

Pengembangan Media Permainan *Career's Adventure* "Ludo Takon" untuk Pemilihan Karir Siswa

Humaira Firdaus Lita¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Guruh Sukma Hanggara³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

humairafirds@gmail.com¹, ju.wahyu@gmail.com², kangguruh@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by students at SMK Muhammadiyah 1 Kediri who find it difficult to choose a career after graduation. In addition, counseling teachers lack innovation to provide career guidance services, resulting in low student interest in participating in these services. This study aims to help improve student career selection at SMK Muhammadiyah 1 Kediri by developing career's adventure "ludo takon" media. The research and development model used in this study is R&D using the Borg and Gall development model with 10 stages of development and by researchers modified to 5. The results of media validation by material experts obtained a score of 0.9, by media experts 1.00 and by guidance and counseling teachers obtained a score of 1.00. Based on the categorization criteria, the validation results are included in the very valid category. From the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the career's adventure media "ludo takon" is declared feasible, and practical to use as media in Guidance and Counseling services and succeeds in attracting student interest, and improving career selection skills in students.

Keywords: *media BK, ludo takon, career selection*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa di SMK Muhammadiyah 1 Kediri yang merasa mengalami kesulitan dalam pemilihan karir setelah lulus nantinya. Selain itu, guru BK kurang berinovasi untuk memberikan layanan bimbingan karir, sehingga menyebabkan rendahnya minat siswa untuk mengikuti layanan tersebut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan pemilihan karir siswa di SMK Muhammadiyah 1 Kediri dengan mengembangkan media *career's adventure* "ludo takon". Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 10 tahapan pengembangan dan oleh peneliti dimodifikasi menjadi 5. Hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh skor 0,9, oleh ahli media 1,00 dan oleh guru bimbingan dan konseling memperoleh skor 1,00. Berdasarkan kriteria kategorisasi hasil validasi termasuk dalam kategori sangat valid. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media *career's adventure* "ludo takon" dinyatakan layak, dan praktis digunakan sebagai media pada layanan Bimbingan dan Konseling dan berhasil menarik minat siswa, serta meningkatkan kemampuan pemilihan karir pada siswa.

Kata Kunci: media BK, ludo takon, pemilihan karir

PENDAHULUAN

Belakangan ini ada berbagai keresahan dalam sektor pendidikan yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa sekolah menengah dalam mempersiapkan karirnya masih tergolong rendah. Hal tersebut tampak dalam berbagai masalah baik yang berkaitan dengan pemilihan jenis studi lanjutan, pemilihan rencana pekerjaan, maupun yang berkaitan dengan ketidaksiapan para lulusan SMK dalam memasuki pendidikan lanjutan atau dunia kerja.

Menurut penelitian (Saputra, Widiyari, 2017) gambaran kemampuan perencanaan karier siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) berupa layanan informasi karir menunjukkan bahwa kemampuan perencanaan karir siswa dalam kategori rendah.

Menurut Dariyo (2003) (sasanto, 2016) karir mengandung pengertian suatu pilihan pekerjaan yang dilakukan seorang individu, sesuai dengan kepribadian, minat-bakat, kemampuan, ketrampilan ataupun kecerdasan. Dari pendapat diatas, dalam memilih karir seharusnya memperhatikan aspek kepribadian, minat-bakat, kemampuan, ketrampilan ataupun kecerdasan. Akan tetapi seringkali individu tidak mengetahui hal-hal tersebut dalam dirinya. Oleh karena itu individu perlu mendapat bimbingan serta dukungan dari orang lain agar mampu memahami kepribadian dalam diri, minat-bakat, kemampuan yang ia miliki, ketrampilan serta kecerdasan yang ia kuasai. Apabila seseorang tidak mampu memahami itu, seringkali karir yang dijalani tidak sesuai dengan passion individu. seperti taraf kehidupan sosial-ekonomi keluarga, variasi tuntutan lingkungan, serta kesempatan yang muncul.

Menurut Ginzberg terdapat empat faktor yang mempengaruhi pemilihan karir yaitu sebagai berikut:

- a. Realitas, pemilihan karir disebabkan karena adanya tekanan dari lingkungan
- b. Proses pendidikan, bidang karir ditentukan berdasarkan kualitas dan kuantitas pendidikan
- c. Emosi, pemilihan karir tergantung pada aspek kepribadian seseorang
- d. Nilai pribadi, jenis pekerjaan ditentukan oleh individu lain

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu peneliti mengembangkan sebuah media permainan *career's adventure* "ludo takon" untuk mengatasi pendahannya pemilihan karir siswa. Pemberian layanan sambil bermain dapat memudahkan fleksibilitas dalam proses pemberian layanan, karena aktivitas tersebut dapat dilakukan di tempat dan waktu yang fleksibel. Permainan ini dilakukan melalui bimbingan kelompok, karena bermain dengan metode kelompok akan membantu siswa mengatasi rendahnya pemilihan karir siswa. Dengan cara ini, siswa dapat bertukar pikiran tentang apa yang mereka alami dan mereka rasakan sehubungan dengan masalah rendahnya pemilihan karir siswa. Wibowo (2005) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah sebagai kegiatan kelompok di mana pemimpin kelompok memberikan informasi dan memimpin diskusi sehingga anggota kelompok menjadi lebih sosial atau membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Media yang di gunakan dalam penelitian ini adalah media permainan *career's adventure* "Ludo Takon". Media permainan ludo takon ini mengadaptasi dari permainan ludo. Yang menjadikan permainan ini menjadi lebih menarik yaitu dengan ditambahkan beberapa pertanyaan, tantangan, serta hadiah bila ada yang lebih cepat masuk ke rumah yang berada di tengah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan media *permainan career's adventure* "ludo takon" untuk pemilihan karir siswa" untuk meningkatkan rendahnya pemilihan karir siswa setelah lulus SMK.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Pada bidang pendidikan tujuan utama dari adanya penelitian dan pengembangan bukan hanya sekedar untuk merumuskan dan menguji teori, namun juga digunakan untuk mengembangkan beberapa produk yang efektif digunakan sesuai kebutuhan di sekolah. Dalam pengembangan ini, peneliti berpedoman pada model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Borg and Gall memaparkan terdapat 10 langkah dalam penelitian and pengembangan yaitu meliputi : 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*); 2) perencanaan (*planning*); 3) pengembangan draft produk (*develop preliminaryform of product*); 4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*); 5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*); 6) uji coba produk awal (*main field testing*); 7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*); 8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*); 9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*); dan 10) diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*). Langkah tersebut tidak akan digunakan seluruhnya tetapi akan dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan dalam penelitian dan juga mempertimbangkan waktu. Adapun langkah–langkah tersebut disederhanakan atau dimodifikasi oleh penulis menjadi 5 langkah pengembangan. Hal ini dikarenakan waktu yang digunakan peneliti dalam pengembangan singkat sehingga langkah dalam pengembangan *Borg & Gall* dimodifikasi. Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji coba lapangan, 5) penyempurnaan produk awal.

Ginzberg (Winkel dan Hastuti, 2013) mengemukakan pemilihan karir adalah proses pemilihan yang tidak dapat berlangsung dengan cepat serta tidak bisa melakukan pemilihan dengan sekali saja, melainkan memerlukan proses panjang yang berlangsung selama masa perkembangan kehidupan. Sedangkan menurut Super (Winkel dan Hastuti, 2013), pilihan jabatan merupakan suatu perpaduan antara faktor pada individu sendiri, seperti kebutuhan, sifat-sifat kepribadian, serta kemampuan intelektual, dengan berbagai faktor diluar individu,

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Kediri yang beralamat di Jl. Penanggungan No.1, Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur.. Subyek dalam penelitian ini adalah guru BK sebagai uji

pengguna dalam penelitian ini, kemudian uji ahli materi, dan uji ahli media. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Menurut Arikunto, (2020) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Langkah yang dilakukan yaitu 1) Peneliti menyiapkan angket diantaranya angket pemilihan karir, angket uji ahli media, angket uji ahli materi, dan juga angket uji ahli pengguna, 2) Peneliti menyebarkan angket pemilihan karir pada siswa yang dipilih secara random dengan jumlah 30 siswa untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang memiliki pemilihan karir rendah 3) Peneliti melakukan uji validasi dari ahli media dan juga ahli materi dengan memberikan angket pada penguji, 4) Merevisi desain dari hasil penilaian dan masukan dari ahli materi dan ahli media, 5) peneliti melakukan uji ahli pengguna untuk mengetahui kelayakan dan keberterimaan media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" untuk pemilihan karir siswa.

Dalam tahap uji validitas dari ahli, peneliti juga ingin mendapatkan informasi berupa kritik dan saran yang membangun agar media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat teruji secara valid dengan mengetahui kategori kelayakan dari ahli. validitas isi menurut (Sugiyono,2016) yaitu berdasarkan penilaian ahli (expert judgment) dengan menghitung skor prosentase terhadap item di dalam instrumen.

Tabel. 1 kualifikasi hasil produk

Indeks	Kategori
0,66-1,00	Baik/ layak
0,33-0,65	Cukup baik/ cukup layak
0,00-0,32	Tidak baik/ tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" telah melewati beberapa tahap pada uji ahli media, ahli materi dan uji Pengguna serta telah melewati tahap revisi sehingga dapat terciptanya sebuah produk yang bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling. Media pengembangan sudah dapat dikatakan valid, dan praktis sesuai dengan hasil validitas yang diperoleh dari hasil prosentase yang dipaparkan oleh uji ahli materi, uji ahli media, dan juga uji ahli pengguna (guru BK). Adapun hasil dan interpretasi uji validasi dari ahli media, ahli materi dan uji ahli pengguna yang telah dilakukan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi sebesar 0,9 maka termasuk dalam kategori layak digunakan dengan revisi. Adapun

komentar umum yang di dapatkan dari uji ahli materi ialah keseluruhan materi dalam pengembangan media ini layak digunakan. Namun, ada beberapa yang harus di perbaiki diantaranya :

1. menambahkan spesifikasi pada BAB II di komponen produk
2. menambahkan pada BAB I di latar belakang mengenai konsep dan alasan pemilihan permainan Ludo sebagai inovasi media BK.

Interpretasi dalam rentang LDR (Layak Digunakan Dengan Revisi). Media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" memenuhi uji kelayakan oleh ahli materi. Namun, sebelum di implementasikan di lapangan peneliti terlebih dahulu merevisi terkait dengan komentar yang diberikan pada saat penilaian, setelah tahap revisi selesai dilakukan maka selanjutnya dapat dilanjutkan dalam proses implementasi di lapangan.

b. Ahli Media

Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli media sebesar 1,00 maka termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dengan saran yang diperoleh yaitu:

1. Merubah warna, dalam kartu pertanyaan
2. Menambahkan nama dosen pembimbing dalam *cover* buku panduan

Interpretasi dari ahli materi memperoleh skor dalam rentang LDR (Layak Digunakan dengan Revisi). Artinya media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" untuk pemilihan karir pada siswa SMK di Kota Kediri telah memenuhi uji kelayakan oleh ahli media. Meskipun termasuk dalam kategori sangat layak digunakan namun perlu dilakukan revisi terlebih dahulu berdasarkan saran yang diperoleh dan selanjutnya dapat di implementasi di lapangan.

c. Ahli Pengguna

Total hasil yang diperoleh dari hasil uji pengguna mendapatkan skor 1,00 maka termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Interpretasi pengguna rentang LD (Layak Digunakan) tanpa ada revisi. Media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" untuk pemilihan karir pada siswa SMK di Kota Kediri telah memenuhi uji kelayakan oleh ahli pengguna. Sehingga media tersebut sangat layak di implementasikan di lapangan. Berdasarkan di lapangan pada sekali siswa membutuhkan bantuan terkait dengan masalah rendahnya pemilihan karir siswa. Maka dari itu pengembangan media dengan topik pemilihan karir sangat cocok dengan fenomena yang terjadi di lapangan.

Tabel 2. hasil uji kelayakan ahli dan pengguna

No	Validasi Penguji	Hasil Prosentase Penilaian	Kategori
1	Ahli Materi	0,9	Layak
2	Ahli Media	1,00	Layak
3	Ahli Pengguna	1,00	Layak

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian media *career's adventure* "Ludo Takon" yang dikembangkan untuk meningkatkan pemilihan karir siswa di SMK Muhammadiyah 1 Kediri terbukti valid, dan praktis untuk digunakan dalam meningkatkan pemilihan karir siswa. Valid, berdasarkan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada ahli media yang memperoleh skor akhir 0,9. Ahli materi dengan skor 1,00 dan ahli guru BK dengan skor 1,00. Maka dapat disimpulkan bahwa media *career's adventure* "Ludo Takon" dapat diterima sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling yang layak digunakan untuk memberikan layanan Bimbingan Kelompok pada siswa serta dinyatakan sangat layak dalam uji ahli yang berguna dalam meningkatkan pemilihan karir siswa SMK Muhammadiyah 1 Kediri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti bagi Guru BK yaitu diharapkan dapat menggunakan media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" saat melakukan proses layanan BK diharapkan dapat mempelajari, memahami, dan mampu mengimplementasikan media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" disekolah, sehingga akan terbukti bahwa media permainan *career's adventure* "Ludo Takon" dapat meningkatkan rendahnya pemilihan karir siswa, sedangkan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dari segi materi ataupun permasalahannya yang berbeda dari yang sudah ada, sehingga dapat menjadikan media permainan *career's adventure* "ludo takon" lebih berkembang dan berinovasi yang dapat menciptakan manfaat bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2012). Model penelitian dan pengembangan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Fikriyani, DN. Nurbaeti. Hidayat, DR. (2020). Pemilihan Karir Berdasarkan Kepribadian Pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*. Volume 11 Nomor 7. ISSN: 2598- 3199. DOI: 10.23887/http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v10i2
- Ginzberg. (1998). Program Bimbingan Karier Disekolah. Jakarta : Ghalia
- Indah Kurniawan, BC. Dahlan, S. Andriyanto, R.E. (2019) Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Pemilihan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol.7 No.1 ISSN : 2301- 9824
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Nufus, A. (2017). Faktor penentu pemilihan karir siswa SMK Negeri 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 326-336.