

PENGEMBANGAN MEDIA PION PERENCANAAN KARIER
PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 BESUKI

Kartika Saridewi

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
E-mail : kartika.sdew@gmail.com

Dr. Najlatun Naqiyah, MPd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
E-mail : najlatunnaqiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan banyaknya permasalahan tentang karier yang dialami oleh siswa, mengakibatkan salah memilih pekerjaan dan adanya pengangguran. Permasalahan tersebut perlu penanganan, salah satunya dengan media yang bisa membantu mereka dalam merencanakan kariernya. Pengembangan media pion perencanaan karier merupakan bentuk pengembangan media yang berisi tentang bagaimana cara merencanakan karier dan soal latihan untuk melatih siswa merencanakan karier. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan Borg & Gall yang sudah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov tahun 2008. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk berupa media pion perencanaan karier untuk membantu perencanaan karier siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki yang memenuhi kriteria akseptabilitas.

Penilaian akseptabilitas dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna. Penilaian oleh validator ahli materi memperoleh nilai sebesar 94,32% dengan kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Penilaian akseptabilitas oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 98,03% dengan kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Penilaian akseptabilitas ahli pengguna memperoleh nilai sebesar 84,68% dengan kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi, dan penilaian akseptabilitas skala kecil memperoleh nilai 87,5% dengan kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pion perencanaan karier untuk membantu perencanaan karier siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci : Pengembangan, Pion Perencanaan karier, Perencanaan karier

Abstract

Based on the number of career problems faced by students, it results the wrong choice of work and the unemployed. These problems need to be handled. One of the solutions is the use of media that can help them in planning their careers. The development of career planning pawn media is a form of media development that contains about how to plan careers and practice questions to train students to plan for a career. This research was a development study of Borg & Gall that has been simplified by Tim Puslijaknov in 2008. The purpose of this research was to produce the product in the form of career planning pawn media to help career planning of ninth grade at SMPN 1 Besuki which fulfill the criteria of acceptability.

The assessment of acceptability by material experts obtained a value of 94.32% assessment which considered as very good and does not need to be revised. The assessment of acceptability by media experts obtained a value of 98.03% with very good criteria and does not need to be revised. The expert user acceptability obtained the assessment scores of 84.68% with very good criteria and does not need to be revised, And the assessment of acceptability by small scale test obtained a value of 87.5%. Based on the assessment, the career planning pawn media to help career planning of ninth grade students of SMPN 1 Besuki fulfill the criteria of acceptability.

Keywords: Development, cereer planning pawn, Career planning.

PENDAHULUAN

Setiap individu pasti menginginkan suatu karier yang cemerlang, dan karier tersebut diwujudkan dengan suatu usaha dan perencanaan yang matang. Akan tetapi tak jarang banyak individu yang gagal dalam menempuh kariernya. Oleh sebab itu bimbingan karier perlu di

berikan sedini mungkin. Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah siswa yang memasuki usia remaja awal. Tugas perkembangan yang wajib siswa SMP penuhi atau kuasai yaitu mampu untuk memahami, memilih, dan menentukan studi lanjut. Dimana siswa setelah lulus SMP menentukan pilihannya untuk melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) atau ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Tugas perkembangan karier SMP yaitu mengenal bakat, minat, serta arah kecenderungan karier, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran atau mempersiapkan karier serta berperan dalam kehidupan masyarakat terkait, (Winkel & Hastuti, 2006:710). Berhubung dengan tugas perkembangan tersebut siswa SMP masih terlalu dini untuk berkarier, sehingga perlu melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu jenjang pendidikan SMA atau SMK.

Perencanaan karier di SMP sangatlah dibutuhkan, karena SMP adalah awal dimulainya suatu rencana-rencana untuk mencapai rencana selanjutnya dalam karier. Informasi yang diperoleh di lapangan sekolah menengah pertama (SMP) di Besuki, pemberian layanan tentang perencanaan karier dilakukan secara klasikal oleh guru bimbingan dan konseling. Menurut guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 1 Besuki, siswa kelas IX masih banyak yang belum mempunyai perencanaan karier. Guru bimbingan dan konseling sudah memberikan pemahaman sekolah lanjutan SMA atau SMK kepada siswa kelas IX, akan tetapi belum adanya pembuatan perencanaan karier mereka. Masih banyak siswa kelas IX yang belum mempunyai rencana setelah lulus SMP mau melanjutkan ke SMA atau ke SMK.

Hasil wawancara kepada guru BK (tanggal 6 Februari 2017) tentang permasalahan perencanaan karier siswa kelas IX dengan jumlah siswa 218, terdapat beberapa permasalahan perencanaan karier yang terjadi di lapangan yaitu: sebanyak 15 siswa yang sudah mempunyai rencana setelah lulus SMP akan melanjutkan ke SMK akan tetapi orangtua siswa menghendaki untuk masuk ke SMA. Siswa ragu-ragu/kurang yakin dalam menentukan sekolah lanjutan sebanyak 10 siswa. Siswa kesulitan dalam memilih jurusan sebanyak 15 siswa. Siswa yang ikut-ikutan teman dalam memilih sekolah lanjutan sebanyak 12 siswa. Selain itu terdapat siswa yang setelah lulus SMK, siswa tersebut bekerja akan tetapi pekerjaan tersebut tidak sesuai dengan jurusan yang diambil saat SMK, sebanyak 58 siswa. Sehingga dapat menyebabkan ketidakcocokan mengenai kemampuan yang dimiliki siswa dan dapat menyebabkan kegagalan dalam perencanaan karier siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis membuat sebuah media layanan bimbingan dan konseling. Media tersebut adalah pion perencanaan karier, media ini dapat memberikan pemahaman tentang karier siswa dan dapat membantu siswa mengenali dirinya dan merencanakan kariernya. Siswa juga dilatih untuk membuat perencanaan untuk berbagai profesi yang ada. Disisilain Siswa kelas IX sudah dituntut untuk mempunyai keputusan setelah lulus SMP akan melanjutkan sekolah ke sekolah yang lebih tinggi, untuk melanjutkan ke sekolah lanjutan yaitu SMA atau SMK perlu pemahaman tentang perbedaan sekolah tersebut. Dalam media pion perencanaan karier ini dapat memberikan pemahaman siswa tentang SMK dan SMA.

Dalam penelitian, peneliti menggunakan media pion perencanaan karier dikarenakan media ini memberikan berbagai manfaat untuk siswa SMP, manfaat

tersebut antara lain adalah siswa dapat mengetahui bakat dan minatnya, menganalisis kebutuhan dalam memilih karier, mempertimbangkan akibat suatu pekerjaan, menganalisis alasan memilih suatu pilihan karier, dan melatih merencanakan karier. Selain itu dalam media pion perencanaan karier terdapat hiburan, karena media ini adalah media permainan maka media ini juga memberikan suatu tantangan yang menarik dan dapat menghibur. Tantangan tersebut yaitu siswa memperagakan suatu profesi dan pekerjaan yang dilakukan, dan menghibur teman dengan suatu profesi tertentu (menyanyi, melawak, menari dll) yang dapat mempererat keakraban antar siswa. Sehingga media pion perencanaan karier ini dapat membantu siswa merencanakan kariernya sejak dini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah pengembangan media pion perencanaan karier pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki yang dikembangkan memenuhi kriteria akseptabilitas (Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan, dan Kepatutan). Dan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pion perencanaan karier pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki yang memenuhi kriteria akseptabilitas. Menurut Nursalim (2015:45) Alasan pokok pemilihan media dalam bimbingan, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan.

Siswa yang sudah mempunyai perencanaan karier sejak SMP akan lebih fokus terhadap apa yang akan kita lakukan di masa yang akan datang terkait dengan pekerjaan sebagai sumber penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Perencanaan karier memungkinkan bagi kita untuk mengambil langkah-langkah strategis dan taktis dalam aktivitas keseharian kita, sehingga kita lebih terfokus untuk menuju hal yang memang kita ingin lakukan, tidak hanya sekedar mengikuti arus dan tren yang berkembang saja (Lingga, 2009). Jika siswa tidak memiliki perencanaan karier yang matang, siswa tidak akan memiliki tujuan yang jelas terhadap apa yang akan dilakukan di masa yang akan datang dan melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat, sehingga pekerjaan yang dilakukan di masa yang akan datang juga hanya sekedar bekerja tanpa dapat terpuaskan dalam memenuhi kebutuhan. Sedangkan siswa yang mempunyai perencanaan karier yang matang, siswa akan terfokus pada karier tersebut, bekerja sesuai dengan kemampuan dan keinginan yang dapat memuaskannya untuk memenuhi kebutuhan. Selain itu siswa akan melakukan suatu hal untuk mendukung tercapainya karir tersebut antara lain yaitu, mengikuti kursus, mencari informasi berkaitan dengan pekerjaan yang di inginkan, mempersiapkan diri mengikuti seleksi penerimaan kerja, dll. Dengan fokus pada perencanaan karier dan melakukan kegiatan tercapainya karier tersebut akan mempermudah siswa dalam mewujudkan keinginan dalam perencanaan karir tersebut.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut : “pengembangan media pion perencanaan karier pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki” yang dikembangkan memenuhi kriteria akseptabilitas (Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan, dan Kepatutan).

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diketahui tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pion perencanaan karier pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki yang memenuhi kriteria akseptabilitas (Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan, dan Kepatutan).

Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hipotesis penelitian, terdapat dua manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan inovasi dalam ilmu bimbingan dan konseling. Khususnya dalam pengembangan media pion perencanaan karier siswa di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Konselor

Dari hasil penelitian pengembangan ini konselor dapat memberi layanan BK karier dan mengaplikasikan pion perencanaan karier kepada siswa.

b. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari hasil penelitian pengembangan ini adalah siswa dapat merencanakan dan memilih karier yang tepat dan sesuai dengan dirinya.

Spesifikasi Media Pengembangan

Media ini dibuat terinspirasi dari permainan ular tangga, monopoli, dan catur. Dimana kedua permainan tersebut digabungkan dan dikembangkan sehingga menciptakan suatu media baru yang diberi nama pion perencanaan karier. spesifikasi pion perencanaan karier adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Fisik

Media ini terdiri dari papan permainan, buku pedoman, pion, dadu, kartu kejutan. Papan permainan ini di desain menggunakan *corel draw* dan dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran 43cm x 30cm. Dalam papan permainan terdapat 37 kolom untuk permainan, 1 kolom untuk kartu kuis dan 1 kolom untuk kartu kejutan. Kartu kejutan di desain menggunakan *corel draw* dan dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran 8cm x 5cm. Pion yang digunakan berbentuk bulat dan berwarna-warni. Dadu yang digunakan sebanyak 1 dadu dengan ukuran 1,5cm x 1,5cm,

dadu tersebut berwarna dasar putih. Buku pedoman di desain menggunakan *corel draw* dan dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran 14,5cm x 21cm.

2. Spesifikasi Isi

a. Kartu Kejutan

Kartu kejutan dalam media pion perencanaan karier ini menggunakan teori pemilihan karier. Sepuluh butir teori pemilihan jabatan menurut ahli teori pemilihan karier Hoppock, ini dijadikan suatu pertanyaan yang tujuan pertanyaan tersebut siswa dapat mempunyai pilihan yang tepat dalam suatu pekerjaan tertentu, yang akan dijadikan perencanaan karier untuk memilih sekolah lanjutan setelah lulus SMP.

b. Buku Pedoman

Buku pedoman ini berfungsi sebagai petunjuk dalam menggunakan media pion perencanaan karier. Buku pedoman digunakan untuk pemimpin (guru BK) dalam memimpin permainan pion perencanaan karier. Isi dari buku pedoman pion perencanaan karier yaitu:

3. Spesifikasi Penggunaan

Dalam permainan Pion Perencanaan Karier terdapat beberapa prosedur penggunaan pion perencanaan karier, yaitu:

- Pemain terdiri dari 2 sampai 5 orang dan 1 pemimpin permainan.
- Pemimpin bertugas memimpin permainan, mencocokkan jawaban antara pemain dengan kunci jawaban, dan mengawasi jalannya permainan.
- Pemain harus mengikuti petunjuk yang ada di setiap petak. Jika pemain berhenti dipetak yang terdapat tulisan maju 3 petak, maka pemain harus maju 3 petak (berlaku juga untuk mundur).
- Jika pemain berhenti dipetak yang terdapat tulisan kartu kejutan maka pemain harus mengambil kartu kejutan, kemudian menjawab atau melakukan perintah yang terdapat pada kartu kejutan setelah itu meletakkan kartu kejutan di tumpukan kartu kejutan paling bawah.
- Jika mendapat angka dadu enam maka, ulangi melempar dadu lagi dan batas maksimal dadu menunjukkan angka enam sebanyak 3 kali.
- Pemenang adalah yang berhenti di petak finish pertama kali.

Definisi Istilah

1. Pengembangan

Dalam penelitian ini mengembangkan suatu produk berupa media pion perencanaan karier untuk membantu siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki dalam merencanakan kariernya. Pion perencanaan karier ini dapat digunakan sebagai media dalam pemberian suatu layanan bimbingan dan konseling.

2. Media

Media adalah suatu alat atau sarana. Dalam penelitian ini media didefinisikan sebagai alat atau sarana untuk menyalurkan suatu pesan dalam tercapainya suatu tujuan tertentu.

3. Pion Perencanaan karier

Pion perencanaan karier ini adalah sebuah nama media permainan yang bertujuan untuk membantu siswa merencanakan kariernya. Dalam media ini terdiri dari pion, papan permainan, kartu kejutan.

Asumsi

Asumsi adalah anggapan dasar yang diyakini keberadaannya oleh peneliti. Adapun asumsi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Siswa tidak mempunyai perencanaan karier setelah lulus SMP.
2. Guru BK kurang kreatif dalam memberikan layanan kepada siswa.
3. Tidak adanya media dalam pemberian suatu layanan yang membuat kurangnya ketertarikan siswa.

Batasan Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki.
2. Model pengembangan ini terbatas pada uji akseptabilitas produk.
3. Peneliti mengembangkan media ini hanya terbatas pada uji ahli media, ahli materi, uji ahli pengguna (guru BK), dan uji skala kecil (siswa).

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
2. Perencanaan dan pengembangan
3. Uji validasi dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Produk akhir

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki yang mengalami kesulitan merencanakan karier. Dalam tahap, analisis produk dan pengembangan produk awal, penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara kepada guru BK dan siswa. Untuk Uji validasi Ahli, dalam penelitian ini menggunakan satu ahli materi, satu orang ahli media, dan satu ahli pengguna yaitu guru BK. Selanjutnya pada uji skala kecil menggunakan lima orang siswa.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik non tes angket. Purwoko dan Titin (2007:26) angket atau kuisioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pernyataan atau pernyataan tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh jawaban secara tertulis pula. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Dalam analisis data akan diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil dari perhitungan rumus presentase menghasilkan nilai presentase, untuk menentukan apakah media pion perencanaan karier harus direvisi atau tidak, maka diperlukan kriteria nilai presentase. Menurut Mustaji (2005:102) tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut : 80%-100% = sangat baik, 66%-80% = baik, 56%-65% = kurang baik, dan 0%-55% = tidak baik.

Hasil uji ahli materi, ahli media dan calon pengguna akan dibandingkan dengan kriteria penilaian yang digunakan. Maka akan diperoleh hasil pada tiap-tiap komponen variabel, sehingga dapat disimpulkan hasil dari uji validasi media pion perencanaan karier sudah layak atau perlu direvisi. Jika perhitungan menunjukkan presentase 66%-80% atau 81%-100% maka aspek tersebut dinyatakan baik atau sangat baik dan tidak perlu direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pengembangan

1. Penelitian Pendahuluan

a. Analisis Produk

1) Survei Lapangan

Langkah pertama dalam melakukan pengembangan media pion perencanaan karier di SMP Negeri 1 Besuki adalah mengidentifikasi kebutuhan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara kepada siswa dan guru BK. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru BK SMP Negeri 1 Besuki pada tanggal 6 Februari 2017, maka hasil identifikasi kebutuhan siswa yaitu:

- a) Siswa tidak mempunyai perencanaan karier setelah lulus SMP

- b) Siswa tidak dapat merencanakan kariernya secara mandiri.
 - c) Pemberian layanan informasi dengan metode ceramah dari guru BK tentang perencanaan karier cenderung membosankan.
 - d) Guru BK kesulitan mencari media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan siswa.
- 2) Studi kepustakaan
- Setelah melakukan survei lapangan dan menemukan fakta-fakta diatas, langkah selanjutnya adalah mencari kajian pustaka sehubungan dengan permasalahan yang ada. Terdapat beberapa sumber yang dijadikan kajian pustaka. Adapun beberapa sumber tersebut meliputi buku, jurnal, artikel, skripsi, dan internet. Sumber-sumber tersebut dijadikan acuan dalam merumuskan beberapa pengertian serta aspek-aspek yang berhubungan dengan variabel penelitian.

b. Perencanaan

Berdasarkan data yang diperoleh dari survei lapangan dan studi kepustakaan langkah selanjutnya adalah perencanaan. Dalam tahap ini akan dijelaskan aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam proses perencanaan. Aspek-aspek tersebut yaitu: perumusan tujuan, sasaran produk, komponen-komponen produk, dan materi dalam media pion perencanaan karier.

- 1) Perumusan Tujuan
Adapun tujuan media pion perencanaan karier adalah sebagai berikut:
 - a) Sebagai media penunjang pelaksanaan bimbingan dan konseling.
 - b) Sebagai media yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling.
 - c) Sebagai sarana yang dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan materi yang dibutuhkan oleh siswa.
- 2) Sasaran Produk
Sasaran pengguna media pion perencanaan karier adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki.
- 3) Komponen Produk
Terdapat beberapa komponen yang perlu dipersiapkan dan dikerjakan dalam penelitian pengembangan ini. Komponen pokok dalam produk ini adalah papan permainan, kartu kejutan, dan buku panduan pion perencanaan karier.

- 4) Merumuskan Materi
Materi ini merupakan isi dari media pion perencanaan karier. Untuk memperoleh materi yang sesuai membutuhkan berbagai informasi dengan mengkaji berbagai literatur. Literatur yang digunakan dapat berupa buku, jurnal, artikel, skripsi, dan internet yang berkaitan dengan perencanaan karier. Setelah itu penyusunan buku panduan yang didalamnya terdapat materi, prosedur, peraturan permainan, dll.

2. Pengembangan

a. Mengembangkan Produk

Media pion perencanaan karier ini adalah kolaborasi antara permainan ular tangga, monopoli, dan catur. Dari permainan ular tangga mengadopsi dari kotak di papan permainan yang terdapat perintah maju dan mundur, untuk permainan monopoli mengadopsi dari kartu kejutan yang digunakan dalam permainan. Sedangkan permainan catur mengadopsi dari istilah pion yang dipakai sebagai pemaian dalam pion perencanaan karier.

Berikut komponen-komponen dari media pion perencanaan karier yang sudah dikembangkan:

- 1) Papan permainan
Papan media pion perencanaan karier dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran 43cm x 30cm dalam papan terdapat 37 kotak. Yang terdiri dari 36 kotak permainan, dan satu kotak kartu kejutan.
- 2) Pion
Terdapat lima pion dalam media pion perencanaan karier ini. Pion tersebut berbentuk lingkaran dengan jenis warna yang berbeda. Diameter pion ini adalah 2cm. Pion terbuat dari plastik dan dibawanya terdapat magnet yang berfungsi sebagai pemberat.
- 3) Dadu
Dalam media pion perencanaan karier ini menggunakan satu buah dadu berukuran 1,5cm x 1,5cm. Dadu yang digunakan terbuat dari plastik dengan warna dasar putih.
- 4) Kartu kejutan
Kartu kejutan di cetak dalam kertas *art paper*. Ukuran 8cm x 5cm. Dalam kartu kejutan ini berisi soal-soal yang digunakan pemain dalam permainan pion perencanaan karier.
- 5) Buku panduan
Buku panduan media permainan pion perencanaan karier dicetak dalam hvs 80

gram. Buku ini berukuran 14,5cm x 21cm dengan jilid sot cover. Buku panduan ini berisi tentang deskripsi perangkat permainan, prosedur, peraturan, materi, soal dan kunci jawaban kartu kejutan.

- 6) Kotak permainan
Kotak permainan pion perencanaan karier terbuat dari bahan *art paper* dengan ukuran 40cm x 26cm. Bagian depan kotak terdapat gambar identitas dari permainan ini.

Selain komponen tersebut ada beberapa hal yang perlu dikembangkan dalam permainan pion perencanaan karier antara lain :

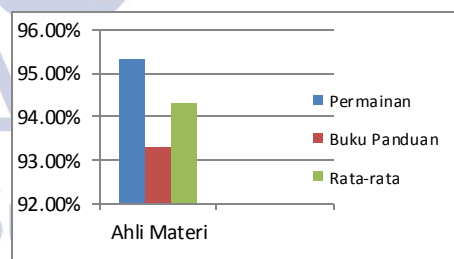
- a) Prosedur Permainan Pion Perencanaan Karier
Dalam permainan Pion Perencanaan Karier terdapat beberapa prosedur, yaitu:
 1. Pemain terdiri dari 2 sampai 5 orang dan 1 pemimpin permainan.
 2. Pemimpin bertugas memimpin permainan, mencocokkan jawaban antara pemain dengan kunci jawaban, dan mengawasi jalannya permainan.
 3. Pemain harus mengikuti petunjuk yang ada di setiap petak. Jika pemain berhenti dipetak yang terdapat tulisan maju 3 petak, maka pemain harus maju 3 petak (berlaku juga untuk mundur).
 4. Jika pemain berhenti dipetak yang terdapat tulisan kartu kejutan maka pemain harus mengambil kartu kejutan, kemudian menjawab atau melakukan perintah yang terdapat pada kartu kejutan setelah itu meletakkan kartu kejutan di tumpukan kartu kejutan paling bawah.
 5. Jika mendapat angka dadu enam maka, ulangi melempar dadu lagi dan batas maksimal dadu menunjukkan angka enam sebanyak 3 kali.
 6. Pemenang adalah yang berhenti di petak finish pertama kali.
- b) Peraturan Permainan Pion Perencanaan Karier adalah sebagai berikut:
 1. Pemain dilarang bermain curang.
 2. Pemain wajib menjawab dan melakukan petunjuk yang ada di kartu kejutan.
 3. Waktu menjawab pertanyaan dari kartu kejutan paling lama 3 menit. Jika terlalu lama menjawab pertanyaan maka pemain tersebut dilarang melempar dadu 1 kali putaran.
 4. Saat pemain menjawab pertanyaan dari kartu kejutan, dan jawaban tersebut salah maka pemain tersebut dilarang melempar dadu 1 kali putaran

b. Hasil Penilaian Uji Validasi

Langkah berikutnya adalah melakukan uji ahli. Dalam uji ahli ini, permainan pion perencanaan karier di uji oleh para ahli yang berpengalaman dibidangnya. Para ahli tersebut terdiri dari ahli media, dan ahli materi. Para ahli menilai dan mereview media dan buku panduan yang sudah disusun. Dalam penilaian ini, para ahli diberikan lembar penilaian yang berisi, pengantar, identitas penguji, petunjuk pengisian, angket penilaian, komentar dan saran perbaikan. Berikut dijelaskan hasil dari uji ahli yang telah dilakukan:

1) Ahli Materi

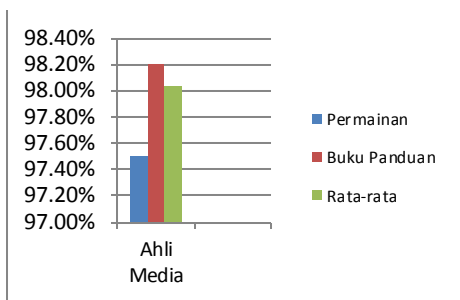
Berdasarkan penilaian permainan pion perencanaan karier dari ahli materi dapat diketahui nilai media permainan pion perencanaan karier adalah 95,31%. Dan nilai buku panduan dari ahli materi dapat diketahui nilainya 93,33%. Kemudian nilai media permainan dan buku panduan dirata-rata memperoleh nilai 94,32%. Rata-rata tersebut bila di konsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan pion perencanaan karier yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Berdasarkan review dengan ahli materi mendapat masukan untuk perbaikan pada permainan dan buku panduan, masukan tersebut adalah : judul pada cover buku panduan dan cover kotak permainan disesuaikan untuk tingkatnya. Berikut perolehan nilai dari uji validitas ahli materi yang disajikan dalam bentuk diagram:



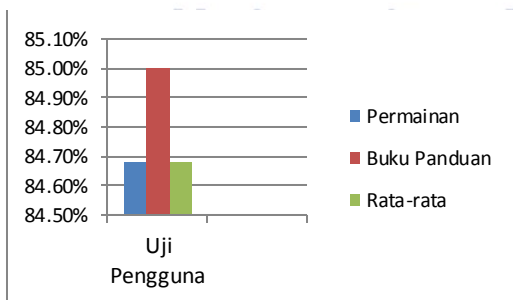
2) Ahli Media

Penilaian permainan pion perencanaan karier dari ahli media nilainya adalah 97,5%, penilaian buku panduan dari ahli media nilainya 98,21%. Selanjutnya penilaian dari permainan dan buku panduan dirata-rata memperoleh nilai 98,03%. Nilai tersebut bila di konsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Berdasarkan review dengan ahli media mendapat

masukan untuk perbaikan pada permainan dan buku panduan, masukan tersebut adalah: Penambahan penulis dan editor pada buku panduan, RPL tidak memakai tabel, Logo Unesa terletak pada cover depan. Berikut perolehan nilai dari uji validitas ahli media yang disajikan dalam bentuk diagram:



- 3) Ahli Pengguna (Guru BK)
 Penilaian permainan pion perencanaan karier dari ahli pengguna dapat nilainya adalah 84,37%, dan penilaian buku panduan dari ahli pengguna dapat diketahui nilainya 85%. Nilai tersebut bila di konsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Sehingga dapat dinyatakan bahwa buku panduan permainan pion perencanaan karier yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Berdasarkan review dengan ahli media mendapat masukan untuk perbaikan pada permainan dan buku panduan, masukan tersebut adalah: media pion perencanaan karier yang disajikan dapat menambah variasi media BK yang sudah digunakan dalam berbagai layanan BK, dan perlu dikembangkan jika sudah terjun di dunia pendidikan. Berikut perolehan nilai dari uji validitas ahli pengguna yang disajikan dalam bentuk diagram:



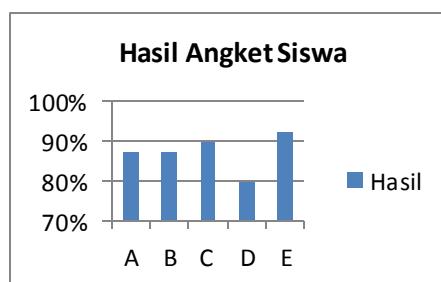
- 4) Skala kecil
 Siswa yang digunakan dalam uji skala kecil adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki berjumlah 5 orang. Siswa tersebut adalah siswa yang belum mempunyai

perencanaan karier sesuai dengan paparan guru bimbingan dan konseling. Hasil dari angket penilaian siswa sebesar 87,5%. Nilai tersebut bila di konsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pion perencanaan karier yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Berikut tabel penilaian dari angket siswa.

Tabel 1 Angket Penilaian untuk siswa

No	Pernyataan	Nilai Siswa					%
		A	B	C	D	E	
1	Permainan bermanfaat bagi siswa	3	4	3	3	4	85%
2	Isi dari permainan bermanfaat untuk menenukan studi lanjut	3	3	4	3	4	85%
3	Permainan membantu siswa bagaimana cara merencanakan karier	4	4	4	4	3	95%
4	Permainan dapat menambah wawasan tentang perencanaan karier	4	4	4	4	3	95%
5	Permainan dapat memotivasi siswa	3	3	4	3	4	85%
6	Permainan mudah digunakan	3	3	4	3	4	85%
7	Permainan mudah dipahami	3	4	3	3	4	85%
8	Permainan praktis digunakan	4	3	3	3	4	85%
9	Gambar menarik	4	3	3	3	3	80%
10	Materi atau isi permainan menarik	4	4	4	3	4	95%
Total		87,5 %	87,5 %	90 %	80 %	92,5 %	

Berikut data hasil angket siswa yang disajikan dalam bentuk diagram:



Berdasarkan review siswa, mendapat masukan untuk perbaikan pada permainan

pion perencanaan karier, masukan tersebut yaitu:

- 1) Sebaiknya gambarnya diubah menjadi lebih baik dan lebih menarik.
- 2) Permainannya bagus tetapi tidak terlalu menarik namun bermanfaat bagi siswa.
- 3) Permainan ini sangat baik dan dapat membantu menentukan karier di masa depan.
- 4) Sebaiknya gambar-gambar profesinya lebih banyak dan papan tempat permainan ditambah gambar yang menarik.
- 5) Permainan ini sangat bermanfaat bagi siswa dan sangat membantu siswa untuk menemukan perencanaan karier siswa tersebut.

Total dari penilaian para ahli mendapat nilai 91,13%, jika nilai tersebut di konsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu dievisi (81%-100%).

B. Pembahasan Hasil Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa peneliti melakukan penelitian pengembangan. Dimana penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media yaitu media permainan pion perencanaan karier. Media ini berperan sebagai media dalam bimbingan dan konseling yang digunakan dalam menangani masalah karier siswa yang mengacu pada teori pengembangan Borg & Gall yang telah di sederhanakan oleh Tim Puslitjaknov pada tahun 2008. Dalam penelitian ini pengertian pengembangan yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan pengembangan media pion perencanaan adalah suatu proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan memvalidasi produk dengan kriteria akseptabilitas yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Kriteria akseptabilitas tersebut adalah aspek kegunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kepatutan.

Dalam kegiatan pengembangan, tahap pertama yaitu penelitian pendahuluan yang meliputi analisis produk dan perencanaan. Dimana analisis produk melakukan survei lapangan di SMP Negeri 1 Besuki dan melakukan studi kepustakaan untuk mencari kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Sedangkan perencanaan adalah merumuskan tujuan, sasaran produk, komponen-komponen produk, dan materi. Sedangkan tahap kedua yaitu pengembangan yang meliputi mengembangkan produk dan hasil penilaian uji validasi. Dalam mengembangkan produk di penelitian ini terdapat komponen yang

sudah dikembangkan antara lain yaitu: papan permainan, pion, dadu, kartu kejutan, buku panduan, dan kotak permainan. Sedangkan hasil penilaian uji validasi terdapat beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli pengguna dan skala kecil.

Untuk mengetahui media memenuhi kriteria akseptabilitas perlu dilakukan uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli pengguna dan siswa. Dari uji validitas diperoleh rata-rata penilaian ahli materi 94,32%, ahli media sebanyak 98,02%, ahli pengguna sebanyak 84,68%, skala kecil sebanyak 87,5%. 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. Judul pada sampul depan buku panduan dan kotak permainan di sesuaikan untuk tingkatnya.
2. Penambahan nama penulis, editor, desain, dll dalam buku panduan.
3. Logo unesa terletak pada depan sampul buku panduan.
4. Tidak menggunakan tabel dalam RPL.

Selain itu setelah media pion perencanaan karier diterapkan kepada siswa, siswa diberikan angket untuk menilai media tersebut. Hasil dari angket tersebut terdapat beberapa komentar bahwa media pion perencanaan karier sangat bermanfaat dan membantu siswa merencanakan kariernya. Seperti yang dijelaskan dalam bab 2 bahwa manfaat media pion perencanaan karier antara lain:

1. Dapat meningkatkan perhatian siswa.
2. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perencanaan karier, sehingga siswa dapat merencanakan kariernya.
3. Membutuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan dalam merencanakan kariernya setelah lulus SMP.

Manfaat tersebut terbukti di lapangan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti bimbingan kelompok dengan media pion perencanaan karier. Dalam media pion perencanaan karier juga terdapat dasar-dasar yang penting untuk perencanaan karier siswa, yaitu terdapat pada kartu kejutan yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan yang melatih siswa untuk merencanakan karier dan berfikir tentang pekerjaan yang diinginkan siswa. Selain itu terdapat pula pertanyaan yang melatih siswa untuk berfikir secara berkelanjutan untuk merencanakan kariernya.

Menurut Purnamasari (2015:14) perencanaan karier adalah perencanaan karier merupakan suatu perencanaan yang dilakukan seseorang untuk memilih tujuan karier dan cara mencapainya yang didalamnya meliputi proses pemahaman diri, pemahaman tentang karier, serta peninjauan rencana dan kemampuan diri. Saat praktik lapangan siswa

sudah dapat memahami dirinya dengan mengetahui bakat dan minatnya untuk menentukan sekolah lanjutan. Siswa dapat menyebutkan berbagai informasi pekerjaan dan sekolah yang ditempuh. Dan siswa juga mampu merencanakan masa depannya yang berkaitan dengan karier yang dipilihnya.

Setelah melakukan uji materi dan uji skala kecil, media pion perencanaan mempunyai kelebihan, kelebihan tersebut diperoleh dari hasil penilaian uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli pengguna. Kelebihan tersebut yaitu : pada aspek kegunaan dan kelayakan dari uji ahli materi mendapat nilai 100%, aspek kepatutan dari uji ahli pengguna mendapat nilai 100%, dan nilai total pada uji ahli media sebesar 98,03%.

Total dari penilaian para ahli mendapat nilai 91,13%, jika nilai tersebut di konsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%).

Dengan adanya hasil pengembangan media pion perencanaan karier ini dapat mempermudah konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling disekolah. Selain itu dengan tingginya nilai presentase dari uji ahli, media pion perencanaan ini mendapatkan tanggapan yang baik dan produk tersebut telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan layak digunakan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan dihasilkan sebuah produk berupa media pion perencanaan karier untuk membantu perencanaan karier siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki yang memenuhi kriteria akseptabilitas. Hasil ini berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru BK), dan ahli pengguna (siswa). Aspek yang dinilai adalah aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

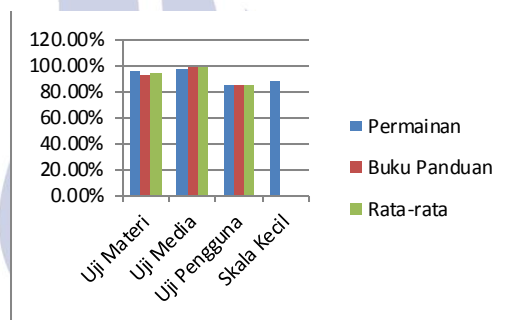
Prosedur pengembangan yang dijadikan acuan adalah metode pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Tahap pengembangan dalam metode tersebut adalah melakukan analisis produk, perencanaan dan pengembangan, validasi dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, produk akhir.

Analisis produk meliputi survei lapangan dan studi kepustakaan. Survei lapangan dilakukan di SMP Negeri 1 Besuki dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Hasil wawancara tersebut yaitu: siswa ragu-ragu dalam menentukan sekolah lanjutan, siswa kesulitan memilih jurusan, siswa yang mempunyai perbedaan pilihan pendapat dengan orangtua tentang sekolah lanjutan, siswa

ikut-ikutan dalam memilih jurusan, dan pendidikan yang ditempuh siswa tidak sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan. Selain itu juga tidak adanya media pembelajaran yang dimiliki guru bimbingan dan konseling. Selanjutnya melakukan studi kepustakaan dengan mencari beberapa sumber untuk dijadikan acuan dalam merumuskan beberapa pengertian serta aspek-aspek yang berhubungan dengan variabel penelitian.

Perencanaan dan pengembangan media meliputi beberapa aspek, yaitu: perumusan tujuan, sasaran produk, komponen-komponen produk, dan materi dalam media pion perencanaan karier. Kemudian menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media, membuat buku panduan, membuat instrumen validasi untuk uji ahli.

Uji ahli dalam penelitian ini meliputi uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli pengguna (guru BK), dan uji ahli pengguna (siswa). Berikut hasil penilaian yang disajikan dalam bentuk diagram:



Menurut diagram diatas hasil penilaian akseptabilitas uji ahli materi sebesar 94,32% kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil penilaian akseptabilitas uji ahli media sebesar 98,03% kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil penilaian akseptabilitas uji ahli pengguna (guru BK) sebesar 84,37% kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil penilaian angket siswa sebesar 87,5% kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pion perencanaan karier untuk membantu perencanaan karier siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki memenuhi kriteria akseptabilitas.

B. Saran

Sehubungan dengan kepentingan penggunaan media, berikut ini adalah saran yang diberikan untuk pengguna baik guru BK atau siswa dan peneliti lain yang mungkin akan mengembangkan media dengan variabel yang sama.

1) Bagi Guru BK

Berdasarkan hasil uji ahli yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pion perencanaan karier telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sehingga media pion perencanaan karier dapat dijadikan media dalam pemberian

layanan bimbingan dan konseling. Namun dalam pemberian layanan menggunakan media ini guru BK diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang perencanaan karier kepada siswa. Sehingga siswa tidak hanya terfokus pada permainannya saja, tetapi juga pada tujuan utama permainan tersebut.

2) Bagi siswa

Sebaiknya siswa menggunakan media ini dengan bimbingan dari konselor dan berdasarkan prosedur penggunaan media yang terdapat pada buku panduan. Hal tersebut perlu untuk dilakukan agar media dimanfaatkan sesuai dengan tujuan media.

3) Bagi Peneliti Lain

Media yang dihasilkan perlu disempurnakan dan dikembangkan lebih lanjut. Karena dunia pendidikan akan terus berkembang maka masih banyak kekurangan pada media ini, untuk itu perlu pengembangan yang sesuai dengan kondisi tersebut.

Nglamis Madiun. Skripsi tidak diterbitkan.
Surabaya: UNESA

DAFTAR PUSTAKA

Lingga, Bangkit. 2009. *Perencanaan Karir*. (Online), (<http://bkkarirpraktikum.blogspot.com/2009/06/perencanaan-karir.html?m=1> Diakses 13 Februari)

Nursalim, Mochamad. 2015. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks

Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktif Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press

Purwoko, Budi & Titin Indah P. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya: Unesa University Press.

Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Pulitjaknov). 2008. *Metode Penelitian Pengemangan*. Jakarta: Depdiknas.

Winkel, W.S. & Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

Purnamasari, Juni. 2015. *Pengembangan Media Permainan "career's adventure" dalam Bimbingan Kelompok Untuk Membantu Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMAN*