

PENGEMBANGAN MEDIA WAWASAN KARIER TIGAKA (TEKA-TEKI GAMBAR KARIER) UNTUK PERENCANAAN KARIER DI SMP KARTINI TAMAN SIDOARJO

Nur Fuadatun Imami

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : nur.21008@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Perencanaan karier sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam mencapai kariernya. Perencanaan karier siswa SMP dapat dimulai dengan menambah wawasan karier untuk memberikan informasi kepada siswa agar siswa dapat menetapkan capaian kariernya. Data lapangan yang diperoleh peneliti 96% siswa di SMP Kartini Taman Sidoarjo belum memiliki perencanaan karier karena kurangnya wawasan karier. Sehingga peneliti mengembangkan media game teka teki gambar yang berisikan wawasan karier. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media Tigaka (Teka-teki gambar Karier) yang digunakan dalam bimbingan Karier di SMP Kartini Taman Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* menggunakan model *Borg & Gall* yang disederhanakan menjadi 5 tahap oleh Puslitjaknov yaitu analisis kebutuhan produk, pengembangan produk, Validasi ahli, uji coba skala kecil, produk akhir. Hasil validasi yang didapatkan menunjukkan bahwa media Tigaka dinilai sangat layak rentang rata-rata $3,25 \leq x < 4,00$, validasi ahli media mendapatkan skor keseluruhan yaitu 3,81, ahli materi skor keseluruhan 3,44, ahli praktisi skor keseluruhan 3,77, serta uji coba pengguna mendapatkan skor keseluruhan 3,9. Media ini memfasilitasi bimbingan karier yang lebih menarik, kolaboratif serta memberikan manfaat praktis bagi siswa untuk memahami informasi karier dan perencanaan karier.

Kata Kunci: Wawasan karier, Media Tigaka, Perencanaan Karier

Abstract

Career planning needs to help students achieve their career goals. Career planning for junior high school students can be started by adding career insight to provide information to students so that students can determine their career achievements. Field data obtained by researchers 96% of students at SMP Kartini Taman Sidoarjo do not have career planning due to lack of career insight. So the researcher developed a picture puzzle game media with career insights. This development research aims to determine the feasibility of Tigaka (Career Picture Puzzle) media used in career guidance at Kartini Taman Sidoarjo Junior High School. The type of research used is research and development using the Borg & Gall model, which is simplified into 5 stages by Puslitjaknov, namely product needs analysis, product development, expert validation, small-scale trials, final products. The validation results obtained show that Tigaka media is considered very feasible with an average range of $3.25 \leq x < 4.00$, media expert validation gets an overall score of 3.81, material experts get an overall score of 3.44, expert practitioners get an overall score of 3.77, and user trials get an overall score of 3.9. This media facilitates career guidance that is more interesting, collaborative, and provides practical benefits for students to understand career information and career planning.

Keywords: *Career Insights, Tigaka Media, Career Planning.*

PENDAHULUAN

Perencanaan karier merupakan proses individu dapat mengenali dan menetapkan langkah untuk mewujudkan tujuan kariernya. Proses tersebut mencakup penetapan tujuan yang berhubungan dengan karier serta penyusunan strategi untuk mencapai target (Irmayanti, 2019). Menurut Sebastian dan Ariyanto karier ialah suatu keadaan dimana seseorang terus berkembang dalam

pekerjaannya hingga mencapai kesuksesan bagi dirinya. Pencapaian karier akan lebih mudah jika individu memiliki rancangan pencapaian karier atau disebut perencanaan karier. karena dengan adanya perencanaan karier individu akan tepat dalam mengambil langkah dengan memikirkan segala peluang dan hambatan yang ada (Sebastian & Ariyanto, 2022).

Perencanaan karier mempunyai 3 periode penting yang dikemukakan oleh Mark Savickas dengan tim kolaboratornya dan bagaimana intervensi karier. Bimbingan kejuruan (*vocational guidance*) menjadi hal pertama periode, yang bertanda adanya peningkatan tentang pemahaman diri sendiri, informasi karier, dan kecocokan diri dengan pekerjaan. Periode kedua yaitu pendidikan karier (*career education*) bertanda adanya penilaian status perkembangan individu, menitik beratkan pada tugas perkembangan, dan pengembangan sikap meyakini keyakinan, dan kompetensi. Konstruksi karier (*career construction*) dan desain kehidupan (*life design*) menjadi periode ketiga yang bertanda membangun gambaran karier, penyusunan alur dan tema, dan menciptakan pola kehidupan yang konsisten dengan rancangan gambaran karier (Ghassani & Anwar, 2020). Tidak memiliki perencanaan karier di dunia pendidikan menjadi fenomena yang sering dialami siswa dalam bidang karier. Masalah yang dialami siswa yaitu kurang mengetahui tentang perencanaan karier sehingga seringkali siswa keliru dalam menentukan pilihan kariernya (Irsu, 2022). Permasalahan karier ini banyak terjadi pada siswa SMP dibuktikan dengan hasil penelitian bahwa siswa SMP belum mempunyai arah tujuan yang jelas dalam menentukan sekolah lanjutan yang sesuai dengan karier yang ingin dicapai karena siswa minim pengetahuan tentang karier. Permasalahan tersebut membuat siswa pasrah dan mengalihkan tanggung jawab penentuan keputusan pada keluarga atau teman. Bahkan menghindari dan menunda penetapan keputusan yang bisa menyebabkan penetapan keputusannya tidak optimal (Islamadina & Winingsih, 2020). Pada intinya siswa sangat memerlukan perencanaan karier untuk masa depannya. Dengan itu siswa membutuhkan arahan dan informasi untuk perencanaan kariernya. Setiap individu membutuhkan orang lain untuk membantu masalah pada dirinya (Winingsih et al., 2020).

Data yang diperoleh dari Dapodik dan EMIS yang ditinjau dari laman Pusat data dan teknologi informasi (Pusdatin) pada tanggal 02 Desember 2024 diketahui

data siswa yang lulus tidak melanjutkan sekolah Provinsi Jawa Timur mencapai 340.427 siswa. Dimana Kabupaten Sidoarjo terdapat 1.627 siswa (Pusdatin, 2024). Fenomena ini menyoroti pentingnya perencanaan karier, terutama di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Karena dengan perencanaan karier sejak dini dapat membantu siswa memiliki pandangan yang jelas tentang masa depan mereka. Siswa memahami tujuan dan manfaat pendidikan untuk mencapai cita-cita, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk melanjutkan sekolah dan meminimalkan kebingungan masa depan (Rahmatullah, 2021).

Akan tetapi, fakta di lapangan dengan wawancara guru BK bahwa Siswa SMP Kartini kelas 7 yang berjumlah 75 siswa dari 78 belum memiliki perencanaan karier. Sehingga presentase siswa SMP Kartini Taman kelas 7 A,B dan C yang belum memiliki perencanaan karier berjumlah 96.15% . Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara guru BK dan hasil daftar cek masalah bagian karier. Siswa kurang mengetahui wawasan mengenai karier sehingga tidak ada keinginan untuk meraih karier tertentu, bingung menentukan sekolah lanjutan yang akan dipilih setelah lulus SMP. Hal tersebut terjadi karena memang kurangnya SDM pengajar di sekolah tersebut, dimana hanya terdapat 1 guru BK dan merangkap mengajar mata pelajaran sehingga bimbingan karier tidak berjalan maksimal. Pemberian dan pemahaman tentang karier sangat menunjang kemampuan siswa dalam merencanakan kariernya yang dapat dilakukan dalam bimbingan karier oleh guru BK (Santika, 2019).

Menurut (Rochani, 2021) faktor yang dapat memengaruhi keputusan karier pada fase remaja adalah wawasan karier individu. Wawasan karier merupakan pengetahuan individu mengenai hal yang dapat mendukung karier individu, yakni informasi mengenai ragam jenis pekerjaan. Bimbingan karier dapat diberikan guru BK kepada siswa untuk membantu siswa mengetahui potensi dirinya agar dapat memilih pekerjaan yang cocok untuk dirinya, hal itu sangat berpengaruh kepada setiap langkah siswa menuju pencapaian karier (Pambudi et al., 2020). Pernyataan ini selaras dengan teori karier Gottfredson

konsep dasar pembatasan, pada tahap usia 14 tahun individu atau remaja akan mengalami krisis identitas ketika masa perkembangan. Pada tahap tersebut remaja mulai dibingungkan dengan pilihan dan penetapan serta pencarian alternatif mengenai perencanaan karier atau pekerjaan (Ramadhani, 2019).

Maka dari itu, penulis mengembangkan media untuk mempermudah guru BK dalam memberikan bimbingan karier kepada siswa SMP Kartini. Media yang dikembangkan oleh peneliti terinspirasi dari jigsaw Puzzle atau picture puzzle atau teka teki gambar bongkar pasang, yang kemudian dimodifikasi oleh penulis dan disesuaikan dengan informasi karier. Peneliti menamakan media bimbingan karier dengan sebutan “Tigaka” yang merupakan kepanjangan dari “Teka-teki gambar karier”. media yang relevan dengan permasalahan siswa SMP kartini yang digunakan untuk bimbingan karier. dengan harapan siswa akan lebih mudah memahami informasi mengenai karier dan proses bimbingan menjadi lebih efektif (Faujiah et al., 2022)

METODE

Jenis Penelitian ini adalah pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*, di mana *Research and Development (R&D)* dirujuk dari model Borg & Gall yang kemudian telah disederhanakan oleh Puslitjaknov dengan 5 tahap pengembangan. Tahap penelitian pengembangan yang dilakukan meliputi 1. menganalisis kebutuhan produk, 2. mengembangkan produk awal, 3. validasi ahli dan revisi, 4. uji coba skala kecil, 5. produk akhir (Puslitjaknov, 2008). model Borg & Gall yang kemudian telah disederhanakan oleh Puslitjaknov dengan 5 tahap pengembangan. Tahap penelitian pengembangan yang dilakukan meliputi 1. analisis kebutuhan produk, 2. pengembangan produk awal, 3. validasi ahli dan revisi, 4. uji coba skala kecil, 5. produk akhir (Puslitjaknov, 2008).

Media Tigaka ini dilakukan validasi kelayakan media yang akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi, untuk memberikan penilaian terhadap media Tigaka melalui lembar penilaian yang berisikan beberapa pernyataan. Dengan adanya validasi dari ahli, peneliti akan mendapatkan masukan yang dijadikan untuk perbaikan media (Wahda Mahrina Ayubidari, Triyanto, 2019). Masukan yang diperoleh dari validasi ahli akan

diperbaiki atau disebut revisi, revisi akan terus dilakukan hingga mendapatkan media yang layak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Data yang diperoleh dari instrumen angket non tes tentang validasi media, dianalisis menggunakan skala likert dengan cara mengajukan penilaian kepada ahli yang memiliki tentang media, konten dan guru BK untuk mengetahui kelayakan media (Yuniarti et al., 2023).
2. Setelah memperoleh hasil pengisian angket validasi, data akan dianalisis dengan menghitung rata-rata setiap aspek penilaian

$$X = \sum X/n$$

Keterangan :

X = rerata skor

\sum^x = Skor butir aspek

n = Jumlah butir per aspek

3. Menghitung skor rata-rata keseluruhan menggunakan rumus :

$$Xr = \sum X/n$$

Keterangan :

Xr = Skor rata-rata keseluruhan

\sum^x = Skor butir aspek

n = Jumlah butir per aspek

4. Skor rerata dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif mengacu tabel klasifikasi. hasil analisis data diklasifikasikan berdasarkan skor tertinggi = 4 (sangat baik) skor terendah = 1 (sangat tidak baik) Jumlah kelas = 4 (sangat tidak baik sampai sangat baik) Jarak interval = $(4-1)/4 = 0,75$ (Eko Putro Widoyoko, 2012).

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi
> 3,25 s/d 4,00	Sangat layak
> 2,50 s/d 3,25	Layak
> 1,75 s/d 2,50	Cukup Layak
1,00 s/d 1,75	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Pelaksanaan Pembuatan Produk

Berikut langkah-langkah pengembangan produk yaitu :

1. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan peserta didik di SMP Kartini tentang perencanaan karier siswa. Dari hasil observasi di SMP Kartini taman, penyebaran angket daftar cek masalah dan wawancara guru BK di dapatkan hasil yaitu siswa SMP Kartini minim wawasan karier dan tidak mengetahui perencanaan karier.
2. Perancangan dilakukan dengan memikirkan konsep jalannya permainan dan isi materi dari permainan media Tigaka. Jalannya permainan yaitu permainan dilakukan 8 orang dibagi menjadi 2 tim masing – masing tim 4 orang, tiap tim diberi peran untuk memainkan permainan Tigaka yaitu peran pembaca teka – teki yang berfungsi membaca kartu teka – teki, penebak teka – teki yang berfungsi menebak teka – teki yang dibacakan pembaca kartu, pencari gambar karier bertugas mencari gambar karier untuk diletakkan di papan Tigaka dengan waktu 1 menit. Tim yang tidak bisa menebak akan mendapatkan tantangan tambahan, Tim yang berhasil menebak teka – teki paling banyak akan mendapatkan *reward* di akhir permainan.
3. Membuat desain cover media Tigaka, kemudian mencari gambar suatu profesi atau pekerjaan untuk kepingan gambar teka - teki, membuat desain alas peletakan kepingan gambar, membuat desain kartu teka – teki, membuat desain kartu tantangan tambahan, dan yang terakhir membuat desain kartu *reward*, membuat cover buku dan isi panduan media Tigaka untuk guru dan leaflet panduan penggunaan untuk siswa.
4. Menyiapkan alat – alat yang dibutuhkan dalam membuat media Tigaka yaitu : Kayu, Triplek, sekrup, bor, gerinda, paku, palu, gergaji, engsel, gagang pegangan, pengunci, mesin planer, meteran.
5. Pembuatan media Tigaka membutuhkan waktu satu minggu, satu hari dengan bantuan jasa interior satu hari pembuatan koper Tigaka, satu hari pengecatan setiap sisi koper Tigaka, tiga hari

pemasangan HPL pemotongan PVC untuk kepingan gambar karier, satu hari penempelan stiker keseluruhan di koper Tigaka, satu hari *finishing*.

B. Hasil Validasi dan Revisi

Kelayakan media diketahui melalui validasi ahli sebelum uji coba di lapangan. Validasi ahli media dilakukan dengan ahli media yaitu ibu Dr. Evi Winingsih, S.Pd., M.Pd. selaku dosen bimbingan dan konseling. Pemilihan validator tersebut berdasarkan pertimbangan dan kemampuan dosen dalam bidang karier dan pengampu mata kuliah Teknologi informasi media bimbingan dan konseling. Angket yang peneliti gunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media Tigaka menggunakan skala likert dengan 4 sebagai alternatif jawaban. Hasil dan analisis dari uji ahli media dapat dilihat sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 11 butir pernyataan didapat dari aspek kegunaan. Jumlah skor validasi pada aspek kegunaan oleh ahli media adalah 40, sehingga rata hasil penilaian dari ahli media yaitu 3,63. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media dalam aspek kegunaan adalah **sangat valid** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kegunaan media Tigaka memiliki revisi yang akan dijelaskan pada poin 2 revisi media.
2. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 14 butir pernyataan didapat dari aspek kelayakan. Jumlah skor validasi pada aspek kelayakan oleh ahli media adalah 56, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli media adalah 4,00. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media dalam aspek kelayakan adalah **sangat valid** karena termasuk pada rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kelayakan media Tigaka tidak memiliki revisi.
3. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 11 butir pernyataan didapat dari aspek kepatutan. Jumlah skor validasi pada aspek kepatutan oleh ahli

media adalah 41, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli media adalah 3,7. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penialaian dari ahli media dalam aspek kelayakan adalah **sangat valid** karena termasuk pada rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kepatutan media Tigaka tidak memiliki revisi.

4. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 10 butir pernyataan didapat dari aspek ketepatan. Jumlah skor validasi pada aspek ketepatan oleh ahli media adalah 39, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli media adalah 3,9. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media dalam aspek kelayakan adalah **sangat valid** karena termasuk pada rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek ketepatan media Tigaka tidak memiliki revisi.
5. Hasil keseluruhan skor uji validasi media Tigaka yaitu 3,81, Mengacu pada tabel konversi, maka hasil validasi dari ahli media adalah **sangat layak** karena termasuk pada rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Dengan revisi Koper media Tigaka ditambahkan gagang pegangan pada koper agar koper mudah dibawa kemana saja. Dan juga revisi buku panduan yaitu Panduan penggunaan mendapatkan revisi karena tidak bolak – balik sehingga kurang ada ruang untuk informasi tentang media Tigaka, kemudian penjelasan yang ada di panduan penggunaan untuk siswa juga kurang runtut. Maka media harus dibuat bolak – balik dan runtut dalam penjelasannya.

Kemudian, Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai ketepatan materi media Tigaka sebelum di sampaikan kepada pengguna. Validasi ahli materi dilakukan dengan ahli materi yaitu bapak Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen bimbingan dan konseling. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam

bidang karier dan juga bagian dari career center. Angket yang peneliti gunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media Tigaka menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Hasil dan analisis dari uji ahli materi dapat dilihat sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 13 butir pernyataan diperoleh dari aspek kegunaan. Jumlah skor validasi pada aspek kegunaan oleh ahli materi adalah 48, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli materi adalah 3,69. Maka hasil penialaian dari ahli media dalam aspek kelayakan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kegunaan media Tigaka tidak mendapatkan revisi.
2. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 14 butir pernyataan diperoleh dari aspek kelayakan. Jumlah skor validasi pada aspek kelayakan oleh ahli materi adalah 42, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 3,0. Maka hasil penialaian dari ahli media dalam aspek kelayakan adalah **layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai $2,75 \leq x < 3,25$. Pada aspek kelayakan media Tigaka mendapatkan revisi yang akan dijelaskan pada point 2 revisi media.
3. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 10 pernyataan yang diperoleh dari aspek kepatutan. Jumlah skor validasi pada aspek kepatutan oleh ahli materi adalah 42, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli materi adalah 3,6. Maka, hasil penialaian dari ahli materi dalam aspek kepatutan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kepatutan media Tigaka,

buku panduan, panduan penggunaan tidak mendapatkan revisi.

4. Berdasarkan hasil perhitungan diatas terdapat 14 pernyataan yang diperoleh dari aspek ketepatan. Jumlah skor validasi pada aspek ketepatan oleh ahli materi adalah 49, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli materi adalah 3,5. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penialaian dari ahli materi dalam aspek ketepatan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek ketepatan media Tigaka, buku panduan, panduan penggunaan tidak mendapatkan revisi.

Dapat disimpulkan Hasil skor keseluruhan uji validasi materi media Tigaka yaitu 3,44. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil validasi dari ahli materi adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Dengan revisi media pada buku panduan di bab 1 paragraf pertama mengenai kalimat yang membingungkan atau kalimat hasil translate sehingga perlu dilakukan perbaikan kalimat tersebut agar tidak membingungkan. Dan juga Ahli materi memberikan komentar mengenai kata yang kurang baku pada panduan penggunaan media, maka perlu dilakukan revisi untuk mengganti kalimat yang tidak baku menjadi kalimat baku.

Validasi praktisi dilakukan untuk mengetahui secara langsung penilaian dari guru Bk mengenai media Tigaka untuk kesesuaian dan kelayakan media sebelum digunakan oleh siswa. Karena guru BK lebih mengerti karakteristik siswa dan berpengalaman dalam memberikan bimbingan kepada siswa. Hasil dan analisis

dari ahli praktisi dapat dilihat sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 15 butir pernyataan didapat dari aspek kegunaan. Skor validasi pada aspek kegunaan oleh ahli praktisi berjumlah 58, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli praktisi adalah 3,86. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penialaian dari ahli praktisi dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kegunaan media Tigaka tidak mendapatkan revisi.
2. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 10 butir pernyataan didapat dari aspek kelayakan. Jumlah skor validasi pada aspek kelayakan oleh ahli praktisi adalah 37, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli praktisi adalah 3,7. Maka hasil penilaian dari ahli praktisi dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kegunaan media Tigaka tidak mendapatkan revisi.
3. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 11 butir pernyataan didapat dari aspek kepatutan. Skor validasi pada aspek kegunaan oleh ahli praktisi berjumlah 41, sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli praktisi adalah 3,72. Maka, hasil penialaian dari ahli praktisi dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena termasuk rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Pada aspek kepatutan media Tigaka tidak mendapatkan revisi.
4. Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 12 butir pernyataan diperoleh dari aspek ketepatan. skor validasi pada aspek ketepatan oleh ahli praktisi berjumlah 46,

sehingga rata - rata hasil penilaian dari ahli praktisi adalah 3,83. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli praktisi dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $2,75 \leq x < 3,25$.Pada aspek ketepatan buku panduan media Tigaka mendapatkan revisi yang akan dijelaskan di point nomor 2 revisi media.

5. Hasil skor keseluruhan uji validasi praktisi media Tigaka yaitu 3,77. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil validasi dari ahli praktisi adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Terdapat revisi buku panduan media Tigaka mendapat komentar dari ahli praktisi yaitu kunci jawaban media Tigaka tidak sesuai dengan gambar pada kepingan gambar atau salah penulisan penyebutan profesi. Sehingga revisi yang dilakukan menyamakan penulisan yang ada dibuku panduan dengan kepingan gambar.

C. Uji Coba Skala Kecil

Media Tigaka dilakukan uji coba di lapangan pada tanggal 12 Desember 2024 di SMP Kartini Taman. Uji coba media Tigaka dilakukan dengan siswa kelas VIII yaitu kelas A, B dan C yang berjumlah 8 siswa. Setelah menggunakan media Tigaka siswa di minta mengisi angket validasi media untuk mengetahui kelayakan media Tigaka yang sesuai dengan kondisi siswa secara langsung.

1. Uji coba skala kecil media Tigaka aspek kegunaan memperoleh nilai rerata hasil penilaian siswa sebesar 3,81 dari 12 indikator yang melibatkan 8 siswa. Maka hasil penialaian siswa dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena

termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$.

2. Uji coba skala kecil media memperoleh nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,00 dari 6 pernyataan yang melibatkan 8 siswa. Maka, hasil penilaian siswa dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$.
3. Uji coba skala kecil media memperoleh nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 3,89 dari 6 indikator yang melibatkan 8 siswa. Maka hasil penialaian siswa dalam aspek kegunaan adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$.
4. Hasil skor keseluruhan uji coba skala kecil dengan siswa media Tigaka yaitu 3,9. Maka hasil uji coba siswa adalah **sangat layak** karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$

PEMBAHASAN

Pembahasan ini menjelaskan mengenai kelayakan media Tigaka yang didapat dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi dan uji pengguna. Hasil keseluruhan penilaian para ahli dilihat dari aspek – aspek penilaian kegunaan, kelayakan, kepatutan dan ketepatan yang memperoleh hasil sangat layak. Perolehan hasil sangat layak akan dijelaskan secara empiris maupun teoritis. Berikut penjelasan hasil penilaian media Tigaka untuk perencanaan karier di SMP Kartini Taman Sidoarjo dari setiap aspek. Media Tigaka oleh ahli media, materi, praktisi dan uji coba pengguna dikarenakan media Tigaka memiliki kelayakan yaitu :

1. Media Tigaka terbuat dari bahan yang tidak mudah rusak, dapat digunakan berkali – kali, bervisual bagus dan menarik.
2. Media Tigaka dapat memberikan informasi karier kepada peserta didik sehingga menambah wawasan peserta didik tentang berbagai macam pekerjaan,

ciri - ciri pekerjaan, skill yang dibutuhkan suatu pekerjaan, dan studi lanjut yang dapat dijadikan gambaran pencapaian karier.

3. Media Tigaka membuat peserta didik antusias untuk melakukan bimbingan karier.
4. Media Tigaka membuat proses bimbingan karier menjadi lebih menyenangkan, efektif dan kolaboratif.
5. Media Tigaka sesuai dengan karakteristik siswa SMP Kartini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, ditarik kesimpulan bahwa media Tigaka layak dijadikan sebagai media bimbingan karier di SMP Kartini Sidoarjo. Kelayakan media Tigaka dapat dilihat dari hasil uji ahli media yang memperoleh skor keseluruhan yaitu 3,81, Melihat tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media adalah sangat layak karena termasuk pada rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Hasil skor keseluruhan uji validasi materi medi Tigaka yaitu 3,44. Melihat tabel konversi, maka hasil validasi dari ahli materi adalah sangat layak karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Hasil skor keseluruhan uji validasi praktisi media Tigaka yaitu 3,77. Melihat tabel konversi, maka hasil validasi dari ahli praktisi adalah sangat layak karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$. Kelayakan media Tigaka juga sudah di uji coba dengan pengguna yaitu siswa SMP Kartini dan memperoleh skor keseluruhan yaitu 3,9. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil uji coba siswa adalah sangat layak karena termasuk pada rentang rata – rata nilai tertinggi $3,25 \leq x < 4,00$.

Saran

Hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan didapat saran hal-hal sebagai berikut:

Saran Untuk guru SMP Kartini.

1. Media Tigaka dapat dimanfaatkan dengan baik untuk dijadikan media bimbingan karier di sekolah.

Saran Untuk peneliti selanjutnya.

1. Media Tigaka dapat diimplementasikan di sekolah lain, sehingga dapat melihat kebermanfaatan media pada sekolah lain.
2. Diharapkan pengembangan media bimbingan karier selanjutnya tidak hanya sampai tahap

penilaian kelayakan saja, tetapi sampai pada keefektifan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, N. A. E., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir. *Konseling Edukasi “Journal of Guidance and Counseling,”* 5(2), 141. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Amalia, R., Nufi, E. P., & Maydana, I. (2024). Inovasi Penggunaan Media Digital pada Layanan Bimbingan Karir dalam Kerangka Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0. *Anterior Jurnal,* 23(1), 27–33. <https://doi.org/10.33084/anterior.v23i1.5738>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Board Games Puzzle Karier : Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA. 2019(July),* 1–23.
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In *Widina Bhakti Persada.*
- Ariska, D. (2019). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Media the Effectiveness of Group Guidance By Using Uno Card As a Game Media.* 20, 556–566.
- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan media kartu karir melalui bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa elas X. *Jurnal Selaras,* 4(2), 75–85.
- Devi, A. B. C. (2020). *Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap.*
- Fadillah Nuraini. (2022). Layanan Bimbingan Karir: Strategi Penguatan Perencanaan Karir bagi Siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal,* 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.24090/j.assertive.v1i1.7021>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., Setiawan, U., Studi, P., Agama, P., Studi. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media.* 3(2), 81–87.
- Ghassani, M., & Anwar, Z. (2020). Melalui Pelatihan

- Perencanaan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 12(2), 123–138.
- Gottfredson, L. S. (2002). *Menerapkan Teori Gottfredson tentang batasan dan Kompromi dalam Karir Bimbingan dan Konseling*.
- Haryoko, S. (2019). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Вестник Росздрава*, 4(1), 9–15.
- Irmayanti, R. (2019). Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Irsu, A. F. (2022). *Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karir Pada Siswa SMP*. 1216–1227.
- Islamadina, T. A., & Winingsih, E. (2020). Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Surabaya Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 40 Surabaya Adila Tamara Islamadina Evi Winingsih Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 4. *Universitas Negeri Surabaya*. [file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/48486-Article Text-91323-1-10-20220715-1.pdf](file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/48486-Article%20Text-91323-1-10-20220715-1.pdf)
- Mahargian, B. P., & Khusumadewi, A. (2024). *Pemahaman Karir Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). 8*, 28347–28360.
- Masfiah, S., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa Smp Kelas Ix. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(4), 151. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i4.5426>
- Muslima. (2019). *6529-15053-1-Pb*. 2(2), 72–80.
- Nadialista Kurniawan, R. A. (2021). Implementasi Perencanaan Karir Sumber Daya Manusia. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Agustia, N. A. E., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir. *Konseling Edukasi “Journal of Guidance and Counseling,”* 5(2), 141. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Amalia, R., Nufi, E. P., & Maydana, I. (2024). Inovasi Penggunaan Media Digital pada Layanan Bimbingan Karir dalam Kerangka Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0. *Anterior Jurnal*, 23(1), 27–33. <https://doi.org/10.33084/antterior.v23i1.5738>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Board Games Puzzle Karier : Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA*. 2019(July), 1–23.
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In *Widina Bhakti Persada*.
- Ariska, D. (2019). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Media the Effectiveness of Group Guidance By Using Uno Card As a Game Media*. 20, 556–566.
- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan media kartu karir melalui bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa elas X. *Jurnal Selaras*, 4(2), 75–85.
- Devi, A. B. C. (2020). *Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap*.
- Fadillah Nuraini. (2022). Layanan Bimbingan Karir: Strategi Penguatan Perencanaan Karir bagi Siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.24090/j.assertive.v1i1.7021>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., Setiawan, U., Studi, P., Agama, P., Studi. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*. 3(2), 81–87.
- Ghassani, M., & Anwar, Z. (2020). Melalui Pelatihan Perencanaan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi*,

- 12(2), 123–138.
- Gottfredson, L. S. (2002). *Menerapkan Teori Gottfredson tentang batasan dan Kompromi dalam Karir Bimbingan dan Konseling*.
- Haryoko, S. (2019). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Вестник Росэдровнадзора*, 4(1), 9–15.
- Irmayanti, R. (2019). Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Irsu, A. F. (2022). *Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karir Pada Siswa SMP*. 1216–1227.
- Islamadina, T. A., & Winingsih, E. (2020). Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Surabaya Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 40 Surabaya Adila Tamara Islamadina Evi Winingsih Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 4. *Universitas Negeri Surabaya*.
file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/48486-Article Text-91323-1-10-20220715-1.pdf
- Mahargian, B. P., & Khusumadewi, A. (2024). *Pemahaman Karir Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. 8, 28347–28360.
- Masfiah, S., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa Smp Kelas Ix. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(4), 151. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i4.5426>
- Muslima. (2019). *6529-15053-1-Pb*. 2(2), 72–80.
- Nadialista Kurniawan, R. A. (2021). Implementasi Perencanaan Karir Sumber Daya Manusia. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845>
- Nurmalita Zahra, A. Z. mansoor. (2024). Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review Color and Emotion for Interactive Design Media: a Literature Review. *Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review Color and Emotion for Interactive Design Media: A Literature Review*, 13(2301–5942).
- Nuryanto, A. (2004). Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan. *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*, 1–39. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296045/lainlain/media-pembelajaran.pdf>
- Nuzulia, A. (2012). Model Pembelajaran Jigsaw dengan Permainan Puzzle. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Pambudi, P. R., Muslihati, M., & Lasan, B. B. (2020). Strategi untuk Membantu Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 5(1), 28–33. <https://doi.org/10.21067/jki.v5i1.4041>
- Pradana, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Mater Statistika Kelas VIII. *Skripsi*.
- Pratiwi, A. (2019). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Perencanaan Karir Pada Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019*. 5(2).
- Raihan. (2019). Penerapan Reward dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie The Implementation of Rewards and Punishments within The Islamic Religious Education Learning in SMA (Public Senior High School. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(1), 115–130.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi. (nd). Rangkuman ATS berdasarkan wilayah .<https://p.da.k.pergi>

- .saya/PADA/di dalam Bahasa Indonesia: .php/ra/di-oleh -w/00
- Ramadhani, A. R. (2019). *Mengetahui dan memahami konsep Teori Pemahaman Karir menurut para ahli*.
- Rochani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Bimbingan Dan Konseling FKIP UNTIRTA*, 1–23.
- Ruhansih, D. S. (2017). Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Santika, E. (2019). Bimbingan Karier Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Pada Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri 15 Yogyakarta. *Ayan*, 8(5), 55.
- Sebastian, I. B., & Ariyanto, R. D. (2022). E-CAREER: Konsep Perencanaan Karier Berbasis Website untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Semdikjar 5*, 369–376. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1967%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1967/1314>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sitompul, L. (2018). Meningkatkan Pemahaman Perencanaan Karir Melalui Layanan Bimbingan Karir Di Sekolah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas Ix-1 Smp Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*, 15(3), 316–327.
- Sugiyatno. (2014). Standar Kompetensi Kemandirian. *Materi Dasar-Dasar BK*, 2.
- Suwandi, S. (2022). Analisis Data Research dan Development Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.11>
- Taufan Wahidin, Banun Sri Haksasi, T. L. P. (2023). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas XI SMK Teuku Umar Semarang. *Empathy Cons*, 5(1), 32–38. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp>
- Thalha Alhamid, B. A. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Titting, H., & Feriyanto, F. (2021). Bimbingan Karir Berbasis Konsep Manusia Toraja di Era Revolusi Industri 4.0. *PEADA' : Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(2), 85–101. <https://doi.org/10.34307/peada.v2i2.30>
- Ummah, M. S. (2019). Peranan Guru Kelas Sebagai Pembimbing Pada Siswa Sekolah Dasar Nurhasanah1,. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-gene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Wahda Mahrina Ayubidari, Triyanto, M. . (2019). Developing A Video Of Making Ribbon Embroidery For Grade Xi Students Of Boutique Clothing Of Smk. *JP (Jurnal Pendidikan)*, 1–10.
- WidyaNingrum, N. F. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Karier Untuk Layanan*. 5, 489–500.

- Winingsih, E., Darminto, E., Nuryono, W., Khusumadewi, A., & Putra, R. A. H. (2020). Pelatihan Learning Theory of Career Counseling bagi Guru Bimbingan dan Konseling. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 182. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i2.4768>
- Yuniarti, N., Pramudyarini, R. A., Cheche, A., & Ivana, E. Z. (2023). Penerapan Teknologi Digital Pada Teknik Pecah Pola Fashion Desain. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 11(2), 121–141. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v11i2.188>
- Zaini, A., Dianto, M., & Rahma Mulyani, R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 1986, 127–131.
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, H. N. (2022). Attractive : Innovative Education Journal. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.

