

**PENGEMBANGAN MEDIA *CAREER GOALS ROAD MAP* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA**

Development Of Media Career Goals Road Map to Improve Students' Career Decision Making Skills

Puput Randika Agustin

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: puput20055@mhs.unesa.ac.id

Titin Indah Pratiwi

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 1 Driyorejo menunjukkan hasil bahwa mayoritas siswa kelas XI belum memiliki gambaran yang jelas mengenai pilihan karier yang akan mereka ambil. Sedangkan untuk siswa kelas XII banyak yang mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan jurusan kuliah ataupun rencana masa depan setelah lulus SMA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang berjudul *Career Goals Road Map* yang membantu siswa agar memiliki keterampilan pengambilan keputusan karier berdasarkan prinsip SMART Goals setting. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *research and development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1984). Penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap kelima yaitu revisi produk hasil uji coba lapangan awal. Hasil uji validasi oleh dua ahli materi diperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan uji validasi oleh dua ahli media diperoleh persentase sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan hasil uji ahli praktisi (konselor) sebesar 98,75% dan calon pengguna (siswa) sebesar 89,5% dengan kategori sangat baik tidak perlu direvisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Career Goals Road Map* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan..

Kata kunci: Pengembangan, *Career Goals Road Map*, Pengambilan Keputusan Karier, Siswa.

Abstract

Based on the results of a preliminary study conducted at SMAN 1 Driyorejo, the results show that most class XI students still need to have a clear picture of the career choices they will take. Meanwhile, many class XII students need help in deciding about their college major or plans after graduating from high school. This research aims to produce media entitled Career Goals Road Map which helps students to have career decision-making skills based on principles of SMART goals setting. This research uses model research and development (R&D) developed by Borg and Gall (1984). This research was only carried out up to the fifth stage, the product revision resulting from initial field testings. The results of the validation test by two material experts obtained a 94% scorer, while the validation test by two media experts obtained a 91% scorer, which is include in very good category and does not need to be revised. The test results of expert practitioners (counselors) obtained a 98.75% scorer and prospective users (students) were 89.5% in the very good category, with no need for revision. It can be concluded that the media Career Goals Road Map has met the acceptability criteria which include aspects of usability, feasibility, accuracy and propriety

Keywords: *Development, Career Goals Road Map, Career Decision Making, Students.*

I. PENDAHULUAN

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa yang berada pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) termasuk dalam masa remaja, dimana tingkat ini merupakan masa dimana setiap individu memiliki tugas perkembangan salah satunya mulai merencanakan karier

dengan mengeksplorasi karier yang sesuai minat dan tujuan karier yang ingin dicapai dikemudian hari. Menurut Havighurst (1956) menjelaskan bahwa diantara tugas perkembangan yang harus dijalankan setiap remaja adalah salah satunya menentukan dan menyiapkan karier atau pekerjaannya di masa depan. Tahapan perkembangan karier siswa terutama saat duduk di

Sekolah Menengah Atas yakni diharapkan mampu mengenali potensi dan kemampuan dan menyesuaikan dengan bidang pekerjaan yang dipilih, menggambarkan rencana karier selanjutnya, dan untuk siswa yang akan meneruskan pendidikan diharapkan mampu menentukan jurusan di perguruan tinggi sesuai dengan potensi yang dimiliki. Siswa SMA harus memiliki gambaran dan perencanaan karier yang baik dan matang. Tetapi, di lapangan masih banyak ditemui fenomena pada siswa yang belum mencapai tugas perkembangan karier dengan baik. Tidak semua remaja dapat mengambil keputusan dengan mudah (Rogers & Creed, 2011)

Keputusan yang dibuat oleh remaja atau siswa sekolah menengah sama pentingnya dengan keputusan yang dibuat oleh orang dewasa. Keputusan yang dibuat oleh siswa di sekolah menengah memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan mereka di masa depan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hunt, *et al* (2017) mengungkapkan bahwa pemilihan karier adalah komponen penting dari kesuksesan karier. Tahap ini merupakan awal dari keputusan karier yang akan mereka pilih. Keputusan karier siswa SMA yang akan dibahas di bawah ini lebih tentang memilih jurusan di perguruan tinggi. Sehingga remaja SMA harus memiliki keterampilan untuk membuat keputusan yang tepat karena keputusan ini akan mempengaruhi masa depan mereka.

Masa pengambilan keputusan karier ini termasuk dalam masa-masa yang sulit bagi sebagian siswa. Tidak semua siswa dapat menentukan arah karier dan mengambil keputusan kariernya dengan mudah. Mereka sering menghadapi masalah selama proses pengambilan keputusan ini. Siswa yang menjelang kelulusan sekolah menengah atas hampir seluruhnya mengalami kesulitan mengambil keputusan. Kondisi ini mengakibatkan siswa kebingungan dalam menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan setelah lulus SMA. Salah satu kesulitan yang hampir sebagian siswa sekolah menengah atas rasakan adalah harus menentukan keputusan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi dan memilih jurusan yang tepat. Padahal kondisi idealnya, siswa yang mampu melalui masa ini adalah siswa yang berhasil menentukan apa yang ingin lakukan, mengetahui langkah selanjutnya, dan mengetahui tujuan apa yang ingin dicapainya (Desmita, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arjanggih & Suprihatin (2023) menunjukkan 37 (75,51%) siswa mengalami kesulitan pada tahap persiapan pengambilan keputusan karier. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa sekolah menengah yang mengikuti asesmen ini menunjukkan ketidaksiapan dalam mengambil keputusan karier. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan ketika memasuki tahap

pengambilan keputusan, dalam hal ini ketika memilih jurusan studi lanjut. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi perlu adanya intervensi terhadap siswa dalam mengambil keputusan karier.

Hal demikian juga diungkapkan oleh Supardi, dkk (2023) yang menjelaskan kondisi serupa di SMAN 1 Pulau Malan, mayoritas siswa belum mengetahui perencanaan karier yang tepat untuk mereka sehingga mempengaruhi pemilihan jurusan dan keputusan mereka setelah SMA. Hasil survei lain yang dilakukan di SMA Negeri X di Denpasar juga menunjukkan bahwa 75% siswa SMA merasa kesulitan dalam membuat putusan karier. Hal tersebut karena siswa masih ragu, takut salah memilih, kurangnya informasi, faktor lingkungan, keluarga dan masalah ekonomi (Kintan *et al.*, 2021).

Hasil survei lain yang dijelaskan oleh Putri (2018) berasal dari perusahaan *Youthmanual*, yang didirikan oleh *Skystar Ventures Tech Incubator* Universitas Multimedia Nusantara (UMN), selama dua tahun dengan menjangkau lebih dari 400.000 profil dan data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu apa yang akan mereka lakukan di masa depan, dan 45% mahasiswa merasa salah memilih jurusan mereka.

Secara spesifik mengenai keterampilan pengambilan keputusan karier siswa di SMAN 1 Driyorejo yang diperoleh berdasarkan hasil penyebaran angket pengambilan keputusan karier siswa dari 70 siswa yang mengisi, didapatkan hasil yakni sebanyak 44 siswa atau 62% siswa masih belum memahami cara mengambil keputusan mengenai karier yang akan di pilih nanti dan merasa sulit memutuskan karier apa yang akan dipilih karena minimnya informasi tentang berbagai pekerjaan. Sebanyak 46 siswa atau 64,8% dari keseluruhan siswa kelas XII SMAN 1 Driyorejo yang mengisi angket belum mengetahui strategi dan cara memilih karier khususnya jurusan studi lanjut dan belum merumuskan tujuan (*goals*) untuk pilihan kariernya di masa depan.

Terdapat empat mekanisme utama bahwa tujuan dapat mengantarkan seseorang mencapai hasil dan performa yang ditetapkan (Locke & Latham, 2002). Pertama, tujuan dapat mengarahkan perhatian dan tindakan seseorang ke tugas yang relevan dengan pencapaian prestasi. Kedua, tujuan dapat memotivasi seseorang untuk melakukan lebih banyak upaya untuk mencapai prestasi. Ketiga, tujuan dapat mempengaruhi tindakan untuk mencari dan menggunakan strategi yang relevan dengan hasil yang ingin dicapai. Terakhir, Tujuan mempengaruhi ketekunan seseorang.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa penetapan tujuan juga merupakan

salah satu komponen terpenting dalam pemilihan karier siswa. Penetapan tujuan atau *Goal Setting* merupakan sebuah teori berdasarkan pemikiran bahwa setiap individu memiliki keinginan untuk mencapai hasil spesifik, khusus, dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Locke & Latham, 2006). Sehingga dengan penetapan tujuan yang jelas dan terukur mendorong individu lebih fokus dan konsisten, berusaha untuk melakukan aktivitas yang mendukung ketercapaian tujuan yang sudah direncanakan.

Melihat pentingnya *goal setting* dalam meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa. Maka diperlukannya layanan bimbingan karier yang bisa mengarahkan siswa dalam mengambil keputusan karier, baik itu memilih program studi di perguruan tinggi ataupun kegiatan lainnya setelah mereka lulus SMA nanti. Hasil wawancara terbaru yang dilakukan dengan guru BK di SMAN 1 Driyorejo juga menunjukkan bahwa salah satu kendala yang dihadapi guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, khususnya bimbingan karier di sekolah masih sangat minim dilakukan. Sehingga pemahaman siswa tentang karier sangatlah kurang. Terlebih sekarang sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dimana Bimbingan dan Konseling tidak memiliki jam pelajaran untuk masuk di kelas. Hal tersebut tentu menjadi kendala besar untuk guru BK dalam memberikan layanan.

Guru BK juga menjelaskan bahwa saat memberikan layanan kurang adanya media pendukung untuk bimbingan karier. Utamanya media yang bisa membantu siswa dalam pengambilan keputusan karier. Akibatnya, guru BK sangat membutuhkan media pendukung untuk layanan bimbingan karier dalam membantu siswa mengambil keputusan karier studi lanjut. Selain itu, selama ini informasi terkait karier diberikan dengan metode ceramah. Sehingga siswa sering merasa bosan dan jenuh saat mendengarkan penjelasan materi layanan. Hal tersebut juga dirasakan peneliti saat melakukan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang melakukan beberapa kali layanan bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Driyorejo lebih antusias apabila media yang digunakan merupakan media yang kreatif khususnya media berbasis *games* sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti layanan yang diberikan oleh konselor. Siswa lebih bisa fokus mengikuti layanan yang melibatkan siswa secara langsung seperti permainan dibandingkan dengan media yang mengharuskan siswa mempelajari secara individu seperti video, *flipbook*, *e-modul*, dan sebagainya.

Menurut Setyaputri (2019) hadirnya media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling memungkinkan siswa untuk mengurangi rasa bosan

dalam mengikuti kegiatan layanan. Selain itu, keunggulan dari media permainan, siswa mempelajari strategi pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan berpikir logis. Beberapa fungsi media permainan yakni mampu merangsang perkembangan kognitif, membangun kemampuan kognitif, mempelajari pemecahan masalah, dan meningkatkan konsentrasi pada siswa.

Pemilihan jenis media permainan berbasis *board games* ini di latarbelakangi oleh beberapa hal. Pertama, jenis media permainan *board games* ini memiliki banyak unsur komponen permainan didalamnya seperti papan petak permainan, kartu, dadu dan pion yang bisa memunculkan teknik permainan yang bervariasi. Kedua, melalui jenis media *board games* ini membantu siswa mengasah keterampilan siswa menyelesaikan masalah, membangun keterampilan komunikasi siswa karena dengan permainan siswa akan berinteraksi dengan anggota lainnya sehingga terciptanya dinamika kelompok dalam layanan bimbingan dan konseling.

Adanya media *board games* mendorong pelaksanaan kelompok bimbingan. Media jenis permainan ini dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok dengan mengungkapkan pendapat mereka. Selain itu, karena kegiatan bimbingan dikemas dengan permainan, sehingga tidak monoton dan kaku, kegiatan layanan bimbingan karier tersebut dapat dinikmati siswa. Karena mereka mendapat giliran selama permainan, mereka dapat secara aktif menyuarakan pendapatnya. Hal ini akan mendorong siswa yang masih malu-malu untuk berani menyuarakan pendapatnya. Sehingga melalui media permainan jenis *board games*, dinamika dalam kelompok bisa terbangun dan siswa merasa menyenangkan dalam mempelajari materi yang diajarkan

Pemilihan jenis media *Career Goals Road Map* dirasa tepat walaupun sudah termasuk usia remaja, siswa SMA masih menyukai permainan atau media bergambar lainnya. Menurut Piaget dalam (Baharuddin, 2009) menyatakan bahwa siswa usia sekolah menengah telah mencapai tahap operasional formal. Pada tahap ini perkembangan intelektual melibatkan pengalaman baru. Ciri-ciri intelektual pada usia ini adalah kemampuan memecahkan masalah, berpikir ilmiah dan mengembangkan kepribadian.

Berdasarkan dinamika permasalahan diatas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan dengan tujuan mengembangkan media yang disebut *Career Goals Road Map*, yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan karier setelah lulus SMA. Media ini berfungsi sebagai peta tujuan karier bagi siswa yang dikemas dalam bentuk permainan (*games*) berisi

tahapan *goal setting* yang terdiri dari 5 tahap perumusan tujuan dan pengambilan keputusan berdasarkan metode SMART yang terdiri dari *specific, measurable, attainable, relevant, dan timely*. Melalui peta tujuan karier ini siswa akan membentuk tujuan karier mereka utamanya dalam memilih program studi lanjut sehingga mereka memiliki pedoman dalam mengambil keputusan karier dengan kriteria yang tepat.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall (1984). Model penelitian pengembangan Borg & Gall memiliki 10 tahap pengembangan. Tetapi dalam penelitian ini pengembangan dilaksanakan sampai tahap ke lima saja karena melihat keterbatasan waktu dan disesuaikan dengan tujuan penelitian ini yang bersifat menguji kelayakan. Adapun tahapan-tahapan yang terdiri dari: 1) Penelitian dan pengumpulan, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal 4) Uji coba lapangan awal, 5) Revisi produk.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil skor pada angket oleh masing-masing ahli dan calon pengguna. Data kualitatif terdiri dari kritik dan saran, dari para ahli dan pengguna terhadap pengembangan media ini. Hasil penilaian uji ahli dan uji pengguna akan dianalisis dan diperoleh berupa angka persentase yang nantinya akan menjadi penentu proses revisi produk. Hasil perolehan dari kedua jenis data ini digunakan untuk menyempurnakan media *career goals roadmap*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian akseptabilitas produk. Dalam penelitian ini, angket digunakan dalam uji ahli dan uji pengguna. Skala penilaian dikembangkan berdasarkan buku *Standard for Evaluation Educational Program, Project, and Materials (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, 1981)*. Berdasarkan buku tersebut skala penilaian disusun berdasarkan empat aspek yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Teknis analisis data menggunakan metode statistik data sederhana berupa persentase. Nantinya diperoleh kesimpulan jawaban yang telah diberikan oleh responden dari angket penilaian. Adapun rumusan persentase mengetahui hasil dari tingkat akseptabilitas produk yang dikembangkan digunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentasi

Σx = Jumlah nilai jawaban responden

Σxi = Jumlah nilai ideal

Dari rumus tersebut peneliti mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Skor Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Setelah hasil validasi ditemukan dengan metode penghitungan tersebut, selanjutnya hasil dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk, seperti yang dinyatakan oleh Mustaji (2005) sebagai berikut :

Tabel 2.2 Kriteria Akseptabilitas Produk

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan produk berupa *career goals road map* ini menggunakan tahapan Borg & Gall yang dilaksanakan sampai tahap kelima yakni revisi produk dalam proses pengembangannya. Berikut adalah rincian hasil penelitian sesuai tahapan pengembangan yang dilakukan:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data melalui studi pendahuluan di sekolah SMA Negeri 1 Driyorejo. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan penyebaran angket. Wawancara dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling dan siswa untuk menggali kebutuhan dan potensi yang ada di SMA Negeri 1 Driyorejo. Kondisi di SMAN 1 Driyorejo menunjukkan bahwa permasalahan karier menduduki posisi tertinggi. Sebagian besar siswa masih bingung terhadap minat serta bakat yang mereka miliki, sehingga mereka belum memiliki gambaran yang jelas mengenai kesesuaian karier yang akan mereka

ambil. Sedangkan untuk siswa kelas XII masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mengambil pilihan jurusan kuliah ataupun rencana masa depan setelah lulus SMA.

Selanjutnya wawancara dilakukan dengan guru BK SMA Negeri 1 Driyorejo untuk menggali permasalahan karier siswa dan keterlaksanaan layanan dalam bidang karier di SMAN 1 Driyorejo. Adapun data hasil wawancara yang didapatkan beberapa informasi bahwa layanan bimbingan dan konseling, khususnya bidang karier masih sangat minim dilakukan. Bentuk pemberian layanan seperti informasi terkait studi lanjut dilakukan secara situasional, tidak terdapat acuan tertentu harus berapa kali pemberian layanan. Hal ini karena memang BK tidak memiliki jam khusus untuk masuk kelas, sehingga pemberian layanan dilakukan dengan menyesuaikan jadwal mata pelajaran saja.

Peneliti juga melakukan penyebaran angket pada siswa kelas XII untuk mengetahui permasalahan yang banyak dialami siswa dan mengetahui kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan. Hasil penyebaran angket pengambilan keputusan karier siswa dari 70 siswa yang mengisi, didapatkan hasil yakni sebanyak 62% siswa masih belum memahami cara mengambil keputusan mengenai karier yang akan di pilih nanti dan merasa sulit memutuskan karier apa yang akan dipilih karena minimnya informasi. Sebanyak 64,8% dari keseluruhan siswa kelas XII SMAN 1 Driyorejo yang mengisi angket belum mengetahui strategi dan cara memilih karier khususnya jurusan studi lanjut dan belum merumuskan tujuan (*goals*) untuk pilihan kariernya di masa depan.

Pemberian layanan bidang karier biasanya dilakukan secara klasikal dengan metode penyampaian secara langsung atau ceramah. Selain itu, belum adanya media pendukung untuk menunjang pemberian layanan. Hal tersebut juga didukung saat peneliti melakukan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang beberapa kali memberikan layanan bimbingan klasikal dan kelompok menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Driyorejo lebih antusias apabila media yang digunakan merupakan media yang kreatif khususnya media berbasis *games* sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti layanan yang diberikan oleh konselor. Oleh karena itu, dibutuhkan media pendukung untuk layanan bimbingan karier dalam membantu siswa mengambil keputusan studi lanjut.

Mengacu pada hasil pengumpulan data yang dikumpulkan dari guru BK maupun siswa SMAN 1 Driyorejo, maka diperlukan media yang menunjang

tersampainya materi pengambilan keputusan karier yang kreatif dan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti layanan. Sehingga pengembangan media berbasis permainan yang berjudul *Career Goals Road Map* untuk meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa mampu mengatasi kebutuhan dan potensi layanan yang ada di SMAN 1 Driyorejo.

2. Perencanaan

Tahap kedua merupakan tahap perencanaan, peneliti melakukan perencanaan produk sesuai hasil pengumpulan data sebelumnya. Adapun proses membuat perencanaan media *career goals road map* sebagai berikut:

Pertama, Perumusan tujuan pengembangan media *career goals roadmap*. Media *career goals roadmap* dikembangkan dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam pengambilan keputusan karier berdasarkan metode *SMART Goals*, sehingga mampu mengambil keputusan karier setelah lulus SMA dengan tepat. Berdasarkan aspek perkembangan, kompetensi yang ingin dikembangkan siswa mampu mengembangkan ragam alternatif pengambilan keputusan dan menentukan arah kecenderungan karier yang akan dipilih.

Kedua, Penetapan dan penyusunan materi pada media *career goals roadmap*. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan materi-materi yang terkandung dalam media *career goals roadmap*. Materi yang disiapkan meliputi materi pengambilan keputusan karier dan metode *SMART Goals Setting* yang dikemukakan oleh George T. Doran sebagai acuan pengambilan keputusan karier yang tepat melalui pertanyaan SMART yang dituangkan dalam permainan *career goals roadmap*. Sedangkan dalam buku panduan, materi dan isinya meliputi: (1) Spesifikasi dan kelengkapan media, (2) Tata cara permainan, (3) Deskripsi materi pengambilan keputusan karier & *SMART goals setting*, (4) Prosedur penggunaan *career goals road map* dalam bimbingan kelompok, dan (5) RPL dilengkapi dengan LKPD.

Ketiga, Merancang Komponen Produk. Peneliti merencanakan komponen apa saja dalam media *career goals road map*. Komponen yang ada dalam media *career goals road map* meliputi; (1) petak *career goals road map*, (2) buku panduan untuk guru BK, (3) *challenge card*, (4) SMART Card, dan (5) petunjuk permainan untuk siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Setelah perancangan produk yakni dilakukan pengembangan desain produk dengan memulai melakukan rencana-rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Produk yang dihasilkan berupa media bimbingan karier berupa peta tujuan karier atau *career goals roadmap* untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan mereka. Komponen produk *career goals roadmap* sebagai berikut:

a. Petak *Career Goals Road Map*

Media *career goals road map* yang dikembangkan berbentuk *board game* dengan ukuran 50x50 cm. Petak permainan ini terdapat judul dari media yang dikembangkan yakni "*Career Goals Road Map*" terletak di tengah atas permainan. Media ini berupa alur tujuan karier yang berisikan tahapan *goal setting* yang terdiri dari 5 tahap perumusan tujuan dan pengambilan keputusan berdasarkan metode SMART yaitu *specific, measurable, achievable, relevant, dan timely*. Permainan ini terdiri dari 5 tahap yakni SMART yang berisi 26 petak pertanyaan panduan dan 5 petak tantangan. Diujung kanan bawah terdapat kotak *challenge card* yang berfungsi untuk meletakkan kartu tantangan yang akan diambil siswa apabila ia melewati petak bertanda (!). Petak *career goals road map* ini di desain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* sehingga desain dibuat semenarik mungkin.

b. Satu Set *Challenge Card*

Satu set *challenge card* yang didalamnya berisi 24 kartu tantangan yang harus dijalankan siswa. Kartu ini di desain menggunakan aplikasi *Canva* dengan warna yang senada dengan petak permainan yakni warna *pink* tua. Ukuran kartu tersebut adalah 9 x 6 cm dan dicetak dengan kertas bahan *art paper* 210gsm.

c. *SMART Card*

SMART Card digunakan siswa untuk menuliskan pengambilan keputusan kariernya setelah bermain. Sehingga kartu ini bisa digunakan siswa sebagai pedoman dalam pengambilan keputusan karier mereka ke depannya. *SMART Card* di cetak dengan bahan *art paper* 210gsm dengan 14 x 10 cm.

d. Pion dan Dadu

Dalam permainan ini terdiri dari 5 pion sebagai alat simbol wakil dari masing-masing pemain. Sedangkan dadu berfungsi untuk menentukan langkah permainan.

e. Buku Panduan

Buku panduan sebagai pedoman guru BK dalam menggunakan media *career goals road map*. Buku panduan ini berisikan tujuan, sasaran penggunaan, spesifikasi media, komponen permainan, aturan penggunaan *career goals road map*, deskripsi materi, dan tata cara pelaksanaan *career goals road map* yang dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL). Buku panduan ini di cetak dengan ukuran kertas A5 dengan orientasi halaman *potrait* menggunakan kertas HVS 70 gram dengan sampul jilid softcover agar memberikan kemudahan dan kepraktisan pada pengguna.

f. Kotak Kemasan

Kotak kemasan permainan *career goals road map* di desain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Kotak kemasan di cetak menjadi *softbox* dengan ukuran 21 cm x 21 cm x 5 cm berbahan *Art Carton* 310gsm. Kotak kemasan ini berguna agar memudahkan guru BK dalam pemberian layanan karena ukurannya praktis untuk dibawa kemana saja.

4. Uji Coba Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan uji coba produk secara terbatas, yaitu penilaian akseptabilitas produk yang sudah dikembangkan yakni *Career Goals Road Map*. Penilaian dilakukan oleh dua ahli materi dan media, uji ahli praktisi yang dilakukan oleh guru BK SMA Negeri 1 Driyorejo dan uji coba calon pengguna yaitu 5 orang siswa kelas XI. Adapun uraian hasil uji validasi sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kegunaan	93%	Sangat Baik
2.	Kelayakan	93%	Sangat Baik
3.	Ketepatan	95%	Sangat Baik
4.	Kepatutan	95%	Sangat Baik
Rata-Rata		94%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penilaian validasi media diperoleh skor persentase sebesar 94%. Selanjutnya, hasil dari persentase yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian akseptabilitas menurut Mustaji (2005) termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kegunaan	95%	Sangat Baik
2.	Kelayakan	93%	Sangat Baik
3.	Ketepatan	88%	Sangat Baik
4.	Kepatutan	88%	Sangat Baik
Rata-Rata		91%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penilaian validasi media diperoleh skor persentase sebesar 91%. Selanjutnya, hasil dari persentase yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian akseptabilitas menurut Mustaji (2005) termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Ahli Praktisi (Guru BK)

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kegunaan	100%	Sangat Baik
2.	Kelayakan	95%	Sangat Baik
3.	Ketepatan	100%	Sangat Baik
4.	Kepatutan	100%	Sangat Baik
Rata-Rata		98,75%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penilaian ahli praktisi (guru bk) diperoleh skor persentase sebesar 98,75%. Selanjutnya, hasil dari persentase yang didapatkan berdasarkan penilaian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian akseptabilitas menurut Mustaji (2005) termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Calon Pengguna (5 Orang Siswa)

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kegunaan	85%	Sangat Baik
2.	Kelayakan	89%	Sangat Baik
3.	Ketepatan	92%	Sangat Baik
4.	Kepatutan	92%	Sangat Baik
Rata-Rata		89,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penilaian respon calon pengguna yakni 5 orang siswa kelas XI diperoleh hasil skor persentase sebesar 89,5%. Selanjutnya, hasil dari persentase yang didapatkan

diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian akseptabilitas menurut Mustaji (2005) termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

5. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahap terakhir dari proses penelitian dan pengembangan ini. Tahap revisi produk dilakukan setelah produk melalui proses uji validasi ahli dan calon pengguna. Revisi berdasarkan hasil perolehan data kualitatif yang telah diperoleh dari saran dan masukan dari validator ahli maupun calon pengguna. Adapun uraian hasil saran dan masukan dari para ahli yang selanjutnya media *career goals road map* sudah direvisi

Berdasarkan saran dan perbaikan ahli materi terhadap produk *career goals road map* yang diberikan oleh ahli materi, maka berikut bagian media yang memerlukan perbaikan : 1) Tujuan produk pada buku panduan dibuat berjenjang dan sasaran pengguna dengan menuliskan jenjang kelas dalam buku panduan. 2) Tahap pelaksanaan dan alokasi waktu dalam buku panduan. 3) Setiap petak *career goals road map* dilengkapi dengan angka sesuai alur permainan agar memudahkan guru BK dan siswa mengetahui alur permainan.

Berdasarkan saran dan perbaikan terhadap produk *career goals road map* yang diberikan oleh ahli media, maka berikut bagian media yang memerlukan perbaikan : 1) Warna petak permainan *career goals road map* diberi warna yang berbeda-beda sesuai tahapan SMART agar lebih mudah dipahami. 2) Penambahan menambahkan kartu tantangan (*Challenge Card*) yang berhubungan dengan karier, agar permainan tetap menyenangkan tetapi juga masih memiliki unsur karier. 3) Menambahkan rubrik pertanyaan dan memperbaiki contoh SMART dalam buku panduan untuk guru BK.

Dari ahli praktisi (guru BK) memberikan komentar bahwa media sudah bagus dan menarik serta bermanfaat dalam membantu persiapan karier siswa SMA. Selama proses uji coba media kepada calon pengguna yakni 5 orang siswa kelas XI menunjukkan bahwa media *career goals road map* mendapat respon yang baik dari siswa. Siswa saat menggunakan permainan *career goals roadmap* sesuai dengan prosedur permainan, karena prosedur permainan mudah dipahami oleh siswa. Siswa juga antusias karena tampilan media menarik dari segi bentuk maupun warna.

B. Pembahasan

Media bimbingan dan konseling merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, maupun materi bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk merangsang, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil sebuah keputusan serta memecahkan masalah yang sedang dihadapi (Nursalim, 2013). Media bimbingan dan konseling terdiri dari dua unsur utama, yakni unsur perangkat keras (*Hardware*) dan unsur pesan yang akan dibawa. Oleh karena itu, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dalam bidang pribadi, sosial, belajar, maupun karier membutuhkan sebuah media yang mendukung agar informasi atau pesan mampu tersampaikan dengan baik. Serta siswa mampu memahami pesan dari informasi yang disampaikan.

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan terkait rangkaian proses yang telah dilaksanakan dalam mengembangkan media *Career Goals Road Map* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier Siswa. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall hingga tahap kelima saja yakni pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, dan revisi produk.

Tahap pertama yakni pengumpulan data awal sebagai acuan pengembangan produk. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian SMAN 1 Driyorejo Gresik. Seperti yang telah dipaparkan pada tahap pengumpulan data dan informasi awal, permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Driyorejo yakni terkait pilihan karier siswa. Kondisi di SMAN 1 Driyorejo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sampai saat ini masih bingung terhadap minat serta bakat yang mereka miliki, sehingga mereka belum memiliki gambaran yang jelas mengenai kesesuaian karier yang akan mereka ambil. Pada siswa kelas XII diketahui masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mengambil pilihan jurusan kuliah ataupun rencana masa depan setelah lulus SMA.

Karena keterampilan pengambilan keputusan karier ini sangat penting diberikan untuk siswa khususnya siswa kelas XI dan XII maka peneliti akan mengembangkan media permainan untuk melatih siswa dalam mengambil keputusan karier dengan tepat. Penggunaan teknik permainan efektif dalam mengajarkan sebuah materi kepada siswa karena memiliki unsur yang menyenangkan dan tidak menjadikan suasana menjadi bosan. Menurut

(Setyaputri, 2019) hadirnya media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling memungkinkan siswa untuk mengurangi rasa bosan dalam mengikuti layanan. Di samping itu, media permainan memiliki keunggulan diantaranya yakni siswa dapat belajar strategi pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan berpikir logis. Pengembangan media permainan *career goals road map* dipilih karena tepat untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan siswa serta sesuai dengan kondisi di tempat penelitian.

Tahap kedua yakni perencanaan produk yang akan dikembangkan. Dalam proses perencanaan *Career goals road map* dikembangkan berbentuk *games board* atau papan permainan. *Game board* dipilih karena papan permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat karena mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, dapat dimainkan secara berkelompok. *Game board* juga memiliki aspek visual yang sesuai dengan pembelajar visual. Selain itu, *game board* juga dapat membantu berdiskusi dengan tanya jawab sesuai dengan pembelajar *auditory*/audio (Netaniel *et al.*, 2022). Melalui media permainan dapat memberikan pengalaman yang konkret dengan keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan. Sejalan dengan pendapat Sari (2019) Penggunaan media yang melibatkan pengalaman langsung dengan siswa dinilai akan lebih efektif dalam pembelajaran.

Selanjutnya tahap ketiga yakni tahap pengembangan produk dengan melakukan penyusunan seluruh komponen media. Media *career goals road map* ini di desain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Dalam mengembangkan media ini, peneliti mempertimbangkan desain dengan cermat, meliputi materi, pemilihan warna, pemilihan judul, dan isi media. Warna media *Career Goals Road Map* dipilih sesuai pemilihan unsur warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Warna biru muda dipilih sebagai warna utama media. Menurut Tavaragi dan Sushma (2016) dalam jurnal "*Colors and Their Meanings*", biru merupakan warna pikiran dan umumnya merupakan warna yang menenangkan mental. Biru juga melambangkan warna komunikasi yang jelas. Menurut Purnama (2010), biru merupakan warna warna dasar yang paling aman untuk pengembangan media. Selain warna, peneliti juga mempertimbangkan kertas yang digunakan untuk media papan permainan. Jenis kertas yang digunakan adalah kertas *Albatros*. Menurut Ciptagrafika (2023) kertas *Albatros* memiliki

karakteristik tahan sobek, tahan air, tahan kusut, dan kertasnya mudah dilipat sehingga medianya dapat digunakan dalam jangka waktu cukup lama.

Selanjutnya, untuk penentuan judul media, peneliti tertarik dengan istilah “peta karier” yang biasanya memuat informasi dalam bentuk diagram/tahapan yang harus diikuti. Sehingga istilah tersebut sesuai menggambarkan media yang berisi tahapan *SMART goals* untuk pengambilan keputusan karier siswa. Namun istilah tersebut diubah menjadi bahasa Inggris menjadi “*Career Goals Road Map*”.

Selanjutnya tahap keempat yakni uji validasi ahli dan calon pengguna, Hasil uji validasi oleh dua ahli materi diperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan uji validasi oleh dua ahli media diperoleh persentase sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan hasil uji coba siswa dan guru BK SMA Negeri 1 Driyorejo yang menunjukkan dari perolehan skor persentase dari ahli praktisi guru BK sebesar 98,75% dan calon pengguna menunjukkan persentase sebesar 89,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba produk menunjukkan bahwa media *Career Goals Road Map* sudah layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Respon calon pengguna selama proses uji coba media kepada calon pengguna yakni 5 orang siswa kelas XI menunjukkan bahwa media *career goals road map* mendapat respon yang baik. Siswa saat menggunakan permainan *career goals roadmap* sesuai dengan prosedur permainan, karena prosedur permainan mudah dipahami oleh siswa. Siswa juga antusias karena tampilan media menarik dari segi bentuk maupun warna. Selama proses permainan siswa antusias menjawab setiap pertanyaan panduan SMART dan keadaan lebih bersemangat dan menyenangkan ketika terdapat siswa yang memperoleh *challenge card* dan harus melakukan setiap tantangan yang didapat. Secara umum, *career goals road map* mampu melibatkan respon siswa secara penuh dalam pengambilan keputusan karier. Hal tersebut didukung dengan pendapat ahli Nursalim (2013) bahwa penggunaan media secara kreatif dapat memperbesar kemungkinan siswa tertarik dalam layanan dan mampu melibatkan siswa dalam layanan bimbingan dan konseling, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan apa yang telah mereka pelajari.

Selama proses permainan siswa bisa mengetahui keputusan karier setelah SMA yang

akan diambil nanti sudah sesuai dengan prinsip SMART apa belum. Didukung oleh penelitian Erwan Syah & Juliarti Bantam (2022) dengan hasil bahwa *goal setting* dapat meningkatkan pilihan karier siswa kelas XII IPA SMA Muhammadiyah Al Mujahidin Gunung Kidul. Selain itu, siswa mampu memahami, menetapkan, dan merencanakan karier masa depan mereka sesuai dengan prinsip SMART. Berangkat dari permainan ini juga siswa mengetahui kekurangan/hambatan mana yang masih harus diperbaiki sebelum mereka menentukan keputusan karier yang akan diambil. Sesuai dengan salah satu keunggulan metode *SMART Goals* yakni dapat mengevaluasi kemajuan keputusan yang kita ambil dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Melalui *SMART goals* dapat diketahui sejauh mana kemajuan kita akan mempermudah penyesuaian strategi atau merancang strategi baru bila diperlukan (Shen, 2023). Berdasarkan pemaparan terkait rangkaian proses yang telah dilaksanakan dalam mengembangkan produk *Career Goals Road Map*, media telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk.

Dalam proses pengembangan media tentu tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Demikian juga dengan media *career goals road map* ini. Kelebihan dari media *career goals road map* ini adalah kemudahan penggunaan yang membantu guru BK dalam proses pemberian layanan bimbingan karier dan materi terkait pengambilan keputusan karier siswa dengan metode yang berbeda yakni permainan sehingga mampu mengembangkan suasana layanan yang menyenangkan. Media *career goals road map* ini memungkinkan siswa mengambil keputusan karier dengan kriteria SMART. Sebelumnya dalam pengambilan keputusan baik jurusan ataupun rencana studi lain, siswa belum memiliki acuan dalam memilih. Setelah adanya permainan ini, siswa menjadi lebih terarah dan mempertimbangkan keputusan karier yang akan diambil berdasarkan *SMART Goals setting* yang terkandung dalam permainan. Namun, disisi lain terdapat juga kekurangan media *career goals road map* yakni petak permainan masih di cetak dalam ukuran sedang, petak permainan perlu di cetak lebih besar agar memberikan kemudahan saat pelaksanaan permainan karena permainan dilakukan secara berkelompok sehingga membutuhkan media yang cukup besar. Selain itu, untuk menjangkau lebih banyak siswa dan merasakan manfaat menggunakan media, maka perlu memperbanyak jumlah media *career goals road map*.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian akseptabilitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna bahwa produk *Career Goals Road Map* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier siswa telah memenuhi akseptabilitas produk dengan kriteria sangat baik yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Hasil uji validasi oleh dua ahli materi diperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan uji validasi oleh dua ahli media diperoleh persentase sebesar 91%. Hasil uji ahli praktisi (konselor) sebesar 98,75% dan calon pengguna (siswa) sebesar 89,5% sehingga media yang termasuk dalam kategori sangat baik tidak perlu direvisi.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan penelitian yang sudah dijelaskan, berikut saran untuk beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Sekolah
Media dapat menjadi alternatif media BK untuk sekolah ketika melakukan layanan bimbingan dan konseling terutama difokuskan pada keterampilan siswa dalam mengambil keputusan karier setelah lulus SMA.
2. Bagi Guru BK
Guru BK bisa memanfaatkan media *Career Goals Road Map* dalam pemberian layanan agar mempermudah dalam melaksanakan layanan mengenai karier siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Pengembangan media ini dilakukan terbatas sampai tahap kelima revisi produk. Maka dari itu disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pengembangan hingga keseluruhan tahap hingga desiminasi produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, H. (2009). Pendidikan dan psikologi perkembangan. *Cet. I (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009)*.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Erwan Syah, M., & Juliarti Bantam, D. (2022). Pelatihan Goal Setting untuk Meningkatkan Pemilihan Karir Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(1), 111. <https://doi.org/10.30872/plakat.v4i1.7828>
- Hunt, J. M., Langowitz, N., Rollag, K., & Hebert-Maccaro, K. (2017). Helping students make progress in their careers: An attribute analysis of effective vs ineffective student development plans. *The International Journal of Management Education*, 15(3), 397–408.
- Kintan, A. A. I. S. D., Retnoningtyas, D. W., & Widarnandana, I. G. D. (2021). PENGARUH LAYANAN INFORMASI MENGENAI KARIR TERHADAP PENURUNAN KERAGU-RAGUAN PEMBUATAN PUTUSAN KARIR SISWA SMA. *Jurnal Psikologi MANDALA*, 5(2).
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*, 57(9), 705.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2006). New directions in goal-setting theory. *Current Directions in Psychological Science*, 15(5), 265–268.
- Mustaji. (2005). *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. UNESA University Press.
- Netaniel, M., OP, A. C., Andriyani, C., & Murtiningrum, D. (2022). *Games board development as a media in guidance and counseling services*.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: Akademia
- Putri, N. (2018). *Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi*. <http://www.skystarventures.com/youthmanual-angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi/>
- Rogers, M. E., & Creed, P. A. (2011). A longitudinal examination of adolescent career planning and exploration using a social cognitive career theory framework. *Journal of Adolescence*, 34(1), 163–172.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Setyaputri, N. Y., KRISPHIANTI, Y. D. W. I., & Puspitarini, I. Y. D. (2019). Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan KONSleing). *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 3(2).
- Shen, R. (2023). *10 Benefits of SMART Goal Setting*. <https://Successindepth.Com/>. <https://successindepth.com/benefits-of-smart-goals/>
- Supardi, J. S., Merdiadi, D., Sepniwati, L., Apandie, C., & Siten, A. D. (2023). Penguatan dalam Pembinaan dan Pembimbingan Karier Siswa SMA Negeri 1 Pulau Malan, Kabupaten Katingan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(4), 78–87.