

PENGEMBANGAN MODIFIKASI “*CAREER CARD GAME*” SEBAGAI MEDIA PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER PESERTA DIDIK

Amilia Putri

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Email : amilia.20001@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr.Mochamad Nursalim, M.Si

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Email : mochamadnursalim@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model Borg and Gall yang diselesaikan sampai pada tahap kelima. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat *career card game* sebagai media pengambilan keputusan karier peserta didik yang memenuhi kriteria akseptabilitas yaitu meliputi kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan. Media *career card game* yang dibuat memiliki 4 elemen utama yaitu kartu *challenge*, kartu refleksi, *parking lot*, dan buku panduan. Hasil dari analisis data secara kuantitatif oleh ahli materi mendapat rata-rata penilaian sebesar 98% dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi, perolehan hasil oleh ahli media mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 73% dengan kategori baik, tidak perlu revisi, sementara perolehan hasil validasi oleh calon pengguna mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 98% dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil penilaian secara kuantitatif dapat disimpulkan bahwa media *career card game* telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata Kunci : Penelitian pengembangan, *Career card game*, Kriteria akseptabilitas

Abstract

This research is a type of development research that uses the Borg and Gall model which is completed up to the fifth stage. This development research was conducted with the aim of making a career card game as a media for making career decisions for students who meet the acceptability criteria, which include usefulness, feasibility, appropriateness, and accuracy and help students in making career decisions. The career card game media created has 4 main elements, namely challenge cards, reflection cards, parking lots, and guidebooks. The results of quantitative data analysis by material experts received an average assessment of 98% with an excellent category, no need for revision, the acquisition of results by media experts received an average assessment of 73% with a good category, no need for revision, while the acquisition of validation results by prospective users received an average assessment of 98% with an excellent category, no need for revision. Based on the quantitative assessment results, it can be concluded that the career card game media has met the acceptability criteria.

Keywords : Developmental research, Career card game, Acceptability criteria

PENDAHULUAN

Pengambilan keputusan tidak boleh dilakukan secara sembarangan, pengambilan keputusan, adalah aktivitas terencana yang dilakukan oleh individu. Kemampuan individu untuk membuat pilihan karier yang lebih baik dapat ditingkatkan dengan menyempurnakan keputusan-keputusan kecil yang pernah dilakukan. (Ibnu Syamsi, 2005; Pribadi, A. S., Erlangga, E., & Wangge, M. Y. 2021).

Dalam pengambilan keputusan karier individu tidak terlepas dari adanya pendidikan, dimana pendidikan merupakan jembatan yang menghubungkan individu

untuk dapat mengambil keputusan kariernya melalui ilmu pengetahuan, pengembangan potensi dan mengarahkan individu pada perkembangan yang optimal, yang mana sesuai dengan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik mencapai potensi dirinya sehingga menjadi warga negara, manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, manusia yang berakhlak mulia, manusia yang sehat, cakap, kreatif, dan kreatif. mandiri. bangsa yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini juga berfungsi untuk membentuk kepribadian dan peradaban bangsa

yang bermartabat, yang diperlukan untuk mewujudkan kehidupan yang beradab.

Pada suatu jenjang pendidikan khususnya jenjang Sekolah Menengah Atas (Sekolah Menengah Atas) krusial bagi peserta didik untuk bisa mengambil keputusan kariernya, dimana pentingnya kemampuan untuk membuat keputusan karier yang bijaksana melampaui sektor pekerjaan yang dipilih seseorang. Pemilihan karier seseorang tidak hanya mempengaruhi tingkat kepuasan kerja dan realisasi keuntungan pribadi dari pekerjaannya, namun juga pilihan teman, gaya hidup, aktivitas profesional, dan hubungan. Selain itu, pentingnya memilih karier mempengaruhi aspek kehidupan lainnya, termasuk status sosial, situasi keuangan orang tua, harga diri, serta sifat emosional dan kepribadian. (Krumblotz dkk, 1982; Saka & Gati, 2007; Azizah, N, 2023).

Banyaknya elemen yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier peserta didik tidak dapat dipisahkan dari pentingnya pengambilan keputusan karier. Mubarik, A., Setiyowati, E., & Karsih, K. (2014) menyatakan baik faktor internal maupun eksternal mempunyai dampak terhadap pertimbangan pengambilan keputusan karier. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, seperti: 1) Nilai-nilai, yang merupakan pegangan dalam hidup sampai umur tua yang memilih gaya hidup seseorang, 2) Minat, karakteristik yang dimiliki oleh setiap individu yang membangkitkan minat mereka pada subjek tertentu dan mendorong mereka untuk terlibat dalam berbagai aktivitas, 3) Kecerdasan, kemampuan mencapai prestasi sepenuhnya berkaitan dengan peran berpikir, 4) bakat dan kemampuan tertentu dalam bidang kognitif atau bidang keterampilan tertentu, 5) Ciri-ciri kepribadian, khususnya ciri-ciri kepribadian yang membentuk kepribadian tertentu pada seseorang. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri orang tersebut, seperti: 1) Komunitas, atau lingkungan sosiokultural di mana orang tersebut dibesarkan., 2) Sekolah, institusi pendidikan yang didalamnya mencakup aneka macam elemen yang bisa membantu individu mengkomunikasikan pandangan serta perilaku tentang nilai-nilai yang terkandung pada suatu pekerjaan, 3) keluarga, lingkungan terdekat individu yang membantu individu mengkomunikasikan pandangan serta perilaku tertentu terhadap pendidikan dan pekerjaan. Selain faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier peserta didik, pada faktanya menurut penelitian Istiqlailia, N., & Sa'idah, I. (2021) bahwa dalam bahwa banyak peserta didik kurang percaya diri ketika memilih karier. Hal ini terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang belum yakin akan cita-citanya setelah lulus dan belum mampu memilih antara melanjutkan pendidikan atau pekerjaan yang akan dilakukan setelah lulus. Menurut penelitian Murisal, M.,

Dewita, E., dkk. (2022) Banyak peserta didik kelas 12 yang masih ragu memilih karier setelah lulus dalam hal pilihan karirnya. Hal ini sesuai dengan fenomena pengambilan keputusan karier peserta didik kelas 12 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, dalam hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada bidang karier yang diisi oleh 84 peserta didik kelas 12 IPA dan 12 IPS, ditemukan masalah dalam bidang karier yaitu, pengambilan keputusan karier masa depan sebanyak 49%, mengenai hubungan hobi, bakat, minat, kemampuan, dan karier sebanyak 38%, serta peserta didik belum yakin akan pemilihan peminatan yang diambil sebanyak 45%. Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan dengan Guru BK SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, media dalam memberikan layanan bimbingan karier terbatas pada power point dan menggunakan metode ceramah, serta terbatasnya jam layanan BK di kelas 12 karena jam BK yang dialihkan untuk SIP (Smamda Intensif Program). Selain itu, kebanyakan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan antara bakat, minat, dan kemampuan yang ada pada dirinya dengan keinginan jurusan atau pilihan karier yang akan dipilih, sehingga mempengaruhi dalam pengambilan keputusan karier. Dalam pengambilan keputusan karier peserta didik, sekolah sudah melakukan beberapa upaya seperti menggunakan media power point, dan metode ceramah, menggunakan media ular tangga yang dibuat oleh mahasiswa pengenalan lapangan persekolahan (PLP) UNESA. Namun media yang digunakan sekolah belum efektif dalam meningkatkan pengambilan keputusan karier peserta didik, karena media power point yang digunakan kurang interaktif dan media ular tangga yang dibuat hanya diujikan satu kali saja dan hanya memuat mengenai karier secara umum, tidak spesifik pada pengambilan keputusan karier. Meskipun beberapa upaya melalui media yang ada telah dilakukan sekolah untuk membantu dalam pengambilan keputusan karier peserta didik, namun masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam pengambilan keputusan karier dan menghubungkan antara bakat, minat, dan pilihan kariernya.

Dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M Tahun 2022 Tentang Petunjuk Penyelenggaraan Program Dalam Rangka Pemulihan Akademik diatur pemilihan mata pelajaran. Mata pelajaran pilihan dari tahap F (kelas 11 dan 12) dimana proses bimbingan pemilihan mata pelajaran dilakukan dari tahap E (kelas 10), dimana guru Bimbingan dan Konseling berperan sebagai konselor, dengan tugasnya yaitu :1) Dengan menawarkan layanan bimbingan dan konseling, membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan mengembangkan minat, bakat, dan kemampuannya 2) Menawarkan layanan bimbingan dan

konseling kepada peserta didik agar mereka dapat memilih mata pelajaran yang sesuai minat, bakat, dan kemampuannya, 3) Memberikan dan menyampaikan layanan Bimbingan dan Konseling kepada orang tua dan peserta didik, 4) Mengatur sesi bimbingan, 5) Kolaborasi antara guru mata pelajaran dan wali kelas dalam menentukan dan membina minat, keterampilan, dan bakat peserta didik. Dalam tugas tersebut adanya penggunaan media Bimbingan dan Konseling memudahkan guru BK dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling terutama pada bidang karier yang membantu peserta didik kelas 10 dan 11 untuk menentukan mata pelajaran pilihan yang berkelanjutan untuk memutuskan pilihan kariernya, sesuai dengan buku panduan pemilihan mata pelajaran (Aryanto, Ari. Sidik, Pirnama. Dkk, 2022). Peserta didik yang memilih mata pelajaran pilihan karena alasan pribadi (minat, bakat, kemampuan) akan berbeda dengan peserta didik yang menentukan mata pelajaran pilihan karena faktor eksternal (sekadar menyesuaikan diri dengan teman, tuntutan orang tua, atau pengambilan keputusan guru mata pelajaran, entah saya suka atau tidak). Melalui penelusuran karier yang mendalam, peserta didik yang benar-benar memilih karier berdasarkan minat, bakat, dan kemampuannya akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang siapa dirinya dan akan merasa lebih percaya diri dalam merencanakan profesinya.

Menurut penelitian Basak dan Ghosh (2008) Individu yang terlibat dalam eksplorasi pekerjaan secara menyeluruh biasanya memiliki harga diri yang lebih tinggi dan lebih mudah beradaptasi, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk membuat dan mengikuti keputusan karier. Membuat keputusan karier secara matang dan profesional sangat penting bagi peserta didik untuk menghindari perasaan tidak siap terhadap keputusan mereka dan untuk meminimalkan keraguan terhadap pilihan mereka. Sekolah memfasilitasi bimbingan dan konseling sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik membuat keputusan tentang karier mereka. Bimbingan dan konseling mendukung peserta didik dalam mewujudkan seluruh potensi dirinya dan mencapai tingkat kemandirian setinggi-tingginya sesuai dengan tujuan akademik. Berdasarkan pencapaian layanan pada fase F wawasan kesiapan karier, yang biasanya terjadi pada peserta didik sekolah menengah atas di kelas 11 dan 12, peserta didik mulai memilih opsi perencanaan karier dengan mempertimbangkan keterampilan, nilai, prasyarat, peluang, dan jangkauan mereka. tambahan. Hal ini sejalan dengan perkembangan karier dari teori Grinzberg dimana pada usia Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya pada kelas 12 dengan umur 15 sampai 17 tahun dikategorikan masuk kepada tahap nilai dan tahap transisi. Tahap nilai dimana seharusnya peserta didik mulai memahami bahwa nilai-nilai tertentu melekat dalam

bentuk pekerjaan tertentu pada saat ini, dan mereka mulai menggabungkan minat dan kemampuan mereka, yang kemudian dapat dipahami secara sederhana. Masa transisi, dimana individu mulai menghadapi kenyataan bahwa mereka harus mengambil keputusan karier yang segera, spesifik, dan realistis. Mengingat keadaan ini, diperlukan media yang diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memilih karier mereka. Alat ini dapat membantu siswa membuat keputusan karir. Media BK merupakan Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan-pesan bimbingan dan konseling yang dapat menggugah minat, pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik untuk mengenali kebutuhannya sendiri dan mengambil keputusan (Nursalim, 2013:6; Zaini, A dkk 2020).

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti berupaya guna membantu peserta didik agar dapat mengambil keputusan kariernya melalui media Bimbingan dan Konseling melalui media BK berupa permainan kartu/ *career card game*. Keefektifan media BK dalam pengambilan keputusan karier sudah banyak ditunjukkan oleh beberapa hasil penelitian, salah satunya penelitian (Nur, 2023) analisis kebutuhan modul *career information processing* (CIP) bagi guru Bimbingan dan Konseling sebagai media pengambilan keputusan karier peserta didik, penelitian (Sholikhah, L.D, 2020) pengembangan model permainan puzzle interaktif berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karier pada peserta didik. Media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik serta ketertarikan visual atau interaktif dapat membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Career card game merupakan media permainan dengan komponen kartu yang berisikan 4 elemen yaitu, buku panduan, *parking lot*, kartu *challenge*, dan kartu refleksi. *Parking lot* digunakan untuk menuliskan jawaban dari kartu refleksi, kartu *challenge* dengan jumlah 11 kartu yang berisi challenge atau tantangan yang akan diberikan ke peserta didik, kartu refleksi dengan jumlah 4 kartu yang memuat refleksi yang diberikan ke peserta didik dan ditulis dalam *parking lot*. Dari beberapa penelitian pengembangan media yang sudah ada, *career card game* dikembangkan karena memiliki perbedaan dengan permainan kartu lainnya yaitu memiliki elemen kartu yang memuat tahapan pengambilan keputusan karier, dan dilengkapi dengan kartu refleksi serta buku panduan bagi guru BK dan peserta didik.

Media kartu dengan gambar terbukti lebih efektif, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik memutuskan pilihan kariernya melalui pertanyaan, dan refleksi yang ada pada *career card game*. Data dari Statista Research Department mengenai jenis game yang paling disukai dan dimainkan di Indonesia berdasarkan gender menunjukkan bahwa

card game berada di posisi kelima dari enam permainan yang sering dimainkan di Indonesia dengan jumlah pengguna sebanyak 17% yang terdiri dari 14% dimainkan oleh perempuan, dan 3% oleh laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa card game masih menjadi pilihan yang menarik sebagai media permainan. Selaras dengan penelitian (Khairunisa, K., dkk, 2020) dalam penelitiannya mengenai pengembangan kartu karier dalam pengambilan keputusan karier peserta didik, dimana media kartu karier mampu meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier. Melalui media permainan *career card game* ini diharapkan bisa menjadi media dalam pengambilan keputusan karier peserta didik SMA Muhammadiyah 2 Surabaya.

METODE

Jenis Penelitian

Metode R&D (penelitian dan pengembangan) digunakan dalam penelitian ini. Sesuai dengan namanya, penelitian R&D dapat diartikan sebagai kegiatan penelitian dan dilanjut dengan pengembangan. Sedangkan pengembangan sendiri dilakukan untuk menciptakan suatu produk, dan kegiatan penelitian dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengguna (Rizal Zef dkk, 2022). Karena tujuan penelitian ini untuk menciptakan produk yang bermanfaat bagi peserta didik, maka peneliti menggunakan jenis penelitian ini. Menurut Borg dan Gall (1983), teknik R&D adalah suatu proses untuk menciptakan dan mengembangkan materi pendidikan. Siklus R&D adalah istilah umum yang digunakan untuk mengembangkan proses dalam etode ini.

Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini ialah guru BK dan peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, yang terbatas dalam penggunaan media BK dan kesulitan dalam pengambilan keputusan karier.

Desain Uji Coba

Desain uji coba penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu validasi materi dan media lalu validasi calon pengguna. Validasi materi dan media memiliki syarat utama adalah dua dosen S1 Bimbingan dan Konseling yang memiliki penelitian dalam bidang pengembangan produk layanan bimbingan dan konseling. Uji validasi calon pengguna dilakukan oleh lima guru BK SMA Muhammadiyah 2 Surabaya dan enam peserta didik kelas sepuluh dan sebelas.

Teknik Pengumpulan Data

Angket digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, menggunakan skala penilaian akseptabilitas yang diadaptasi dari Purwoko, Budi (2010) dengan memuat aspek akseptabilitas Committe (1981) berupa

kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), ketepatan (*accuracy*), dan kepatutan (*propriety*).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran dari penguji untuk dijadikan masukan dari pembuatan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan uji ahli materi, uji ahli media dan calon pengguna (guru Bimbingan dan Konseling) dan peserta didik.

Untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Angket presentase

F= Frekuensi jawaban alternatif

N= Jumlah frekuensi banyaknya individu

Hasil penelitian kemudian dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut (Mustaji, 2008) untuk mengetahui apakah *Career Card Game* sebagai media pengambilan keputusan karier peserta didik.

Tabel 1. Skor kriteria kelayakan produk

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *career card game* dapat membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan karier. Hal ini dibuktikan dengan sebesar 98% hasil respon peserta didik menyatakan bahwa media *career card game* dapat membantu dalam pengambilan keputusan karier. Media *career card game* dapat membantu peserta didik dalam mengambil keputusan karier melalui kartu challenge yang berisikan tahapan pengambilan keputusan karier dimana peserta didik melalui beberapa tahapan dalam pengambilan keputusan karier, sehingga diakhir permainan peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangan diri terhadap pengambilan keputusan kariernya, serta mengetahui langkah-langkah yang akan diambil untuk menunjang keputusan kariernya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil uji coba *career card game* pada enam peserta didik, mereka menyampaikan bahwa *career card game* membantu mereka dalam mengambil keputusan karier melalui permainan yang menyenangkan dan dapat menganalisis

keputusan karier yang mereka ambil, serta media permainan yang menarik dan membangkitkan semangat melalui adanya tantangan-tantangan yang ada dalam kartu challenge dan pemberlakuan hukuman dalam permainan.

Tidak hanya respon peserta didik saja, berdasarkan hasil validasi ahli media maupun ahli materi menunjukkan bahwa media career card game sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan hasil penilaian 98% dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Sedangkan penilaian oleh ahli media menunjukkan hasil penilaian 73% dengan kategori baik, tidak perlu revisi, serta dari calon pengguna (guru BK) memperoleh hasil penilaian 98% dengan kategori sangat baik tidak perlu revisi, hal tersebut menunjukkan bahwa media career card game memenuhi aspek akseptabilitas menurut Committe (1994), yang memiliki empat aspek yaitu 1) kegunaan, dari penilaian ahli materi pada aspek kegunaan menunjukkan bahwa media career card game telah memenuhi indikator kegunaan berupa manfaat produk yang telah dikembangkan, 2) Kelayakan yang mengacu pada kepraktisan dan teknik penyajian yang mudah dipahami pada produk yang dikembangkan dengan merujuk pada sejauh mana produk dapat dengan mudah digunakan, 3) Ketepatan mengacu pada ketepatan tujuan produk, ketepatan materi, landasan teori, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan calon pengguna, 4) Kepatutan mengacu pada sesuai tidaknya materi dalam produk yang meliputi norma, nilai-nilai, dan harapan sosial atau budaya calon pengguna. Dari hasil penilaian produk dapat disimpulkan bahwa career card game sebagai media pengambilan keputusan karier menunjukkan hasil yang sangat baik, dan dipergunakan oleh guru BK yang memberikan layanan BK khususnya pada bidang pengambilan keputusan karier karena telah memenuhi kriteria akseptabilitas yaitu aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Media bimbingan dan konseling merupakan hal penting dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling, seperti pendapat Nursalim (2013) media bimbingan dan konseling dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perilaku peserta didik sehingga peserta didik dapat mandiri dan mengambil keputusan. Sebagai media, career card game memiliki peran sebagai media permainan dalam pengambilan keputusan karier yang memuat tahapan pengambilan keputusan karier, melalui media career card game memudahkan peserta didik dalam mengambil keputusan karier, sesuai dengan penelitian Khairunisa, K. dkk (2020) dimana penggunaan kartu karier dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier peserta didik. Selain itu, beberapa literatur penelitian menyebutkan bahwasannya penggunaan media bimbingan

dan konseling yang sesuai kebutuhan dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier peserta didik. Nur (2023) menyebutkan bahwa penggunaan career information processing (CIP) yang digunakan sebagai media pengambilan keputusan karier peserta didik, dimana media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik serta ketertarikan visual atau interaktif dapat membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Sedangkan jika dilihat dari alur penggunaan media, media career card game memiliki peran guna menunjang layanan bimbingan dan konseling dalam pengambilan keputusan karier. Berdasarkan data penelitian menyebutkan bahwa SMA Muhammadiyah 2 Surabaya hanya menggunakan media power point dalam layanan bimbingan dan konseling, hal ini sesuai dengan pendapat Nursalim (2013) dengan menggunakan media bimbingan dan konseling yang inovatif akan semakin besar kemungkinan peserta didik tertarik pada layanan bimbingan dan konseling. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media bimbingan dan konseling yang inovatif dan kreatif terutama dalam pengambilan keputusan karier. Media yang dikembangkan peneliti berupa career card game memberikan dukungan penggunaan media yang kreatif dan inovatif. Media career card game yang dikembangkan menggunakan tahapan pengambilan keputusan karier yang dapat membantu peserta didik dalam mengambil keputusan kariernya bagi kelas 12 dan dapat membantu peserta didik kelas 10 dan 11 dalam menentukan mata pelajaran pilihan sesuai dengan keputusan karier yang diambil serta sesuai dengan pemberlakuan peraturan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi nomor 56/M tahun 2022 tentang petunjuk penyelenggaraan pemulihan akademik yang mengatur mengenai mata pelajaran pilihan pada jenjang sekolah menengah atas (SMA).

Berdasarkan paparan data dapat disimpulkan bahwa media career card game memiliki peran dalam pengambilan keputusan karier peserta didik dalam penyediaan media sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling. Sehingga peserta didik dapat mengambil keputusan kariernya sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan :

Career card game sebagai media pengambilan keputusan karier memenuhi kriteria akseptabilitas berupa aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan dari ahli dan calon pengguna

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Produk pada penelitian ini sudah memenuhi kriteria akseptabilitas dari para validator. Sehingga hasil penelitian ini berupa produk *career card game* dapat digunakan sebagai media Bimbingan dan Konseling dalam pengambilan keputusan karier peserta didik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai tahap kelima dari tahap pengembangan Borg and Gall. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pengembangan hingga tahap kesepuluh yaitu desiminasi produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, A., Sidik, P., Adiprima, P., & Ramadhana, M. (2022). *Panduan Pemilihan Mata Pelajaran Pilihan*.
- Astuti, W., Yeni, L. F., & Aryati, E. (2013). Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 8.
- Ayubi, Bintang. (2020). *Bimbingan dan Konseling Karier. E-book*
- Basak, R., & Ghosh, A. (2008). Ego-identity status and its relationship with self-esteem in a group of late adolescents. *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 34(2), 337-344.
- Cecep, Kunadi., Darmawan, Daddy (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Kencana: Jakarta
- Eny usmawati, M. P. (2019). *Konsep Dasar Pilihan Karier Berdasarkan Teori Holland*. Artikel Teori Karier Holland-PPPPTK Penjas Dan BK, 1997.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Harahap, D. (2019). Konsep Pengambilan Keputusan Karier. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 13(April), 15-38.
- Hurlock, Elizabeth . (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Masa*. Erlangga. Jakarta
- Jusuf, Heni., Sri, Lucia (2023). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group. https://books.google.co.id/books?id=jbG5EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Khairunisa, K., Sutja, A., & Rahman, M. (2020). *Pengaruh Permainan Kartu Karir Terhadap Pengambilan Keputusan Pemilihan Karir di SMA Negeri 10 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Meilani, R., Mustika, I., & Fatimah, S. (2023). Pengembangan Media Pelayanan Informasi Berbasis Prezi untuk Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Cibinong. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 6(4), 311-320.
- Mubarik, A., Setiyowati, E., & Karsih, K. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMK Bina Sejahtera 1 Bogor. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 1-6.
- Murisal, M., Dewita, E., Maiseptian, F., & Oktafia, S. D. K. (2022). Efikasi Diri dan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 1 Tilatang Kamang Kabupaten Agam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1112-1119.
- Mustaji, M. (2008). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pola Belajar Kolaborasi (Model PBMPK). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 17(2), 187-200
- Nur, N. W., Harum, A., & Rahman, A. (n.d.). *Module Requirements for Guidance and Counseling*. JOURNAL EDUCANDUM 2023.
- Nursalim. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks
- Pribadi, A. S., Erlangga, E., & Wangge, M. Y. (2021). Hubungan antara konsep diri akademik dengan pengambilan keputusan karier pada siswa SMP. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 5(1), 157-174.
- Purwoko, B. (2010). *Pengembangan paket bimbingan kecakapan menyelesaikan konflik interpersonal secara konstruktif bagi siswa sekolah menengah*

- atas (SMA) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Ricar, s. sharf. (2013). *Copyright 2014 Cengage Learning. All Rights Reserved. May not be copied, scanned, or duplicated, in whole or in part. WCN 02-200-203.*
- Risal, Zef., Hakim, Rachman., Abdullah, Aminol. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan.* Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Rochani, R., Wibowo, B. Y., & Prabowo, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Sanders, James R & Chair (1994). *Program Evaluation Standards 2nd Edition.* New Delhi London: Sage Publications. E-book https://www.google.co.id/books/edition/The_Program_Evaluation_Standards/7lgxKmrcvNwC?hl=id&gbpv=1
- Sarifah, I., Baharudin, Y. H., & Sholikhah, L. D. (2022). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparcol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir. *Cermin: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 6-15.
- Sholikhah, L. D., Baharudin, Y. H., & Fardah, N. N. (2020). Pengembangan Model Permainan Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa SMP. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 3(2).
- Simanjutak. Vinity, Zahran. Nadindra, dkk. (2021). *Psikologi Warna.* <https://online.fliphtml5.com/hzjgw/jauy/#p=2>
- Syaekhu, Ahmad. Suprianto. (2021). *Teori Pengambilan Keputusan.* Yogyakarta: Zahir Publishing. E-book [https://books.google.co.id/books?id=T95BEAAAQB A\]&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=T95BEAAAQB A]&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Wahyuni, N. I. (2021). *Edukasi Permainan Kartu Bergambar Pencegahan Covid-19 Pada Santri Pondok Pesantren di Kabupaten Gowa* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. 2013. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta: Media Abadi
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020, August). Pentingnya penggunaan media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 126-131).