

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN "CAREER'S ADVENTURE" DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK SISWA KELAS XI SMAN NGLAMES MADIUN

Juni Purnamasari

BK FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail : purnamajuni@gmail.com)

Drs.Moch. Nursalim, M.Si

BK FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Fenomena banyaknya mahasiswa yang salah dalam mengambil jurusan di perguruan tinggi menjadi latar belakang dari penelitian ini. Fenomena yang ada mempunyai dampak negatif yang sangat fatal ketika tidak segera di tangani. Salah satu faktor penyebab dari fenomena yang ada adalah rendahnya perencanaan karier. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa SMAN Nglames memiliki tingkat perencanaan karier yang rendah. Layanan yang diberikan kepada siswa dirasa tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Siswa cenderung bosan dan malas dalam pemberian layanan yang diberikan konselor sekolah dengan metode ceramah. Selanjutnya konselor sekolah juga mengalami kesulitan untuk mengembangkan media yang tepat untuk membantu siswa. Dari hal tersebut, maka dirasa perlu untuk mengembangkan suatu media yang bertujuan untuk membantu siswa merencanakan kariernya. Media tersebut adalah permainan "Career's Adventure" yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok. Media permainan "Career's Adventure" disusun berdasarkan aspek perencanaan karier dan juga instrumen kebutuhan, yang sudah disebarkan pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan "Career's Adventure" yang dapat digunakan sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling yang menarik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Media permainan "Career's Adventure" adalah media yang mudah digunakan, praktis dan tentunya menarik agar dapat memotifasi siswa dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling khususnya layanan informasi terkait materi perencanaan Karier. Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall sebagai acuan. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan siswa adalah persentase.

Dari hasil uji cobahli dengan ahli materi diperoleh rerata persentase sebesar 90,2%, hasil ahli media mencapai 76,5%. Kemudian juga dari hasil uji coba skala besar dengan meminta penilaian dari delapan siswa dan seorang praktisi diperoleh rerata sebesar 91,52% untuk ahli praktisi dan 92,65% untuk siswa. Selanjutnya rata rata dari semua presentase hasil validasi adalah 87,7%. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif bahwa media permainan "Career's Adventure" berkategori sangat baik dan sesuai dengan kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan kelompok.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Media Permainan, dan Perencanaan Karier.

Abstract

The phenomenon of the number of students who are inappropriate in taking courses at universities becomes the background of this study. The existing phenomenon has a negative impact that can be very fatal when it cannot be handled immediately. One of the causes of the phenomenon is there is a lack of career planning. Based on the previous studies that have been conducted, it was found that high school students of Nglames have a low level of career planning. Services provided to the students cannot achieve the expected goals. Students feel get bored and lazy in the provision of services provided by the school counselor with lecture method. Furthermore, school counselors also find that it is difficult to develop an appropriate media to help students. Because of the reasons, the school counselor felt that it is necessary to develop a media in helping the students to plan a career. The media is a game of "Career's Adventure" which is held in a group counseling. Game media of "Career's Adventure" is based on aspects of career planning and also the needs instrument, which have been distributed to students

The aim of this research is to produce a game media of " Career's Adventure " that can be used as an interesting media of Guidance and Counseling used in the Group Guidance service. Game media of " Career's Adventure " is an easy media to use , practical and certainly interesting to motivate the students in following the guidance and counseling services, especially information service about Career Planning. In the process of development, developers use the model of development according to Borg and Gall as a reference . The analysis of the data used to process the validation results from the material specialists, media specialists, practitioners specialist and students are percentages

From the results of specialists experiment with material specialists, the average percentages that is gotten is 90,2 % , the result of media specialists is 76,5 % . Then from the results of big-scale trials by asking eight students and a practitioner, the result reaches the average percentages of 91,52% for practitioners specialist and 92,65% for student. Moreover, the average of all percentages from the validation result is 87,7%. After getting the data, generated qualitative data on that game media of " Career's Adventure " is very good categorized and appropriate with the eligibility criteria so that it can be used as one of the media in guidance and counseling services especially group guidance service .

Keyword : Guidance Group, Game Media, Career Planning

PENDAHULUAN

Layanan Bimbingan dan Konseling merupakan salah satu bagian integral dalam pendidikan. Layanan Bimbingan dan Konseling masuk dalam berbagai aspek dalam pendidikan baik pembelajaran maupun pengadministrasian. Banyak permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan dan layanan Bimbingan dan konseling lah yang berperan dalam membantu menyelesaikan masalah yang ada.

Selain tujuan yang searah dengan tujuan pendidikan, salah satu tujuan utama dari pemberian layanan Bimbingan dan konseling di sekolah adalah membantu pengoptimalan perkembangan peserta didik. Dengan mengoptimalkan perkembangan peserta didik diharapkan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan bisa tercapai dengan sebaik-baiknya. Peserta didik yang selanjutnya di panggil dengan siswa mempunyai beberapa aspek perkembangan. Salah satunya adalah perkembangan dalam bidang karier.

Winkel (2005: 703) Dalam konvensi Nasional V Ikatan Petugas Bimbingan Indonesia (IPBSI) 1983, Hattari (1983) dalam makalahnya yang berjudul "Suatu Strategi Bimbingan Karier Dalam Pembangunan Nasional" berpendapat bahwa "Suatu program bimbingan karier di sekolah akan membantu siswa dalam pemahaman dirinya dan lingkungannya dalam mengambil keputusan, perencanaan dan pengarahan kegiatan-kegiatan yang menuju kepada karier dan cara hidup yang akan memberi rasa kepuasan karena layak dan serasi dengan dirinya dan lingkungan". Dari adanya pernyataan tersebut kita dapat menarik kesimpulan tentang peran konselor dalam pelaksanaan bimbingan karier disekolah. Adapun peran yang dimaksud adalah tentang pemahaman diri dalam perencanaan karier siswa. Dalam hal ini, salah satu tujuan layanan yang diberikan adalah agar siswa bisa memilih suatu karier yang tepat dari mulai perencanaan studi lanjutan yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki.

Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF) Irene Guntur, M.Psi., Psi., CGA, dalam artikel yang di rilis okezone.com menyebutkan bahwa salah satu pemicu adanya pengangguran adalah kesalahan dalam mengambil jurusan pada tingkat perguruan tinggi. Selanjutnya Irene juga menyatakan bahwa sebanyak 87 persen mahasiswa di Indonesia salah jurusan. Adanya fenomena tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia utamanya seorang siswa belum bisa merencanakan kariernya dengan tepat. Hal tersebut terjadi bahkan jauh sebelum siswa memilih jurusan/bidang keilmuan yang akan dipilihnya di tingkat Perguruan Tinggi. Fakta tersebut juga menunjukkan betapa ironis nasib bangsa ini ketika hal tersebut berlanjut dari generasi ke generasi.

SMAN Nglames merupakan salah satu sekolah di kabupaten Madiun. Sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 yang sudah di tetapkan oleh

pemerintah. Di sekolah ini terdapat dua bidang kejuruan yaitu MIA dan IIS. Siswa yang belajar di sekolah ini adalah siswa-siswa yang mempunyai kecenderungan untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada konselor diketahui bahwa secara umum siswa SMAN Nglames belum bisa secara mandiri merencanakan kariernya. Menurut konselor sekolah, rendahnya tingkat perencanaan karir siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman diri siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket perencanaan karier dan juga identifikasi kebutuhan dan masalah siswa (IKMS) yang telah diberikan kepada siswa SMAN Nglames. Dari empat bidang bimbingan, bidang karier mempunyai skor tertinggi. Selanjutnya dari 63 siswa yang diberikan angket secara random, 20 diantaranya menunjukkan tingkat perencanaan karier yang rendah. Kurangnya pemahaman diri siswa membuat siswa bingung memilih studi lanjutan yang sesuai dengan bakat, dan minat mereka.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah siswa juga ditemukan bahwa siswa masih bingung memilih pendidikan lanjutan karena mereka takut jurusan yang akan mereka pilih tidak memiliki prospek yang bagus dimasa depan. Selain itu mereka juga bingung jurusan dan pekerjaan apa yang sesuai dengan diri mereka. Dari beberapa fakta tersebut maka dapat dilihat bahwa siswa membutuhkan pelayanan tentang perencanaan karier. Layanan Bimbingan dan Konseling dalam aspek pemahaman diri penting untuk membantu siswa memahami dirinya sehingga diharapkan kedepannya siswa dapat memilih pendidikan lanjutan yang sesuai dengan dirinya dan merencanakan kariernya.

Setelah menemukan fakta tersebut, selanjutnya wawancara dilakukan untuk mengetahui usaha yang dilakukan konselor dalam menanggulangi masalah yang ada. Dari wawancara kedua yang dilakukan, dikemukakan bahwa salah satu usaha yang dilakukan oleh konselor sekolah adalah pemberian layanan bimbingan dan konseling yang bersifat klasikal dengan materi pengenalan perguruan tinggi. Dari situ siswa hanya tau perguruan-perguruan tinggi yang ada, namun mereka masih bingung menentukan perguruan tinggi mana yang akan mereka pilih dan sesuai dengan diri mereka.

Selain adanya komponen materi yang kurang, menurut konselor siswa cenderung bosan dan malas untuk mendengarkan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Akhirnya materi layanan yang diberikan pun tidak bisa tersampaikan secara optimal pada siswa. Dalam hal ini konselor sekolah mengalami kesulitan menemukan media yang tepat untuk memberikan materi tentang pemahaman diri. Konselor perlu suatu pengembangan media untuk mendukung kegiatan layanan agar dapat membantu meningkatkan perencanaan karier siswa.

Berdasarkan kurikulum 2013 yang telah dikembangkan oleh pemerintah, tugas layanan

Bimbingan dan Konseling di sekolah Berubah menjadi peminatan. Di SMAN Nglames, guru bimbingan dan konseling tidak lagi mendapat jam masuk kelas. Oleh karena itu ketika ada masalah yang terjadi, layanan bimbingan dan konseling kelompok menjadi alternatif yang paling tepat. Dalam hal ini maka untuk menanggulangi masalah yang ada sesuai yang disampaikan diatas, layanan bimbingan dan konseling karier yang diberikan bukanlah bersifat klasikal melainkan bersifat bimbingan kelompok.

Dengan melihat fenomena banyaknya kesalahan mahasiswa dalam mengambil jurusan di perguruan tinggi yang mempunyai dampak negatif. Selanjutnya, melihat faktor penyebab berupa rendahnya perencanaan karir siswa yang dipicu karena kurangnya pemahan diri. Serta adanya kesulitan konselor untuk menemukan media yang tepat untuk menyampaikan materi, dan adanya kurikulum baru yang tidak memberikan jam pelajaran di SMAN Nglames. Untuk menarik antusiasme siswa agar tidak bosan dan malas dalam mengikuti program bimbingan yang selanjutnya bisa membantu mereka. Maka dari itu, pengembangan sebuah media bisa menjadi salah satu alternatif untuk mengangani masalah yang ada. Adapun media yang dikembangkan diterapkan dalam bimbingan kelompok.

Vygotsky (1962), menyatakan bahwa permainan adalah suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Selanjutnya Piaget (1962) melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif individu. Dari adanya beberapa manfaat permainan yang memenuhi aspek kebutuhan dalam mengembangkan suatu media, maka permainan dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media yang dibutuhkan. Hal tersebutlah yang melatar belakangi adanya pengembangan media berupa permainan. Dalam hal ini media yang dikembangkan adalah berupa permainan “*Career’s Adventure*” yang diterapkan dalam bimbingan kelompok. Permainan “*Career’s Adventure*” sendiri merupakan sebuah permainan yang cara permainannya diadaptasi dari permainan monopoli, namun peraturannya berbeda. Dalam permainan ini siswa akan diajak berpetualang dan merencanakan kariernya.

Selanjutnya berdasarkan hasil dari angket kebutuhan informasi yang telah diberikan kepada siswa diperoleh beberapa jenis informasi yang masuk dalam kategori sangat dibutuhkan siswa. Adapun informasi-informasi tersebut adalah a) informasi tentang kemampuan diri dan tipe kepribadian yang meliputi identifikasi bakat, minat dan potensi diri, b) informasi tentang pilihan studi lanjut yang meliputi jenis perguruan tinggi dan juga jurusan yang bisa di tempuh, c) informasi tentang hubungan kemampuan dan tipe kepribadian dengan pekerjaan yang sesuai dan d) informasi tentang pemilihan studi lanjut yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Informasi-informasi tersebutlah yang akan dijadikan sebagai isi materi dalam media yang akan dikembangkan.

Informasi ini dijadikan salah satu landasan untuk merumuskan isi materi dalam media.

Pengertian perencanaan karier yang diambil sebagai landasan dalam melakukan pengembangan media adalah bahwa perencanaan karier merupakan suatu perencanaan yang dilakukan seseorang untuk memilih tujuan karier dan cara mencapainya yang didalamnya meliputi proses pemahaman diri, pemahaman tentang karier, pengetahuan dan pemahaman dunia kerja, serta peninjauan rencana dan kemampuan diri. Selanjutnya, pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk-produk yang hasil produknya digunakan dalam pendidikan. Dalam hal ini pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media permainan untuk membantu perencanaan karier siswa.

Media bimbingan dan konseling adalah suatu alat yang digunakan sebagai sarana / perantara untuk menyalurkan pesan bimbingan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihipi. Sedangkan, permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dengan aturan-aturan tertentu dan mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam suatu permainan peserta akan diajak untuk lebih rileks dan senang mengikuti aturan-aturan yang ada. Dengan adanya hal tersebut maka diharapkan informasi yang diberikan bisa diserap dan mengena pada siswa sebagai peserta dalam permainan.

Dari adanya latar belakang permasalahan yang sudah dirumuskan diatas. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media dalam layanan Bimbingan Kelompok berupa permainan “*Career’s Adventure*” yang yang memenuhi kriteria kelayakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model *Borg and Gall* yang sudah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov tahun 2008. Dengan langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Pengembangan Produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Sebagai keterbatasan dalam penelitian ini langkah yang dilakukan hanya sampai tahap ke-empat dari langkah tersebut.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN Nglames Madiun yang diindikasi mengalami kesulitan merencanakan karier. Dalam tahap, analisis produk dan pengembangan produk awal, penelitian ini menggunakan penyebaran instrumen analisis kebutuhan untuk dijadikan landasan isi produk yang dikembangkan. Untuk Uji Coba Ahli, dalam penelitian ini menggunakan dua ahli materi, satu orang ahli media. Selanjutnya pada uji coba lapangan penelitian ini menggunakan satu orang ahli praktisi dan delapan pengguna (siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Pengembangan

a. Analisis Produk

1) Survey Lapangan

Langkah pertama yang ditempuh pengembang dalam melakukan pengembangan media permainan "*Career's Adventure*" di SMAN Nglames Madiun adalah mengidentifikasi kebutuhan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan instrumen kebutuhan siswa. Wawancara dan observasi yang dilaksanakan bukanlah wawancara dan observasi yang terstruktur. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK Ibu Sumariyati, S.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2014 maka kesimpulan yang dapat disimpulkan oleh pengembang sehubungan dengan perencanaan karier siswa adalah sebagai berikut :

- a) Siswa siswi SMAN Nglames belum bisa merencanakan kariernya secara mandiri. Hal tersebut juga di terbukti dari hasil penghitungan dan analisis IKMS (Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan Siswa) yang dilakukan setiap tahunnya, bidang karier selalu mendapatkan skor yang tertinggi.
- b) Salah satu usaha yang dilakukan untuk menanggulangi masalah yang ada adalah dengan menggunakan layanan informasi. Namun solusi yang ada tidak bisa mencapai tujuan yang diinginkan secara optimal. Siswa cenderung bosan dan malas dengan metode yang diberikan dengan layanan informasi metode ceramah, selain itu banyak komponen materi yang kurang.
- c) Konselor sekolah juga mendapat kesulitan untuk menemukan media yang sesuai dan memenuhi kebutuhan siswa.
- d) SMAN Nglames adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Sehingga tidak ada jam masuk kelas untuk guru BK.

2. Studi Kepustakaan

Terdapat beberapa sumber yang dijadikan kajian pustaka. Adapun beberapa sumber tersebut meliputi buku, internet, jurnal, artikel dan juga skripsi. Sumber-sumber tersebut dijadikan acuan dalam merumuskan beberapa pengertian serta meninjau aspek-aspek yang ada sehubungan dengan variabel penelitian. Selain itu, kajian yang ada juga dijadikan salah satu bahan pertimbangan dan landasan penyusunan materi dalam media yang dikembangkan. Dari beberapa sumber penelitian yang relevan juga menyimpulkan bahwa media permainan sangat efektif digunakan sebagai salah satu media bimbingan dan konseling.

B. Pengembangan

1. Hasil Pengembangan

Media Permainan "*Career's Adventure*" merupakan media visual yang didalamnya terdapat komponen visual yaitu teks dan gambar. Media ini masuk dalam klasifikasi permainan dan simulasi. Dalam penerapannya, permainan ini diterapkan secara kelompok. Permainan ini terdiri dari beberapa bagian yaitu buku panduan media, kotak tempat media serta perangkat permainan yang meliputi papan permainan, bidak, dadu, kartu who am I, kartu informasi Perguruan tinggi, kartu asik, dan kartu teka-teki berhadiah.

Permainan ini merupakan permainan yang didesain sendiri oleh pengembang. Permainan ini didesain menggunakan aplikasi *paint* pada program *accecories* komputer, selanjutnya perangkat kartu dan sampul buku panduan didesain dengan menggunakan program *microsoft word*. Dalam proses pengembangannya permainan ini telah di uji validasi dan mengalami sedikit revisi pada bagian pewarnaan media dan tata letak desain sampul buku.

Berikut bagian-bagian dari media permainan "*career's adventure*" yang sudah dikembangkan :

a. Papan permainan

Papan media permainan "*Career's Adventure*" dicetak dalam banner berukuran 1 x 1 meter. Dalam papan ini terdapat tiga puluh delapan petak yang terdiri dari petak start dan finish, petak pengetahuan perguruan tinggi, petak who Am I, petak kartu Asik, dan petak teka-teki berhadiah. Petak-petak yang ada tidak mengalami revisi sehingga hasilnya sama seperti rancangan yang telah dipaparkan di Bab II.

b. Dadu

Dalam media permainan "*Career's Adventure*" ini menggunakan dua buah dadu berukuran 1,5 cm. Dadu yang digunakan terbuat dari bahan plastik dengan warna biru dan titik berwarna putih.

c. Bidak

Terdapat delapan bidak dalam media permainan ini. Bidak-bidak tersebut berbentuk lingkaran dengan delapan jenis warna yang berbeda. Diameter dari bidak ini adalah 4 cm. Bidak yang digunakan terbuat dari bahan plastik dengan bagian belakan magnet yang berfungsi sebagai pemberat.

d. Perangkat kartu

Dalam media permainan "*Career's Adventure*" ini terdapat empat macam jenis kartu yaitu : kartu Informasi Perguruan Tinggi, Kartu teka-teki berhadiah, kartu Who Am I? dan kartu Asik. Kartu dicetak dengan ukuran 16 x 12 cm dengan menggunakan media *paperart*.

- e. Kotak Permainan
Kotak / Wadah media permainan “*Career’s Adventure*” terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 35 x 25,5 x 3,5 cm. Bagian depan kotak terdapat stiker identitas dari media permainan ini

- f. Buku Panduan
Buku panduan media permainan “*Career’s Adventure*” dicetak dalam kertas sidu 80 gram. Buku ini berukuran A5 dengan jilidan softcover berwarna biru muda. Buku ini bukan hanya berisi tentang cara dan prosedur permainan melainkan juga materi-materi yang meliputi :

- 1) Tipe Kepribadian Holland
- 2) Jenis perguruan Tinggi
- 3) Jurusan yang ada di beberapa perguruan Tinggi.
- 4) Dan keterampilan mengambil jurusan di perguruan Tinggi

Buku panduan ini ada dua jenis, yaitu buku panduan untuk konselor sekolah (Guru BK) dan juga untuk siswa pengguna.

2. Hasil Penilaian Uji Ahli dan Lapangan

Media yang sudah melalui tahap uji ahli dan uji lapangan skala kecil, selanjutnya akan disimpulkan apakah media tersebut layak ataukah tidak. Kesimpulan diperoleh dari hasil penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media, materi, pengguna, dan juga praktisi. Berikut akan dipaparkan analisis data hasil penilaian pada tahapan tersebut. Yang selanjutnya di konsultasikan dengan kriteria penilaian kelayakan media oleh Mustaji (2005:102).

a. Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji materi diperoleh hasil penilaian media dengan presentase 90,7% dan buku panduan dengan presentase 89,7%. Dari hasil tersebut maka dapat dilihat rata-rata penilaian media permainan “*Career’s Adventure*” secara keseluruhan adalah 90,2% yang masuk dalam kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Walaupun media telah dinyatakan baik dan tidak perlu direvisi, namun ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk perbaikan media. Berdasarkan Uji Materi terdapat beberapa masukan utamanya dalam hal penulisan nama pengarang pada daftar rujukan serta beberapa penulisan kata dalam buku panduan. Selain itu validator juga memberikan masukan untuk memberi tambahan kunci jawaban dan materi mengenai pengambilan keputusan karier dalam buku panduan.

b. Uji Ahli Media

Berdasarkan hasil uji media diperoleh hasil penilaian media dengan presentase 75% dan buku panduan dengan presentase 78%. Dari hasil tersebut maka dapat dilihat rata-rata penilaian media permainan “*Career’s Adventure*” secara keseluruhan adalah 76,5% yang masuk dalam kriteria Baik dan tidak perlu direvisi.

Walaupun media telah dinyatakan baik dan tidak perlu direvisi, namun ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk perbaikan media. Berdasarkan Uji Media terdapat beberapa masukan utamanya dalam hal perpaduan warna pada papan permainan dan juga gambar pada buku panduan. Warna yang digunakan sebelumnya yaitu huruf hijau dan warna dasar kotak merah dianggap terlalu mencolok. Sebagai perbaikan maka yang digunakan dirubah yaitu warna huruf menjadi hitam dan warna dasar petak tetap merah. Selanjutnya masukan pada desain Sampul Buku Panduan. Berikut adalah gambar perubahan Desain Sampul buku panduan sebelum dan sesudah di perbaiki.

c. Uji Coba Skala Kecil dengan Ahli Praktisi

Berdasarkan hasil uji praktisi diperoleh hasil penilaian media dengan presentase 89,51% dan buku panduan dengan presentase 93,54%. Dari hasil tersebut maka dapat dilihat rata-rata penilaian media permainan “*Career’s Adventure*” secara keseluruhan adalah 91,52% yang masuk dalam kriteria sangat baik.

Selanjutnya untuk masukan dari ahli pengguna adalah tentang perpaduan warna dan ukuran gambar. Masukan dan komentar dari perpaduan warna yang diungkapkan oleh ahli pengguna sama dengan masukan yang diberikan oleh ahli media. Perbaikan yang dilakukan pun juga sama. Selanjutnya mengenai penggunaan gambar, gambar yang ada dalam papan dirasa kurang besar, sehingga dalam papan gambar yang ada diperbesar. Hal tersebut dilakukan agar siswa sebagai pengguna bisa lebih jelas dan tertarik dalam memainkan media permainan “*Career’s Adventure*” tersebut.

d. Uji Coba Skala Kecil dengan Ahli Pengguna (Siswa)

Berdasarkan hasil uji pengguna (siswa) diperoleh hasil penilaian media dengan presentase 92,65% yang masuk dalam kriteria sangat baik.

Selain penilaian kuantitatif tersebut, berikut adalah analisis dari data kualitatif yang diperoleh dari instrumen yang sudah diberikan pada pengguna.

	Jawaban	Alasan
1	Semua siswa pengguna media menyatakan bahwa media permainan “ <i>Career’s Adventure</i> ” layak digunakan. Seorang siswa bahkan menyatakan media ini sangat layak digunakan.	62,5% siswa menyatakan bahwa media permainan “ <i>Career’s Adventure</i> ” sangat menarik dan menambah wawasan mereka. Sedangkan sisanya sebanyak 37,5% menyatakan media ini mudah untuk dipahami dan digunakan.

	Jawaban	Alasan
2	75% siswa pengguna menyatakan bahwa media permainan "Career's Adventure" mudah digunakan, dan 25% sisanya menyatakan bahwa media sangat mudah untuk digunakan dan dipelajari.	Hanya ada satu orang saja yang mencantumkan alasan, yaitu bahwa media permainan "Career's Adventure" sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan dengan mudah menggunakan dan mempelajari materi yang ada.
3	Semua siswa pengguna mengungkapkan bahwa media permainan "Career's Adventure" mempunyai manfaat utamanya dalam hal wawasan karier dimasa depan.	Semua siswa menyatakan bahwa media permainan "Career's Adventure" bermanfaat karena menambah wawasan siswa dalam mengidentifikasi bakat minat dan potensi mereka dengan informasi kepribadian. Dan memberikan mereka gambaran tentang perguruan tinggi.
4	Semua siswa menyatakan berminat untuk bermain lagi.	Sejumlah siswa menyatakan bahwa mereka belum puas bermain.

Selain data diatas, berikut adalah hasil komentar dan masukan dari siswa yang bisa disimpulkan oleh pengembang. Adapun masukan yang bisa disimpulkan adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat beberapa kesalahan penulisan kata dala kartu-kartu yang ada. Sebagian besar pengguna memberikan masukan agar kartu segera diperbaiki dan pengembang lebih teliti dalam merancang kartu. Adapun kesalahan terdapat pada beberapa kartu Teka-Teki berhadiah dan juga kartu Asik. Masukan tersebut diterima dan pengembang telah melakukan perbaikan pada kartu-kartu yang ada.
- 2) Masukan terhadap perangkat permainan yaitu koin. Masukan dari salah seorang siswa yaitu agar koin diganti dengan koin yang berbahan logam. Dengan mempertimbangkan efisiensi penggunaan koin dan konsultasi dengan ahli praktisi maka koin yang digunakan tidak diganti. Koin yang digunakan tetap terbuat dari bahan plastik yang dirasa lebih praktis, aman dan efisien.

1. Produk hasil Pengembangan (Media Permainan "Career's Adventure")

Media Permainan "Career's Adventure" merupakan media visual yang didalamnya terdapat komponen visual yaitu yaitu teks dan gambar. Media ini masuk dalam klasifikasi permainan dan simulasi. Dalam penerapannya, permainan ini diterapkan secara kelompok. Permainan ini terdiri dari beberapa bagian yaitu buku panduan media, kotak tempat media serta perangkat permainan yang meliputi papan permainan, bidak, dadu, kartu who am I, kartu informasi Perguruan tinggi, kartu asik, dan kartu teka-teki berhadiah.

Permainan ini merupakan permainan yang didesain sendiri oleh pengembang. Permainan ini didesain menggunakan aplikasi *paint* pada program *accecories* komputer, selanjutnya perangkat kartu dan sampul buku panduan didesain dengan menggunakan program *microsoft word*. Dalam proses pengembangannya permainan ini telah di uji validasi dan mengalami sedikit revisi pada bagian pewarnaan media dan tata letak desain sampul buku.

Penelitian pengembangan media permainan "Career's Adventure" telah diselesaikan dan sudah melewati beberapa tahapan yang ada. Proses tahapan penelitian pengembangan ini meliputi, analisis produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala kecil. Tahapan uji ahli dilakukan oleh dua ahli materi, satu orang ahli media dan praktisi serta delapan orang siswa sebagai pengguna.

Dari beberapa tahapan yang ada diperoleh penilaian secara kuantitatif serta masukan dan saran bagi pengembangan media. Berdasarkan penilaian yang ada diperoleh rata-rata penilaian materi media sebanyak 90,2%, penilaian media sebanyak 76,5 %, penilaian praktisi sebanyak 91,52%. Serta penilaian siswa sebagai pengguna sebanyak 92,65%. hasil penilaian tersebut bila dikonsultasikan dalam kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) mendapatkan kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Selanjutnya untuk masukan serta beberapa bagian yang telah direvisi meliputi:

1. Tata letak desain sampul buku panduan
2. Pewarnaan warna dasar dan huruf petak informasi perguruan tinggi
3. Penulisan beberapa kata yang salah dalam buku panduan
4. Penulisan judul dan pengarang pada daftar rujukan dalam buku panduan.
5. Penambahan materi tentang pengambilan keputusan karier dan kunci jawaban pada buku panduan.

Kelebihan dari pengembangan ini adalah pengembangan ini telah melalui uji ahli dan juga uji lapangan. Disamping itu penelitian ini juga

menghasilkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena disusun berdasarkan hasil instrumen kebutuhan. Selanjutnya pengembangan ini juga mendapatkan tanggapan positif dari guru BK dan dosen uji ahli, terbukti dari tingginya presentase yang ada.

Selain kelebihan penelitian yang sudah dijabarkan diatas, pengembangan permainan ini juga mempunyai beberapa keterbatasan. Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan ini berfokus pada pengembangan media permainan “Career’s Adventure” dalam layanan Bimbingan Kelompok di SMAN Nglames.
- b. Masalah yang diangkat dalam pengembangan ini adalah kurangnya perencanaan karier siswa yang dipicu oleh kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Data hasil pengembangan media permainan “Career’s Adventure” dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas XI SMAN Nglames Madiun diperoleh dua jenis data. Adapun jenis data yang dimaksud adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari instrumen yang telah diberikan pada tahap uji coba media dalam proses pengembangan. Adapun hasil dari pemaparan data ini telah disampaikan pada bab sebelumnya.

Berikut adalah hasil yang dapat disimpulkan dari data yang telah disampaikan pada bab sebelumnya. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dengan ahli materi diperoleh data kuantitatif dengan rerata persentase 90,2% (sangat baik), ahli media diperoleh rerata persentase 76,5%(baik). Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba skala kecil dengan ahli praktisi dan pengguna diperoleh data kuantitatif dengan rerata persentase 91,52 % (sangat baik) dan 92,65 %(sangat baik). Dari hasil penilaian setiap aspek diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan “Career’s Adventure” layak dengan kategori baik untuk menjadi salah satu media bimbingan dan konseling di SMA Nglames Madiun.

Selain bentuk penilaian kuantitatif yang telah dipaparkan diatas. Terdapat data kualitatif yang dijadikan pertimbangan untuk perbaikan media. Berdasarkan tahap uji coba yang telah dilaksanakan diperoleh data bahwa materi dan media permainan “Career’s Adventure” layak dan sangat mudah untuk digunakan. Media permainan “Career’s Adventure” juga mempunyai manfaat sesuai dengan tujuan dari penggunaan media ini sendiri. semua siswa yang dijadikan subjek pengguna mengungkapkan ingin memainkan media permainan “Career’s Adventure” lagi.

Selain data tersebut terdapat beberapa masukan untuk perbaikan media. Adapun masukan tersebut berhubungan dengan tata letak desain sampul buku panduan, ukuran gambar pada papan permainan dan

perpaduan warna yang digunakan dalam buku panduan dan juga papan permainan. Selanjutnya ada masukan untuk membuat buku panduan siswa, penambahan materi dan kunci jawaban, pembenaran beberapa kesalahan penulisan kata serta penulisan pengarang artikel pada daftar rujukan dalam buku panduan. Masukan yang ada diterima dan media yang dikembangkan telah diperbaiki.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa produk media permainan “Career’s Adventure” berkategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam layanan Bimbingan dan Konseling dengan penerapan Bimbingan Kelompok.

B. Saran

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil uji coba baik ahli maupun lapangan, disimpulkan bahwa media permainan “Career’s Adventure” telah memenuhi kriteria baik dan layak untuk digunakan sebagai salah satu media dalam bimbingan dan konseling. Penerapan media dalam bimbingan kelompok dan dengan teknik bermain diharapkan dapat mempermudah konselor dalam memberikan materi yang ada. Namun, diharapkan juga konselor tidak memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa. Konselor diharapkan tetap memberikan bimbingan di sela-sela permainan. Sehingga siswa tidak hanya berfokus pada permainan namun juga pada tujuan utama permainan itu sendiri.

2. Bagi Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat menggunakan media permainan “Career’s Adventure” sebagaimana mesinya. Peserta didik diharapkan tidak hanya berfokus pada permainan namun juga materi yang ada pada media permainan ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Pada penelitian pengembangan media permainan “Career’s Adventure” ini masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa kelemahan dalam proses pengembangan utamanya dalam proses uji coba. Untuk peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan dan menyempurnakan penelitian yang sudah ada. Misal mengembangkan media ini dengan subjek sekolah yang lebih luas, sehingga media bisa diproduksi untuk skala besar.

Selain hal itu, peneliti lain diharapkan juga melakukan penambahan subjek uji ahli media dan juga praktisi. Hal tersebut dirasa perlu dilakukan untuk menambah kualitas penilaian dari media.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamiah, Syahrul A. 2012. Pengembangan Media Monopoli Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Bergaul di

- Kelas pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 20 Surabaya. *Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: FIP. Unesa.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Dewi,Ratna (2008). Pengembangan Media Monopoli Karier Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Krian. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JPPB FIP UNESA.
- Dhea,Devita.2014. Penerapan Teknik Bermain “Siapa Disampingku” dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa kelas VII-F SMP Islam Ngoro. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Surabaya. PPB FIP UNESA
- Djokopranoto, Richardus &Indrajit,Richardus Eko. 2006. *Manajemen Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : Andi Offset
- Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Reftika Aditama.
- Istriyanti, Niluh Arick & Simarmata, Nicholas. 2014. *Hubungan Antara Regulasi Diri dan Perencanaan Karier pada Remaja Putri Bali*. (online). Vol 1. Nomor 2. (<http://goeglescholar.com>, diunduh 10 Juli 2014)
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Kontruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa University Press.
- Muwafidah,Ainul. 2012. Penggunaan Metode Mind Mapping (Pemetaan Pikiran) Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa Kelas XII IPA 3 SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2012-2013.
- Nursalim, Mochamad & Mustadji. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya:Unipers.
- Nursalim, Mochamad & Suradi (2002). *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press.
- Okezone.com. Duh 87% Mahasiswa di Indonesia Salah Jurusan.<http://news.okezone.com/read/2014/02/24/373/945961/duh-87-mahasiswa-indonesia-salah-jurusan>, diakses pada 11 Maret 2015, pukul 19:20
- Prayitno, dan erman Amti. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Puslitjaknov, Tim. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Departemen Pendidikan Nasional.
- Rohani,Ahmad.(1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT.Rieneka Cipta.
- Romlah, tatiek. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : UNM Press.
- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salahudin, Anas. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Pustaka Setia.
- Santrock,John W. 2010. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta : Erlangga.
- Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Sugiono. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut dan Kusumaswati,Nila. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Sukidin dan Munir. 2005. *Metode Penelitian (Membimbing dan Mengantar kesuksesan anda dalam dunia Penelitian)*.Surabaya : percetakan Insan Cendekia.
- Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan + Konseling (Studi & Karier)*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Winkel, W.S dan sri Hastuti. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Yusuf, Muri. 2002. *kiat sukses dalam karier*. jakarta : Ghalia Indonesia