

## PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KARIR TOWER OF CAREER UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA

Khofiyatun Nisa<sup>1</sup>, Sholih<sup>2</sup>, & Arga Satrio Prabowo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang, Banten, Indonesia

Email: [1khofiyatunnisa8431@gmail.com](mailto:1khofiyatunnisa8431@gmail.com); [2sholih@untirta.ac.id](mailto:2sholih@untirta.ac.id); [3argasatrio@untirta.ac.id](mailto:3argasatrio@untirta.ac.id)

Received: Dec, 2021

Accepted: Jul, 2022

Published: Jun 30, 2022

**Abstract:** This study aims to develop a game-based career planning information media that can improve the understanding of the career planning of junior high school students. This is expected to contribute to the use of game-based career planning information media in the learning process that can improve the understanding of junior high school student's career planning. This research was conducted at SMPN 3 Kota Cilegon with the target of class VIII students. Respondents obtained as many as 8 students with quota sampling technique revealed from the distribution of career planning questionnaires consisting of aspects of self-understanding, the ability to collect career information, and the ability to choose the desired career goals with a reliability of 0.917. The method used is research and development. The results of material expert validation are 72%, while from media experts the results are 74.3%. The respondents who were involved in the limited trial had career planning in the medium category. The result of the response test is 78.5% and is included in the appropriate media category. Career planning information game media can be used as an innovation in providing Guidance and Counseling services so that students can have a high interest in participating in the service so that students can concentrate and the goals of the service can be achieved.

**Keywords:** Media; Career Guidance; Career Planning.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media informasi perencanaan karir berbasis permainan yang dapat meningkatkan pemahaman untuk perencanaan karir peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan media informasi perencanaan karir berbasis permainan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman untuk perencanaan karir peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini dilakukan di SMPN Negeri 3 Kota Cilegon dengan sasaran siswa kelas VIII. Jumlah responden yang didapat sebanyak 8 orang siswa dengan teknik quota sampling yang diungkap dari penyebaran kuisisioner perencanaan karir yang terdiri dari aspek pemahaman diri, kemampuan mengumpulkan informasi karir dan kemampuan memilih tujuan karir yang diinginkan dengan reliabilitas 0,917. Metode yang digunakan adalah research and development. Hasil validasi ahli materi sebesar 72%, sedangkan dari ahli media diperoleh hasil sebesar 74,3%. Pada responden yang dilibatkan dalam uji coba terbatas yang memiliki perencanaan karir dalam kategori sedang. diperoleh hasil uji respon ialah sebesar 78,5% dan termasuk ke dalam kategori media layak. Media permainan informasi perencanaan karir dapat dijadikan sebuah inovasi dalam memberikan layanan Bimbingan Dan Konseling agar siswa dapat memiliki ketertarikan yang tinggi untuk mengikuti layanan sehingga siswa dapat berkonsentrasi dan tujuan dari layanan tersebut dapat tercapai.

**Kata kunci:** Media; Bimbingan Karir; Perencanaan Karir.

## **A. PENDAHULUAN**

Karir merupakan salah satu aspek dalam kehidupan yang dimana setiap individu pasti akan melalui proses berkarir dalam menjalani kehidupannya. Hal itu akan terwujud jika adanya usaha dan perencanaan yang matang yang dapat dilakukan sejak menginjak masa awal remaja. Menurut teori perkembangan karir super (Sharf, 1992) menjelaskan bahwa perencanaan karir terdiri dari dua aspek yaitu pengetahuan dan sikap. Aspek pengetahuan meliputi individu mengetahui mengenai dirinya sedangkan Aspek sikap meliputi menggunakan berbagai pengetahuan dan informasi.

Tetapi tidak jarang seorang individu yang mengalami kegagalan dalam menempuh karir nya. Hal itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor utama, salah satunya ketidak pahaman dan kurang nya informasi tentang karir sehingga dapat menghambat mempersiapkan diri untuk perencanaan karirnya. Selain itu terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa SMP dalam perencanaan karirnya. Salah satu upaya agar peserta didik memiliki perencanaan karir adanya layanan informasi karir dalam bimbingan karir yang diberikan oleh guru BK/Konselor pada peserta didik disekolah.

Salah satu bentuk layanan yang harus dilakukan dalam mengatasi permasalahan karir ini adalah dengan menyelenggarakan/ memberikan salah satu layanan dalam bimbingan konseling yaitu layanan informasi karir melalui layanan bimbingan kelompok. Guru BK saat ini seharusnya mempunyai inovasi terbaru dalam memberikan layanan kepada peserta didik, khususnya bimbingan karir. Guru BK dapat memberikan materi pembelajaran dengan mengintegrasikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran/teknologi.

Menurut Winkel Bimbingan konseling karir adalah bimbingan dalam mempersiapkan diri/peserta didik dalam menghadapi dunia kerja, memilih lapangan kerja atau jabatan /profesi tertentu serta membekali diri supaya siap memangku jabatan itu, dan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari lapangan pekerjaan yang dimasuki. Bimbingan karir juga dapat dipakai sebagai sarana pemenuhan kebutuhan perkembangan peserta didik yang harus dilihat sebagai bagian integral dari program pendidikan yang diintegrasikan dalam setiap pengalaman belajar bidang studi.

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki tugas perkembangan karir yang utama untuk mengenal kemampuan, bakat, minat, serta arah kecenderungan karir

(Dekdiknas, 2003). Perencanaan karir sebagai proses yang di lalui sebelum melakukan pemilihan karir, proses ini mencakup tiga aspek utama yaitu pengetahuan dan pemahaman akan diri sendiri, pengetahuan dan pemahaman akan pekerjaan, serta penggunaan penalaran yang benar antara diri sendiri dan dunia kerja. Menurut Teori Donald E. Super mengasumsikan perkembangan karir merupakan peranan individu dalam dunia yang mereka tempati. Ia juga menjelaskan bahwa peranan individu mencakup pengaruh dari hasil belajar, layanan kelompok, peluang, kerja dan keluarga bagi perkembangan karir sepanjang hidup.

Media adalah suatu alat atau sarana. Dalam penelitian ini media didefinisikan sebagai alat atau sarana untuk menyalurkan suatu pesan dalam tercapainya suatu tujuan tertentu. Media ini dibuat peneliti yang terinspirasi dari permainan balok Stalko yang dimodifikasi kembali dan stalko tersebut diberi nama *tower of career*, permainan tersebut dimodifikasi dan di jadikan media layanan informasi karir supaya dapat menarik perhatian siswa agar siswa dapat mengikuti layanan yang diberikan oleh guru BK. *Tower of career* merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pemberian layanan informasi karir yang dirancang untuk meningkatkan perencanaan karir siswa media *tower of career* dapat memberikan pemahaman tentang karir, dan dapat membantu siswa mengenali dirinya dan merencanakan karirnya.

Media *tower of career* bertujuan membantu siswa mengenal bakat, minat, potensi, serta arah kecenderungan karir supaya siswa dapat memilih studi lanjutan yang sesuai dengan dirinya, membantu siswa mengenalkan studi/sekolah lanjutan dan jurusan yang ada pada sekolah lanjutan tersebut, memberikan informasi karir yang lebih luas, dan membantu siswa membuat perencanaan karirnya sejak dini. Dengan penggunaan media ini dalam pemberian layanan informasi karir diharapkan dapat menarik perhatian dan fokus siswa untuk mengikuti proses layanan.

## **B. METODE**

Dalam penelitian metode yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development*. Sugiyono (2014) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu disertai pengujian efektifitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan juga merupakan kegiatan pengembangan suatu produk baru atau bisa juga dengan menyempurnakan suatu produk yang sudah ada.

***Khofiatun Nisa Dkk - Pengembangan Media Bimbingan Karir Tower of Career untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa***

Pengembangan sebuah produk guna efisiensi pelaksanaan pembelajaran bagi guru serta peserta didik di sekolah. Produk pengembangan dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa, pengembangan media *Tower of career* berisi konten informasi-informasi mengenai pengetahuan diri dan sekolah lanjutan di Sekolah Menengah Atas (SMA) supaya siswa dapat melakukan sebuah perencanaan karir setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Adapun lokasi yang dijadikan tempat uji coba penggunaan media *tower of career* ialah SMPN Negeri 3 Kota Cilegon dengan yang dilibatkan dalam adalah peserta didik SMPN 3 Kota Cilegon tingkatan kelas VIII. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel menggunakan *quota sampling*. Arikunto (2010) mengartikan teknik sampel kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi dengan karakteristik tertentu sampai jumlah (kuota) yang diharapkan. Sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Jumlah sampel yang dilibatkan ialah sebanyak 8 peserta didik di SMPN 3 Kota Cilegon tingkatan VIII.

Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Develompent*) terdiri atas beberapa tahapan, diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal (Sugiyono, 2014). Peneliti hanya akan membatasi penelitian pada tahap uji coba produk pertama saja, dikarenakan keterbatasan waktu pendidikan sarjana. Penelitian dan pengembangan diawali dengan ditemukannya sebuah potensi dan masalah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang didapat dari hasil wawancara dengan guru BK di SMPN 3 Kota Cilegon, guru BK mengemukakan bahwa kurangnya informasi dan pemahaman karir peserta didik juga informasi sekolah lanjutan menuju ke Sekolah Menengah Atas yang seharusnya diberikan kepada peserta didik melalui layanan BK. Setelah mendapatkan sebuah potensi dan masalah, maka tahapan selanjutnya adalah mengumpulkan informasi atau data pendukung yang dapat dijadikan sebagai bahan perencanaan.

Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru. Hal yang dimuat dalam desain produk ialah gambaran kasar mengenai media permainan informasi perencanaan karir yang akan dibuat hingga kepada pengembangan media *Tower Of Career*. Perencanaan pengembangan media

terdiri atas beberapa tahapan diantaranya perencanaan desain, penyusunan materi, menentukan isi materi, pembuatan naskah dan desain media, dan pengembangan produk awal. Proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman. Angket validasi ahli digunakan untuk mengukur seberapa layak produk yang dikembangkan, serta penilaian tersebut dijadikan bahan perbaikan sebuah produk.

Setelah melakukan validasi desain dari produk yang telah dikembangkan, terdapat beberapa masukan serta revisi dari ahli yang melakukan penilaian atau uji kelayakan produk. Dengan demikian, pengembang perlu melakukan revisi produk berdasarkan hasil masukan serta revisi dari ahli terkait kekurangan dan kelemahan produk. Kemudian pelaksanaan uji coba terbatas, yaitu mengujicobakan media yang telah dikembangkan kepada sasaran yang sesuai dengan rencana pengembangan produk yang telah dibuat. Uji coba dilakukan guna melihat respon pengguna terkait media yang telah dikembangkan, apakah komponen yang terdapat didalamnya telah sesuai dengan karakter pengguna atau belum. Hal tersebut akan menghasilkan *feedback* sebagai bahan pertimbangan serta perbaikan produk media permainan tersebut. Penelitian akan dibatasi hanya pada tahap ini, sedangkan *feedback* yang didapat dari respon pengguna tetap menjadi bahan untuk perbaikan produk.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang didapat masih banyak siswa yang belum dapat membuat perencanaan karirnya dikarenakan kurangnya informasi karir yang seharusnya mereka dapatkan melalui layanan bimbingan informasi karir yang diberikan oleh guru BK, selain itu siswa belum memahami pemahaman diri dan sekolah lanjutan yang akan mereka pilih. Menurut Atmaja (2014), kemampuan peserta didik dalam merencanakan karir atau menentukan studi lanjutan harus dimulai dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan eksplorasi karir dari dalam dirinya.

Berdasarkan rasionalisasi tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media permainan yang dapat dijadikan sebuah inovasi bagi guru BK dalam memberikan layanan bimbingan informasi karir sehingga dapat tercapainya tujuan dari layanan bimbingan dengan maksimal sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat akan melakukan perencanaan karir.

***Khofiatun Nisa Dkk - Pengembangan Media Bimbingan Karir Tower of Career untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa***

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi meliputi aspek isi materi, penulisan materi, dan penyajian materi dari media permainan *Tower Of Career*. Persentase akhir hasil uji kelayakan media informasi perencanaan karir "*Tower of career*" oleh ahli materi memperoleh rata-rata hasil sebesar 72%.

*Tabel 1. Penilaian Ahli Materi*

No.	Aspek	ΣButir	ΣSkor Ideal	ΣSkor Diperoleh		Persentase (%)		
				A1	A2	A1	A2	R
1.	Isi Materi	10	50	43	30	86	60	73
2.	Penulisan Materi	5	25	20	15	80	60	70
3.	Penyajian Materi	5	25	22	15	88	60	74
Rata-rata Total :								72%

Penilaian kedua ialah yang dilakukan oleh ahli media. Adapun aspek yang dinilai ialah bentuk, penampilan, penggunaan, tujuan dari media permainan *Tower Of Career*. Persentase akhir hasil uji kelayakan media informasi perencanaan karir "*Tower of career*" oleh ahli materi memperoleh rata-rata hasil sebesar 74,3%.

*Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi*

No.	Aspek	ΣButir	ΣSkor Ideal	ΣSkor Diperoleh		Persentase (%)		
				A1	A2	A1	A2	R
1.	Bentuk	2	10	8	8	80	80	80
2.	Penampilan	10	50	41	33	82	66	74
3.	Penggunaan	3	15	10	12	66,6	80	73,3
4.	Tujuan	5	25	22	13	88	52	70
Rata-rata Total :								74,3%

Setelah melakukan penilaian ahli kemudian peneliti melakukan uji coba terhadap responden yang sudah dipilih. Sebelum melakukan uji coba terbatas, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pre-test. Tujuan dilakukannya pre-test adalah untuk menentukan sampel dari populasi yang akan dijadikan kelompok uji respon. Berdasarkan hasil *pre-test* yang diberikan pada 38 siswa terdapat 8 siswa yang memiliki nilai kategori sedang. Setelah berikan bimbingan karir diketahui terdapat 4 siswa yang memiliki perencanaan karir dalam kategori tinggi dan 1 siswa memiliki kategori sangat tinggi setelah diberikan nya uji coba produk media. Persentase akhir hasil uji respon media informasi perencanaan karir "*Tower of career*" oleh respon pengguna memperoleh rata-rata hasil sebesar 79,25%. %. Berdasarkan kriteria penilaian oleh Mardapi (2008) kriteria penialaian yang telah disebutkan pada Tabel diatas, dapat dinyatakan bahwa media informasi perencanaan karir layak dan valid sebagai media

bimbingan karir dan dapat digunakan sebagai media uji coba pada skala yang lebih besar.

Tabel 3. Hasil Penilaian Respon Pengguna

No.	Aspek	$\Sigma$ Butir	$\Sigma$ Skor Ideal	$\Sigma$ Skor Diperoleh	R (%)
1.	Media Informasi	Kartu 6	300	240	80
2.	Pembelajaran	11	550	432	78,5
Rata-rata Total :					79,25%

#### D. PENUTUP

Sebelum produk dikembangkan, peneliti menyusun kerangka media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pencapaian pada kebutuhan untuk perencanaan karir. Media permainan disusun berdasarkan indikator serta tujuan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan perencanaan karir pada siswa. Setelah desain dan isi media dirancang, selanjutnya yaitu uji kelayakan produk yang diuji dengan 2 validator dan 9 praktisi. Validator terdiri dari ahli materi, media, dan praktisi. Hasil uji kelayakan produk dengan beberapa evaluasi pada setiap komponen sesuai ahli, yaitu ahli materi dengan rata-rata total 72% , ahli media dengan rata-rata total 74,3%, dan praktisi dengan rata-rata sebesar 79,25%. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh validator, produk masuk dalam kategori valid/layak untuk diimplementasikan.

#### REFERENSI

- Gibson, R.L dan Mitchell, M.H. (2011). Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hurlock, Elizabeth. (1980). Developmental Psychology A Live Span Approach (Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan). Penerjemah : Dra. Istiwidayanti, Drs. Soedjarwo, M.Sc & Drs. Ridwan Max Sijabat. Jakarta : Erlangga.
- Musfirah. (2015). Pengembangan Modul Perencanaan Karier Untuk Siswa SMP. Universitas Negeri Makassar.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D. Bandung: Alfabeta.

***Khofiatun Nisa Dkk - Pengembangan Media Bimbingan Karir Tower of Career untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa***

WS. Winkel & Sri Hastuti. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.