-jenis-tes-masuk-perguruan-tinggi-swasta/">https://www.umn.ac.id/jenis-jenis-tes-masuk-perguruan-tinggi-swasta/</a></p> <p>CNN Indonesia: <a href="https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230201104538-561-907461/12-pekerjaan-yang-dibutuhkan-di-masa-depan-salah-satunya-akuntan">https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230201104538-561-907461/12-pekerjaan-yang-dibutuhkan-di-masa-depan-salah-satunya-akuntan</a></p> <p>Glints : <a href="https://glints.com/id/lowongan/jenis-pekerjaan-untuk-calon-entrepreneur/">https://glints.com/id/lowongan/jenis-pekerjaan-untuk-calon-entrepreneur/</a></p> <p>Kompas : <a href="https://www.kompas.com/tren/read/2023/07/31/153000065/10-pekerjaan-paling-dicari-dan-yang-terancam-hilang-5-tahun-ke-depan-apa?page=all">https://www.kompas.com/tren/read/2023/07/31/153000065/10-pekerjaan-paling-dicari-dan-yang-terancam-hilang-5-tahun-ke-depan-apa?page=all</a></p> <p>Nuraini. (2014). Manajemen Sumber Daya Manusia. (<i>Pekanbaru: Yayasan Ainisyam</i>), Hal. 69 11, 11–32.</p> <p>Rencanamu: <a href="https://www.pendaftaranonline.web.id/2015/11/pendaftaran-universitas-swasta.html">https://www.pendaftaranonline.web.id/2015/11/pendaftaran-universitas-swasta.html</a></p> <p>Sitompul, L. (2018). Meningkatkan pemahaman perencanaan karir melalui layanan bimbingan karir di sekolah dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang tahun 2017-2018. <i>Jurnal Tabularasa Pps Unimed</i>, 15(3), 316–327. Universitas Multimedia Nusantara: <a href="https://www.umn.ac.id/pendaftaran/">https://www.umn.ac.id/pendaftaran/</a></p> <p>Winkel, W. ., &amp; Hastuti, S. (2005). <i>Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan</i>. Media Abadi.</p>
<b>2. KEGIATAN LAYANAN</b>	
<b>Durasi dalam Pembukaan dan penjelasan langkah langkah kegiatan bimbingan kelompok 5 menit</b>	

- a. Tahap Awal/Pendahuluan Pernyataan tujuan**
- 1) Guru BK bersama dengan peserta didik memulai dengan salam dan berdoa
  - 2) Guru BK membina hubungan baik dengan peserta didik untuk menanyakan kabar dan mempresensi satu persatu
  - 3) Peserta didik menjawab dan menyampaikan kabar dan memperhatikan guru yang sedang melakukan presensi.
  - 4) Guru BK menyampaikan garis besar cakupan materi serta tujuan pelaksanaan bimbingan
  - 5) Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan tujuan layanan yang disampaikan oleh guru BK
- b. Penjelasan langkah-langkah kegiatan**
- 1) Guru BK menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab siswa
  - 2) Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan
- c. Mengarahkan kegiatan (Konsolidasi)**
- 1) Guru BK mengajak peserta didik untuk berbagi pengalaman terhadap topik yang akan dibicarakan (apersepsi)

**Durasi tahap peralihan dan Persiapan permainan 3 Menit**

**Tahap peralihan (Transisi)**

- 1) Guru BK menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh siswa pada tahap selanjutnya
- 2) Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan dan memulai ke tahap inti
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keikutsertaan peserta didik
- 4) Melakukan Ice Breaking

**Durasi dalam Penjelasan terkait permainan dan materi yang ada dalam permainan ular tangga 10 Menit**

**b. Tahap Inti**

**Penyajian Kelas (Class Precentation)**

- 1) Sebelum permainan dimulai Guru BK menjelaskan terkait materi yang ada pada permainan ular tangga
- 2) Guru BK menyiapkan dan mejelaskan aturan permainan ular tangga
- 3) Peserta didik memperhatikan matreri yang dijelaskan
- 4) Guru BK menjelaskan serta tanya jawab terkait materi

**Belajar dalam Kelompok (Team)**

- 1) Peserta didik membuat kelompok-kelompok menjadi 4 kelompok
- 2) Guru BK menyiapkan dan menjelaskan teknik permainan pada layanan

bimbingan kelompok

- 3) Guru bimbingan dan konseling menanyakan kembali tentang pemahaman pada teknik permainan layanan bimbingan dan konseling ini

**Durasi dalam Pembagian kelompok dan pelaksanaan permainan ular tangga 15 Menit**

Permainan (Game) & Pertandingan (Tournament)

- 1) Guru BK mengajak para peserta didik untuk memainkan permainan yang telah di sediakan pada layanan bimbingan kelompok yaitu permainan ular tangga
- 2) Peserta didik melalui kelompok berkompetisi atau bertanding untuk mencapai finish melalui kartu misi dengan tantangan ular dan tangga melalui permainan ular tangga
- 3) Peserta didik melalui kelompok berdiskusi dan menjawab misi yang diberikan dengan flascard
- 4) Kelompok yang mencapai finish terlebih dahulu dianggap menang dan permainan selesai
- 5) Guru BK selama kegiatan layanan bimbingan kelompok berlangsung mulai memperhatikan sikap, sifat, dan respon peserta didik pada permainan dan pertandingan kegiatan ini

Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

- 1) Guru BK memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan permainan dengan pemberian reward dan kelompok yang kalah dengan pemberian punishment
- 2) Penilaian hasil (assess the outcome) dengan guru BK memberikan Goggle form

**Durasi dalam penyampaian Keimpulan refleksi dan penutupan 2 Menit**

Tahap Penutup

- 1) Guru BK mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan
- 2) Guru BK merefleksi peserta didik dengan menanyakan kebermanfaatan atau kebermaknaan kegiatan layanan ini secara lisan
- 3) Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang
- 4) Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

**3. EVALUASI**

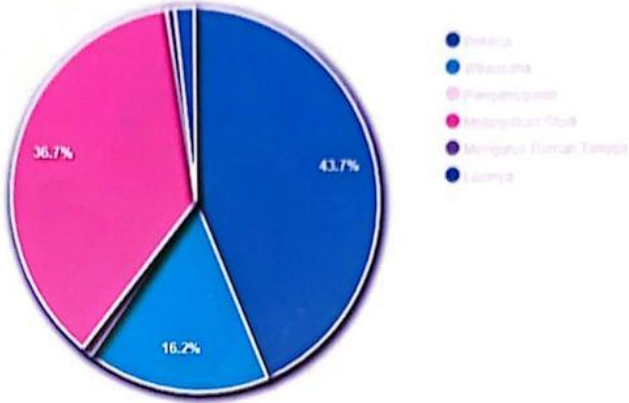
**Durasi dalam melakukan evaluasi dengan mengisi link goggle form dan melakukan**

<b>uji perencanaan karir 5 Menit</b>	
<b>Evaluasi proses</b>	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan refleksi hasil materi perencanaan karir dengan media ular tangga</li> <li>2. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</li> <li>3. Mengamati cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</li> <li>4. Mengamati cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan</li> <li>5. guru BK</li> </ol>
<b>Evaluasi hasil</b>	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK memberikan link <i>goggle form</i> sebagai refleksi dan evaluasi</li> <li>2. Merasakan suasana pertemuan menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.</li> <li>3. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting</li> <li>4. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</li> <li>5. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti</li> </ol>

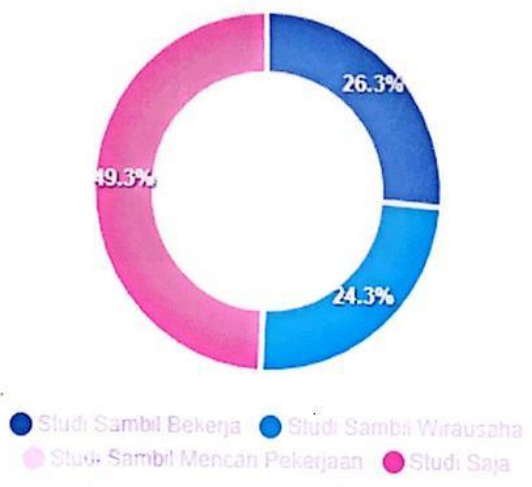
**Lampiran 4 Hasil Tracer Studi SMK N 1 Godean**

**GRAFIK LAPORAN HASIL TRACER VOCASI MITRAS DUDI  
ANKATAN 2022 SMKN 1 GODEAN**

Persentase BMW  
Detail: Mengetahui dan Mengetahui



**Lulusan Melanjutkan Studi**  
Informasi Detail Lulusan Melanjutkan Studi



### Lampiran 5 Hasil Analisis XI AKL 1

PROFIL KELAS DARI HASIL ANALISA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK				
SMK N 1 Godean				
	KELAS :		XI AKL 1	
	TAHUN :		2023/2024	
NO	BUTIR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK	JML RESPONDEN	PROSEN TASE	PRIORITAS
21	Saya merasa sulit mematuhi tata tertib sekolah	0	0,00%	RENDAH
14	Saya kadang lupa membuang sampah sembarangan	6	1,06%	SEDANG
20	Saya belum memahami etika dan budaya tertib berlalu lintas	3	0,53%	RENDAH
35	Saya belum tahu cara untuk membangkitkan semangat belajar	16	2,83%	TINGGI
39	Saya merasa sulit untuk belajar kelompok	6	1,06%	SEDANG
47	Saya belum mengetahui tentang dunia usaha / dunia industri	17	3,00%	TINGGI
7	Saya belum tahu cara mengatur waktu yang baik	14	2,47%	TINGGI
41	Saya belum dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk belajar	0	0,00%	RENDAH
3	Saya merasa masih sulit untuk selalu berfikir positif	14	2,47%	TINGGI
16	Saya sedang memiliki masalah dengan teman dekat (pacar)	2	0,35%	RENDAH
19	Saya belum paham yang harus dilakukan dengan adanya pemanasan global	10	1,77%	SEDANG
30	Saya belum memahami peran sosial pria dan wanita dengan norma yang ada di masyarakat	8	1,41%	SEDANG
2	Saya kadang lupa bersyukur atas nikmat dan karunia dari Tuhan YME	12	2,12%	TINGGI
6	Saya belum paham tentang mekanisme pertahanan diri	9	1,59%	SEDANG
48	Saya belum paham hubungan antara bakat, minat, pendidikan dan pekerjaan	11	1,94%	SEDANG

5	Saya belum tahu cara mengendalikan emosi dengan baik	17	3,00%	TINGGI
8	Saya merasa masih sedikit pemahaman tentang kesehatan reproduksi remaja	9	1,59%	SEDANG
17	Saya belum bisa memiliki kepekaan diri dan sosial	12	2,12%	TINGGI
18	Saya belum tahu cara berkomunikasi yang efektif	10	1,77%	SEDANG
31	Saya belum paham tentang dampak Sek Bebas, LGBT dan HIV/AIDS	3	0,53%	RENDAH
1	Kualitas ibadah saya pada Tuhan YME masih belum baik	13	2,30%	TINGGI
29	Saya belum memahami tawuran pelajar dan akibatnya	1	0,18%	RENDAH
10	Saya merasa masih sedikit pengetahuan tentang ilmu kepemimpinan	21	3,71%	TINGGI
11	Saya belum paham tentang mental disorder dan permasalahannya	18	3,18%	TINGGI
38	Saya semangat belajar, kalau ada tes atau ujian saja	11	1,94%	SEDANG
9	Saya belum mengetahui banyak tentang jenis obat-obat terlarang serta dampaknya	19	3,36%	TINGGI
23	Saya merasa sulit mengendalikan ketergantungan pada medsos (fb, wa, dll)	13	2,30%	TINGGI
12	Saya jenuh dan enggan masuk sekolah	6	1,06%	SEDANG
22	Saya kadang masih lupa mengucapkan kata maaf, tolong dan terimakasih dalam pergaulan	5	0,88%	RENDAH
24	Saya belum memahami etika dalam bergaul	2	0,35%	RENDAH
25	Saya belum tahu cara menjaga persahabatan agar tetap langgeng	8	1,41%	SEDANG
26	Saya merasa saat ini belum banyak memiliki teman	18	3,18%	TINGGI
28	Saya belum tahu tentang bentuk-bentuk kenakalan remaja saat ini dan cara mensikapinya	8	1,41%	SEDANG
32	Saya merasa belum menemukan cara belajar yang efektif	19	3,36%	TINGGI
33	Saya belum bisa membuat peta pikiran (mind mapping)	6	1,06%	SEDANG
43	Saya merasa takut bertanya atau menjawab di kelas	16	2,83%	TINGGI

27	Saya masih sering terbawa arus pergaulan yang kurang baik	1	0,18%	RENDAH
34	Saya belum paham cara kerja otak kiri dan otak kanan	22	3,89%	TINGGI
50	Saya masih belum bisa belajar secara rutin	22	3,89%	TINGGI
36	Saya masih suka menunda-nunda tugas sekolah/pekerjaan rumah (PR)	18	3,18%	TINGGI
40	Saya belum paham cara memilih lembaga bimbingan belajar yang baik	11	1,94%	SEDANG
44	Saya jarang sekali mengunjungi perpustakaan untuk membaca	18	3,18%	TINGGI
46	Saya merasa belum banyak tahu tentang jenis-jenis profesi/pekerjaan di masyarakat	10	1,77%	SEDANG
49	Saya masih memiliki keraguan dengan pilihan cita-cita/karir masa depan	24	4,24%	TINGGI
37	Saya merasa kesulitan dalam memahami pelajaran tertentu	27	4,77%	TINGGI
45	Saya terpaksa harus bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup	2	0,35%	RENDAH
4	Saya kadang-kadang masih suka menyontek pada waktu tes /ujian	8	1,41%	SEDANG
13	Saya merasa sulit menghilangkan kebiasaan keluar malam (bermain,begadang)	7	1,24%	SEDANG
42	Saya masih belum bisa belajar secara rutin	23	4,06%	TINGGI
15	Saya tidak suka kalau disuruh antri, sementara yang lain tidak mau tertib untuk antri	10	1,77%	SEDANG

## Lampiran 6 Permohonan Validasi Ahli Materi 1



UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

### FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA

Kampus 1 : Jl. Siliwangi (Ringroad Utara), Jombor, Sleman D.I. Yogyakarta - Indonesia 55285 | Telp. +62-274-623310 (Hunting) | Faks. +62-274-623306  
Kampus 2 : Jl. Glagahsari No. 63 Yogyakarta, D.I. Yogyakarta - Indonesia 55164 | Telp. +62-274-373955

Nomor : 32/F.Bishum/KPD-BK/V/2024  
Hal : Permohonan Ahli/Validator Materi

Yth. : Bapak Putut Kus Ari Wibowo, S.Pd  
SMK Negeri 2 Yogyakarta  
Jl. AM. Sangaji No.47  
Cokrodiningratan, Jetis, Yogyakarta  
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian tugas akhir mahasiswa di bawah ini:

Nama : Restia Pramesti  
NIM : 5201211034  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Dosen Pembimbing : Nararya Rahadyan B, S.Pd.,M.Pd

memohon kesediaan Bapak untuk menjadi Ahli/Validator Materi pada Tugas Akhir dengan judul:

**“Pengembangan Media Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean”**

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kesediaan yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Kaprodi Bimbingan dan Konseling



Erin Fjitra, S.Pd.,M.Pd

NIR. 11 0215 069

## Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi 1

### LEMBAR VALIDASI

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI ULAR TANGGA

##### Identitas Validator

Nama : PUTUT KUS ARI WIBOWO, S.Pd  
NIP : 199803072024211008  
Pekerjaan : GURU BK  
Instansi : SMK N 2 YOGYAKARTA

##### Petunjuk pengisian :

1. mohon kesediaan bapak/ ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media tentang “ Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Perencanaan Karir Kelas XI SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta”
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap penilaian dibawah ini.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

3. Apabila bapak/ ibu dalam menilai dirasa kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki mohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan media ini.
6. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
<b>Kualitas materi</b>					
1	Mencakup materi perencanaan karir	✓			
2	Materi memuat informasi perencanaan karir yang cukup bagi peserta didik		✓		
3	Materi memuat langkah-langkah dalam perencanaan karir	✓			
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik		✓		
5	Materi bersifat penting bagi peserta didik		✓		
<b>Kemenerikan materi</b>					
6	Kemenerikan materi perencanaan karir bagi peserta didik	✓			
<b>Manfaat materi</b>					
7	Kebermanfaatan materi perencanaan karir bagi peserta didik		✓		
<b>Bahasa yang digunakan</b>					
8	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓			
9	Kesesuaian bahasan dengan sasaran pengguna	✓			
10	Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
Jumlah					
Saran: Desain cukup menarik dan kalo bisa ditambahkan dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan karir baik dipanduan dan dikartu, sebaiknya buku panduan dituiskan rencana pelaksanaan sk-bukan lembar aktivitas dan format disesuaikan dgn kurikulum merdeka serta perlu diperjelas penggunaan kartu langkah sebagai motivasi dari dadu dalam proses pelaksanaan penggunaan media ulat tangga.					

Media ulat tangga yang sedang dikembangkan dinyatakan

1	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	
3	Tidak layak digunakan	

\*Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Validator

(Putut Kus Ari Wibowo Spel)

## Lampiran 8 Permohonan Validasi Ahli Materi 2



UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

### FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA

Kampus 1 : Jl. Silwangi (Ringroad Utara), Jombor, Sleman D.I. Yogyakarta - Indonesia 55285 | Telp. +62-274-623310 (Hunting) | Faks. +62-274-623306  
Kampus 2 : Jl. Glagahsari No. 63 Yogyakarta, D.I. Yogyakarta - Indonesia 55164 | Telp. +62-274-373955

Nomor : 16/F.Bishum/KPD-BK/III/2024

Hal : Permohonan Ahli/Validator Materi

Yth. : Bapak Yosi Bangun Muttaqin, S.Pd  
Guru BK SMK Negeri 1 Godean  
Kowan, Sidoagung, Kec. Godean  
Sleman, Yogyakarta  
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian tugas akhir mahasiswa di bawah ini:

Nama : Restia Pramesti  
NIM : 5201211034  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Dosen Pembimbing : Nararya Rahadyan B, S.Pd.,M.Pd

memohon kesediaan Bapak untuk menjadi Ahli/Validator Materi pada Tugas Akhir dengan judul:

**“Pengembangan Media Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean”**

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kesediaan yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 Maret 2024

Kaprodi Bimbingan dan Konseling

Erlin Fitria, S.Pd.,M.Pd

NIK. 11 0215 069



## Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 2

### LEMBAR VALIDASI

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI ULAR TANGGA

##### Identitas Validator

Nama : YOSI BAYUN MUTAQIN, S. PA.  
NIP : 19890113202211003  
Pekerjaan : GURU BK  
Instansi : SMKN 1 GODEAN

##### Petunjuk pengisian :

1. mohon kesediaan bapak/ ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media tentang “ Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Perencanaan Karir Kelas XI SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta”
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap penilaian dibawah ini.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

3. Apabila bapak/ ibu dalam menilai dirasa kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki mohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan media ini.
6. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
<b>Kualitas materi</b>					
1	Mencakup materi perencanaan karir	✓			
2	Materi memuat informasi perencanaan karir yang cukup bagi peserta didik	✓			
3	Materi memuat langkah-langkah dalam perencanaan karir		✓		
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
5	Materi bersifat penting bagi peserta didik	✓			
<b>Kemenerikan materi</b>					
6	Kemenerikan materi perencanaan karir bagi peserta didik	✓			
<b>Manfaat materi</b>					
7	Kebermanfaatan materi perencanaan karir bagi peserta didik	✓			
<b>Bahasa yang digunakan</b>					
8	Kejelasan bahasa yang digunakan		✓		
9	Kesesuaian bahasan dengan sasaran pengguna	✓			
10	Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik		✓		
Jumlah					
Saran:					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- untuk pertanyaan : buat pertanyaan yg efektif, bahasa di permudah, pertanyaan terbuka</li> <li>- Informasi tentang Universitas di lengkapi Negeri &amp; swasta.</li> <li>- Informasi tentang langkah-langkah perencanaan karir diperkuat lagi</li> </ul>					

Media ular tangga yang sedang dikembangkan dinyatakan

1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Tidak layak digunakan	

\*Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Validator

Tosi Ezzun Mutaqin, S.Pd  
NIP. 1989 0113 2022211 00 3

## Lampiran 10 Permohonan Validasi Ahli Media 1



UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

### FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA

Kampus 1 : Jl. Silwangi (Ringroad Utara), Jombor, Sleman D.I. Yogyakarta - Indonesia 55285 | Telp. +62-274-623310 (Hunting) | Faks. +62-274-623306  
Kampus 2 : Jl. Glagahsari No. 63 Yogyakarta, D.I. Yogyakarta - Indonesia 55164 | Telp. +62-274-373955

Nomor : 17/F.Bishum/KPD-BK/III/2024

Hal : Permohonan Ahli/Validator Media

Yth. : Ibu Dwi Ratnawati, S.Pd.,M.Pd

Dosen Pendidikan Teknologi Informasi

F-Bishum UTY

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian tugas akhir mahasiswa di bawah ini:

Nama : Restia Pramesti  
NIM : 5201211034  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Dosen Pembimbing : Nararya Rahadyan B, S.Pd.,M.Pd

memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Ahli/Validator Media pada tugas akhir dengan judul:

**“Pengembangan Media Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean”**

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kesediaan yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 Maret 2024

Kaprodi Bimbingan dan Konseling



Erlin Fitria, S.Pd.,M.Pd

NIK. 11 0215 069

## Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media 1

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA ULAR TANGGA

#### Identitas Validator

Nama : Dwi Ratrawati, S.Pd., M.Pd  
NIP :  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UTY

#### Petunjuk pengisian :

1. mohon kesediaan bapak/ ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media tentang "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Perencanaan Karir Kelas XI SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta"
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap penilaian dibawah ini.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

3. Apabila bapak/ ibu dalam menilai dirasa kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki mohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan media ini.
6. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Media mempunyai desain yang mudah dan sederhana</b>					
1	Kesesuaian pemilihan warna dan gambar background dalam produk	✓			
2	Pertanyaan dan informasi dalam kartu mudah dipahami	✓			
<b>Multifungsi</b>					
3	Media mampu mengajak siswa untuk menggali informasi tentang perencanaan karir		✓		
<b>Media menarik</b>					
4	Media memiliki desain modifikasi yang menarik	✓			
5	Media mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa		✓		
6	Media memiliki nilai kreativitas		✓		
<b>Kemudahan media untuk digunakan</b>					
7	Media berukuran besar	✓			
8	Media mudah digunakan dan dimainkan	✓			
9	Buku panduan media mudah dipahami	✓			
<b>Media tahan lama</b>					
10	Media tidak mudah rusak dan tidak membahayakan	✓			
<b>Media dapat mendorong siswa bermain bersama</b>					
11	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi		✓		
Jumlah					
Saran:					
		Tambahkan pernyataan.			

Media ular tangga yang sedang dikembangkan dinyatakan

1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3	Tidak layak digunakan	

\*Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Validator



Pui Retnowati, S.Pd., M.Pd

## Lampiran 12 Permohonan Validasi Ahli Media 2



UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

### FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA

Kampus 1 : Jl. Siliwangi (Ringroad Utara), Jombor, Sleman D.I. Yogyakarta - Indonesia 55285 | Telp. +62-274-623310 (Hunting) | Faks. +62-274-623306  
Kampus 2 : Jl. Glagahsari No. 63 Yogyakarta, D.I. Yogyakarta - Indonesia 55164 | Telp. +62-274-373955

Nomor : 31/F.Bishum/KPD-BK/V/2024

Hal : Permohonan Ahli/Validator Media

Yth. : Bapak Vikistha Dimas Candra Wira Pratama, S.Pd  
SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian tugas akhir mahasiswa di bawah ini:

Nama : Restia Pramesti  
NIM : 5201211034  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Dosen Pembimbing : Nararya Rahadyan B, S.Pd.,M.Pd

memohon kesediaan Bapak untuk menjadi Ahli/Validator Media pada tugas akhir dengan judul:

**“Pengembangan Media Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean”**

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kesediaan yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Kaprodi Bimbingan dan Konseling

Erlin Hatria, S.Pd.,M.Pd

NIK. 11 0215 069



## Lampiran 13 Hasil Validasi Ali Media

### LEMBAR VALIDASI

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA ULAR TANGGA

##### Identitas Validator

Nama : Vikistha Dimas Candra Wira Pratama Putra  
NIP : 1414028  
Pekerjaan : Guru BK  
Instansi : SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Petunjuk pengisian :

1. mohon kesediaan bapak/ ibu untuk memberi masukan pada pengembangan media tentang “ Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Perencanaan Karir Kelas XI SMK Negeri 1 Godean Yogyakarta”
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap penilaian dibawah ini.

<b>Keterangan</b>	<b>: Skor</b>
Sangat Baik	: 4
Baik	: 3
Kurang Baik	: 2
Tidak Baik	: 1

3. Apabila bapak/ ibu dalam menilai dirasa kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki mohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Penilaian, saran dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan media ini.
6. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Media mempunyai desain yang mudah dan sederhana</b>					
1	Kesesuaian pemilihan warna dan gambar background dalam produk	√			
2	Pertanyaan dan informasi dalam kartu mudah dipahami		√		
<b>Multifungsi</b>					
3	Media mampu mengajak siswa untuk menggali informasi tentang perencanaan karir		√		
<b>Media menarik</b>					
4	Media memiliki desain modifikasi yang menarik		√		
5	Media mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa	√			
6	Media memiliki nilai kreativitas				
<b>Kemudahan media untuk digunakan</b>					
7	Media berukuran besar	√			
8	Media mudah digunakan dan dimainkan		√		
9	Buku panduan media mudah dipahami	√			
<b>Media tahan lama</b>					
10	Media tidak mudah rusak dan tidak membahayakan	√			
<b>Media dapat mendorong siswa bermain bersama</b>					
11	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi	√			
Jumlah					
Saran: materi dan media yang disajikan bagus sehingga bisa menumbuhkan komunikasi antar peserta didik.					

Media ular tangga yang sedang dikembangkan dinyatakan

1	Layak digunakan tanpa revisi	√
2	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	
3	Tidak layak digunakan	

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Validator



**Lampiran 14 Dokumentasi Validasi dan Uji Coba**

