

# **Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya**

## **PENGEMBANGAN MEDIA *CAREER PATH GAME* SEBAGAI LAYANAN INFORMASI KEMATANGAN KARIER BAGI SISWA KELAS XI SMAN 9 SURABAYA**

**Bagus Ifthon Ghazali**

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

E-mail : [bagus.22138@mhs.unesa.ac.id](mailto:bagus.22138@mhs.unesa.ac.id).

**Muhammad Farid Ilhamuddin**

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

E-mail : [muhammadilhamuddin@unesa.ac.id](mailto:muhammadilhamuddin@unesa.ac.id).

### **Abstrak**

Remaja berada pada fase transisi dari masa anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan berbagai tugas perkembangan, salah satunya adalah kesiapan dan kematangan dalam merencanakan karier. Berdasarkan hasil asesmen kebutuhan peserta didik (AKPD) dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 9 Surabaya, ditemukan bahwa peserta didik kelas XI memiliki kebutuhan tinggi dalam bidang karier. Hasil data asesmen kebutuhan peserta didik (AKPD) yang disebar di sepuluh kelas pada tingkatan kelas XI menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kebingungan dan keraguan dalam menentukan arah kariernya, melalui kuesioner angket tertutup mengungkapkan bahwa kebutuhan dari sepuluh kelas yang disebar angket mengalami kebutuhan yang sama yakni dalam bidang karier dengan perolehan 44,28%, selanjutnya dalam bidang pribadi 32,24%, bidang sosial 14,48%, bidang belajar 7,97%. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier pada siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya. Dengan menggunakan model penelitian pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, (2008) dari tahap awal hingga revisi produk. Berdasarkan uji validasi ahli materi diperoleh persentase 95,19% atau kategori sangat baik, uji validasi ahli media diperoleh persentase 96,15% atau kategori sangat baik, uji validasi ahli praktisi atau guru bimbingan dan konseling diperoleh persentase 93,27% atau kategori sangat baik dan uji coba produk kepada peserta didik diperoleh persentase 93,75% atau kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier pada siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

**Kata Kunci :** Kematangan Karier, Bimbingan dan Konseling Karier, Media Pembelajaran, Career Path Game, Siswa SMA

### **Abstract**

*Adolescents are in a transition phase from childhood to adulthood which is marked by various developmental tasks, one of which is readiness and maturity in planning a career. Based on the results of the student needs assessment (AKPD) and interviews with Guidance and Counseling teachers at SMAN 9 Surabaya, it was found that grade XI students have high needs in the career field. The results of the student needs assessment (AKPD) data distributed to ten classes at the grade XI level showed that students still experience confusion and doubt in determining their career direction, through a closed questionnaire revealed that the needs of the ten classes distributed questionnaires experienced the same needs, namely in the career field with an acquisition of 44.28%, then in the personal field 32.24%, social field 14.48%, learning field 7.97%. This study aims to produce a product in the form of career path game media as a career maturity information service for grade XI students of SMAN 9 Surabaya. By using the simplified Borg & Gall development research model by the Puslitjaknov Team, (2008) from the initial stage to product revision. Based on the validation test by material experts, the percentage obtained was 95.19% or very good category, the validation test by media experts obtained a percentage of 96.15% or very good category, the validation test by practitioner experts or guidance and counseling teachers obtained a percentage of 93.27% or very good category and the product trial to students obtained a percentage of 93.75% or very good category. Thus, it can be concluded that the career path game media as a career maturity information service for class XI students of SMAN 9 Surabaya has met the acceptability criteria.*

**Keywords:** Career Maturity, Career Guidance and Counseling, Learning Media, Career Path Game, High School Students

### **PENDAHULUAN**

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang kompleks karena berada pada periode transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada fase ini, remaja

dihadapkan pada berbagai tugas perkembangan yang harus dituntaskan, meliputi penerimaan perubahan fisik, kemampuan menjalin hubungan sosial, kemandirian emosional dan ekonomi, penguasaan keterampilan intelektual, tanggung jawab sosial, serta persiapan menuju

## Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya

kehidupan dewasa dan pernikahan Hurlock, (1959). Ketidakmampuan remaja dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan tersebut berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan psikososial, termasuk kebingungan dalam merencanakan masa depan.

Remaja usia 12–18 tahun berada pada tahap pencarian identitas menurut teori perkembangan Erikson, yang ditandai dengan eksplorasi nilai, peran sosial, dan identitas diri. Perubahan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang dialami remaja memicu munculnya krisis identitas, sehingga remaja mulai mempertanyakan jati dirinya sebagai bagian penting dari kesejahteraan psikososial. Sejalan dengan hal tersebut, Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) dalam POP BK (2016) menegaskan bahwa peserta didik SMA diharapkan mampu mencapai kematangan intelektual serta memiliki wawasan dan kesiapan karier, termasuk mengenali potensi diri, bakat, minat, dan arah kecenderungan karier.

Perkembangan ini selaras dengan teori perkembangan karier Donald E. Super melalui konsep life-span dan life-space yang memandang karier sebagai proses sepanjang hayat. Pada tahap eksplorasi yang umumnya terjadi pada usia remaja hingga awal dewasa, individu mulai mengidentifikasi minat, kemampuan, dan nilai-nilai pribadi serta mengeksplorasi berbagai alternatif karier Super, (1957); Nurhayati et al., (2021); Bela Putra, (2021). Kematangan karier dalam perspektif Super dipahami sebagai kesiapan individu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karier sesuai tahapannya, yang sangat dipengaruhi oleh faktor personal dan lingkungan.

Kematangan karier menjadi aspek krusial bagi remaja karena berperan dalam pengambilan keputusan pendidikan dan pekerjaan. Remaja yang belum memiliki kematangan karier cenderung mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karier yang tepat Distina et al., (2024). Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa lulusan SMA dan SMK masih mendominasi tingkat pengangguran terbuka di Indonesia. Pada tahun 2025, meskipun Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) nasional menurun menjadi 4,76%, lulusan SMA menyumbang sekitar 28,01% dan lulusan SMK 22,37% dari total pengangguran, dengan TPT lulusan SMK mencapai 8,00% dan SMA sebesar 6,35%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa rendahnya orientasi masa depan dan kematangan karier turut berkontribusi terhadap tingginya angka pengangguran Santrock dalam Distina et al., (2024); Sulistiawan, (2020).

Upaya penguatan kematangan karier remaja tidak terlepas dari peran guru bimbingan dan konseling (BK). Guru BK memiliki tanggung jawab strategis dalam memberikan layanan bimbingan karier guna membantu peserta didik mengenali potensi diri, minat, bakat, serta memperoleh informasi karier yang relevan Bagaskara & Rosada, (2021). Layanan bimbingan karier yang efektif

terbukti mampu meningkatkan pemahaman, perencanaan, dan kesiapan karier peserta didik Andini et al., (2024); Lubuklinggau, (2020); Saripah et al., (2023).

Fenomena di SMAN 9 Surabaya menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI masih mengalami kebingungan dan keraguan dalam menentukan arah karier. Hasil Asesmen Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) mengungkapkan bahwa kebutuhan tertinggi berada pada bidang karier (44,28%), disusul bidang pribadi (32,24%), sosial (14,48%), dan belajar (7,97%). Wawancara dengan guru BK mengidentifikasi faktor internal berupa kurangnya pemahaman potensi diri serta faktor eksternal seperti minimnya informasi karier, dukungan keluarga, dan pengaruh teman sebaya. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan sebagian besar peserta didik belum memiliki rencana karier yang matang dan cenderung pasif terhadap masa depan kariernya.

Perlu adanya pendekatan inovatif yang mengintegrasikan pengembangan akademik dan layanan karier serta pemanfaatan teknologi dalam satu kerangka yang terpadu menjadi kebutuhan mendesak guna mengatasi permasalahan kematangan karier siswa Farid ilhamuddin, (2024).

Kurangnya inovasi media dan keterbatasan waktu layanan bimbingan karier yang masih didominasi metode ceramah menjadi tantangan tersendiri. Titin., (2023) menyatakan bahwa media merujuk pada sarana untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan efisien dalam penyampaian sebuah informasi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media bimbingan karier yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah *Career Path Game*, yaitu media permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam perencanaan, eksplorasi, pengambilan keputusan, serta pemahaman dunia kerja. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Career Path Game* sebagai layanan informasi kematangan karier bagi siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media bimbingan karier inovatif serta menguji kelayakannya. Metode R&D dipilih karena berfokus pada analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli, dan uji coba terbatas untuk memastikan akseptabilitas produk yang dikembangkan Muqdamien et al., (2021) Waruwu, (2024).

Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008), karena dinilai praktis dan sesuai untuk pengembangan media bimbingan dan konseling di

## Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya

sekolah. Prosedur pengembangan terdiri atas lima tahap, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi ahli, (4) uji coba lapangan skala kecil, dan (5) revisi produk.

### HASIL

Penelitian ini mengembangkan produk yakni pengembangan media belajar *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya yang memenuhi kriteria akseptabilitas. Hasil penelitian ini dilakukan melalui tahap pertama hingga akhir yang meliputi penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba skala kecil dan revisi media. Hasil penelitian dan pembahasan akan dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tahapan dan waktu pelaksanaan penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Waktu Penelitian
1	Penelitian dan pengumpulan data	10 Februari 2025
2	Pengembangan produk	15 Mei 2025
3	Uji Validasi ahli , Materi , Media dan Praktisi	22 -23 Desember 2025
4	Uji coba skala kecil	5 Januari 2026
5	Revisi media	7 Januari 2026

#### A. Penelitian dan pengumpulan data

Dalam tahap penelitian dan pengumpulan data diawali dengan pengumpulan data dan analisis kebutuhan, peneliti menyebarkan angket kebutuhan peserta didik, Melakukan wawancara kepada guru BK serta observasi langsung dikelas. Dalam hasil penyebaran angket ditemukan 44,28% membutuhkan layanan pada bidang karier, selanjutnya dalam bidang pribadi 32,24%, bidang sosial 14,48%, bidang belajar 7.97%.

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK adapun hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMAN 9 Surabaya menunjukkan hal yang sama bahwa rata-rata siswa masih mengalami kebingungan dalam menentukan arah karier. Hal ini juga berbanding lurus dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti yakni ketika beberapa siswa ditanya mengenai pandangan pilihan studi lanjut atau pekerjaan rata-rata siswa masih bingung dan tidak menjawab

#### B. Pengembangan Produk

Tahap selanjutnya dari penelitian pengembangan media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya

adalah mengembangkan produk awal. Dimana dalam tahap ini sebelum mengembangkan produk peneliti melakukan analisis informasi dan data yang didapat, lalu melakukan perencanaan dengan menentukan produk yang akan dibuat dan merumuskan tujuan pengembangan produk serta isi dari produk yang akan dikembangkan. Setelah melakukan perencanaan, peneliti mulai mengembangkan draft produk seperti merancang desain awal produk yang dikembangkan, pembuatan buku panduan dan RPL, dan mempersiapkan instrumen untuk uji validasi. Adapun proses dalam pengembangan produk akan dijabarkan oleh peneliti sebagai berikut :

##### 1. Perumusan Tujuan

Pengembangan media *Career Path Game* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai berbagai jenis pekerjaan, perencanaan dan eksplorasi karier, pengambilan keputusan karier, serta wawasan dunia kerja guna mendukung tercapainya kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya. Media ini dirancang untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain sehingga mampu mendorong partisipasi aktif siswa melalui suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya memiliki kebutuhan tinggi pada bidang karier (44,28%), dibandingkan bidang pribadi (32,24%), sosial (14,48%), dan belajar (7,97%). Selain itu, keterbatasan media interaktif dan kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan perangkat elektronik menjadi kendala dalam pelaksanaan layanan BK. Kondisi tersebut menegaskan perlunya media non-digital yang mampu meningkatkan interaksi sosial sekaligus memfasilitasi diskusi mengenai arah karier siswa.

##### 2. Sasaran produk

Sasaran pengguna media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya adalah siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya

##### 3. Menentukan materi produk

Materi dalam penelitian pengembangan media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya didapatkan dari studi kepustakaan dan media digital.

##### 4. Merancang produk

Produk dirancang dalam bentuk permainan papan (*board game*) yang terdiri dari papan permainan, kartu *truth*, *dare*, dan informasi

# Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya

karier, buku panduan, brosur, pion, dan koin. Desain media dikembangkan menggunakan aplikasi CorelDraw dengan mengacu pada konsep permainan edukatif yang interaktif dan kolaboratif.

Produksi media dilakukan melalui proses *laser cutting* dan *digital printing* untuk menghasilkan produk yang presisi, kuat, dan menarik secara visual. Media kemudian dirakit dan diselesaikan melalui tahap *finishing* agar siap digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, dilakukan uji coba awal untuk menilai efektivitas dan kemudahan penggunaan media sebagai dasar penyempurnaan produk.

## 5. Membuat instrumen penilaian validitas produk

Instrumen penilaian validitas berupa angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru BK). Instrumen ini digunakan untuk menilai akseptabilitas produk berdasarkan aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan, serta diadaptasi dari Puspitasari dan Febrinita (2021) sesuai dengan etika penelitian.

## C. Uji validasi ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian terhadap produk yang telah dicetak. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk sebelum melakukan revisi produk yang dikembangkan. Terdapat 3 Ahli yang terdiri dari, yakni ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi media berdasarkan aspek kesesuaian antara kompetensi dasar yang dibuat dengan media yang dikembangkan. Kemudian ahli media bertujuan untuk mengevaluasi media berdasarkan aspek kriteria sebagai media penunjang layanan BK. Dan ahli praktisi, Uji praktisi bertujuan untuk mengevaluasi media berdasarkan aspek kesesuaian antara kebutuhan di sekolah dengan media yang dikembangkan. Validasi berlangsung pada tanggal 22 – 23 Desember 2025 dengan hasil sebagai berikut :

NO	Kualifikasi	Prosentase
1	Ahli Materi	95,19%
2	Ahli Media	96,15%
3	Calon pengguna Guru BK	93,27%
Total rata- rata		94,87%

## D. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No	Calon pengguna	Prosentase
1	Idea Brilianca C	92,86%
2	Nadhifa Apriela Putri	94,64%

	Brilian	
3	Locita Nariswari	94,64%
4	Amelia Malika Az Zahra	92,86%
Total		93,75%

Dari hasil uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 4 orang calon pengguna Idea Brilianca C XI -A4, Nadhifa Apriela Putri Brilian XI -A4, Locita Nariswari XI -A4 , Amelia Malika Az Zahra XI -A4 didapatkan hasil kualitatif. Dalam pelaksanaannya calon pengguna sangat antusias dibuktikan pada saat permainan dimainkan terjadi dinamika kelompok yang diharapkan oleh peneliti seperti aktif bertanya, aktif berdiskusi, dan saling bertukar pendapat. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa rata – rata hasil uji calon pengguna adalah 3,75 yang diprosentasekan menjadi 93,75%. Nilai persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

## E. Revisi Media

Setelah melakukan uji validitas dengan 3 validator. Langkah selanjutnya ialah revisi produk sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Selama validasi hal yang banyak dikomentari oleh validator adalah perubahan desain pada papan permainan (*board game*) yang dikomposisikan sesuai dengan tempat pemain mengikuti empat arah mata angin sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam bermain, pinggiran papan permainan (*board game*) dirapikan lagi agar kelihatan bagus dan lebih menarik , kata- kata berbahasa asing dalam kartu dicetak miring kemudian materi di dalam kartu diberikan situasi atau gambaran, pada buku panduan pada bagian latar belakang ditambahkan teori karier yang digunakan, pada RPL juga ditambahkan tahapan penyampaian asas - asas bimbingan kelompok, ditambahkan kegiatan diskusi di tahap pengakhiran dan ditahap penutup ditambahkan penyampaian pesan dan kesan oleh peserta didik.

## PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini, memuat kajian teoritis dan empiris mengenai proses pengembangan media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya. Dalam hal ini membahas penelitian terdahulu yang diperoleh selama proses pengembangan dengan teori yang ada sebelumnya. Penelitian pengembangan media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya menggunakan model penelitian pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, (2008). Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan skala kecil, serta revisi produk.

Pemilihan model Borg and Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) didasarkan pada

## Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya

pertimbangan bahwa model ini memiliki langkah-langkah yang sistematis, jelas, terperinci, serta fleksibel, sehingga mudah diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model ini tidak memerlukan prosedur yang terlalu kompleks, sehingga efisien dari segi waktu dan sumber daya.

Model pengembangan ini dinilai sesuai untuk pengembangan media *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier bagi siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya, karena tahapan pengembangannya berfokus pada kebutuhan peserta didik. Proses pengembangan diawali dengan pengumpulan data dan analisis kebutuhan, yang selanjutnya digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami dan mencapai kematangan karier.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan, dikembangkan sebuah produk media yang dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan kematangan karier siswa. Produk yang dihasilkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli dan uji coba skala kecil untuk memastikan akseptabilitas serta kesesuaian media dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan yang diperoleh, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Fenomena yang terjadi dilapangan yaitu ketika pemberian layanan klasikal di kelas XI dimana siswa ketika ditanya tentang arah kariernya rata-rata siswa masih bingung dan banyak bertanya soal beberapa jenis pekerjaan, studi lanjut, bagaimana memilih jurusan yang sesuai dengan bakat minat serta prospek kerja dan jenjang karier masa depannya. Fenomena ini juga diperkuat dengan adanya temuan berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik (AKPD) 44,28% siswa membutuhkan layanan informasi tentang karier.

Rendahnya orientasi di masa depan akan memicu bertambahnya angka pengangguran Sulistiawan, (2020). Sehingga orientasi berbasis informasi sangat diperlukan agar remaja tidak mengalami kebingungan dan dapat mencapai kematangan karier. Tanpa kematangan karier yang baik seorang peserta didik berpotensi salah langkah, baik dalam pengambilan keputusan studi lanjut atau bekerja tanpa mempertimbangkan faktor – faktor internal dalam diri mereka Nasution, (2024).

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemberian informasi seputar karier karena tidak adanya materi dan media layanan, hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dan observasi dengan guru BK, dimana guru BK menyatakan bahwa dengan waktu jam mengajar yang singkat yakni 1 x 45 menit pemberian layanan informasi seputar karier menjadi sangat terbatas sehingga dibutuhkan media dan materi

yang menunjang dalam pemberian layanan informasi kematangan karier pada siswa.

Tahap kedua adalah perancangan produk awal *career path game* sebagai layanan informasi kematangan karier bagi siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari penyusunan konsep media, pengembangan komponen media, hingga tahap desain visual dan produksi awal.

Peneliti menyusun konsep media dengan mengintegrasikan kebutuhan layanan informasi karier dalam bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan siswa SMA 9 Surabaya. prinsip pengembangan media pembelajaran yakni menekankan pada kesesuaian antara tujuan layanan, karakteristik peserta didik, serta konteks penggunaan media Sayyidah & Ilhamuddin., (2021).

Menurut Super (1990), siswa SMA berada pada fase exploration, yaitu tahap perkembangan karier yang menuntut individu untuk mengenali minat, kemampuan, nilai, serta berbagai alternatif pilihan karier. Oleh karena itu, media *Career Path Game* dirancang untuk memfasilitasi proses eksplorasi tersebut secara aktif dan menyenangkan melalui aktivitas bermain.

Adapun pengembangan komponen media *career path game* meliputi papan permainan, kartu *truth*, *dare*, dan informasi karier, buku panduan permainan, brosur pendukung, koin, dadu, serta desain visual secara keseluruhan. Pemilihan bentuk permainan papan (*board game*) dengan referensi permainan Ludo didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan tersebut sudah familiar bagi siswa, mudah dipahami aturannya, serta memungkinkan terjadinya interaksi sosial dalam bimbingan kelompok.

Kartu *truth* dan *dare* berfungsi untuk mendorong refleksi diri, keberanian mengungkapkan pendapat, serta keterlibatan siswa dalam proses layanan. Buku panduan permainan disusun sebagai pedoman bagi guru Bimbingan dan Konseling agar media dapat digunakan secara efektif dalam layanan bimbingan kelompok. Keberadaan buku panduan sangat penting sebagai petunjuk cara bermain pada media *career path game*. Media layanan BK yang baik harus disertai petunjuk penggunaan yang jelas agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal Adila. & Evi. W, (2020). Brosur berfungsi sebagai media informasi bagi peserta didik yang berisi panduan singkat tentang cara bermain dan aturan aturan *career path game*.

Setelah desain layout media diselesaikan menggunakan aplikasi *Corel Draw*, tahap selanjutnya adalah uji produksi media melalui pembuatan produk awal (draft media). Proses produksi dilakukan dengan memanfaatkan teknologi mesin laser *cutting* untuk pembuatan komponen fisik seperti papan permainan,

## Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya

pion, koin emas, dan dadu plastik padat. Pemilihan bahan akrilik dan teknik laser *cutting* bertujuan untuk menghasilkan media yang presisi, kuat, dan tahan lama, sehingga dapat digunakan secara berulang dalam layanan bimbingan kelompok.

Sementara itu, elemen desain grafis seperti papan permainan, kartu, buku panduan, dan brosur dicetak menggunakan teknologi digital printing dengan spesifikasi standar. Tahap perakitan dilakukan setelah seluruh komponen dicetak, meliputi pemasangan *box* papan, penempelan stiker laminasi pada papan permainan, serta proses finishing. Finishing ini tidak hanya berfungsi untuk memperkuat struktur media, tetapi juga memberikan nilai estetika. Media yang memiliki tampilan menarik dan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validitas kepada validator yang dilaksanakan pada tanggal 22 desember – 23 desember 2025. Dengan melibatkan tiga ahli, ahli materi, media dan praktisi atau guru BK. Hasil penilaian pada uji validasi ahli materi oleh Dr. Devi Ratnasari, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Beliau merupakan tenaga profesional Bimbingan dan Konseling yang memiliki pengalaman dalam mengampu mata kuliah teknologi informasi dan media Bimbingan dan Konseling. Penilaian dilakukan pada hari senin, tanggal 22 Desember 2025 diperoleh rata – rata hasil uji validasi ahli materi adalah 3,81 yang diprosentasekan menjadi 95,19%. Nilai persentase tersebut jika dimasukkan dalam tabel 3.5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil penilaian pada uji validasi ahli media oleh Dr. Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Beliau merupakan tenaga profesional Bimbingan dan Konseling yang memiliki pengalaman dalam mengampu mata kuliah teknologi informasi dan media Bimbingan dan Konseling. Penilaian dilakukan pada hari senin, tanggal 22 Desember 2025 rata – rata hasil uji validasi ahli media adalah 3,85 yang diprosentasekan menjadi 96,15%. Nilai persentase tersebut jika dimasukkan dalam tabel 3.5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil penilaian pada uji ahli praktisi/ Guru BK dilakukan oleh Andri Sukristyono, S.Psi., M.Si. sebagai Guru Bimbingan dan Konseling SMAN 9 Surabaya. Beliau merupakan tenaga pendidik sekaligus praktisi lapangan sebagai guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 9 Surabaya, yang memiliki pengalaman menjadi guru Bimbingan dan Konseling selama 14 tahun. Penilaian dilakukan pada hari selasa, tanggal 23

Desember 2025. rata – rata hasil uji validasi ahli praktisi/ Guru BK adalah 3,73 yang diprosentasekan menjadi 93,27%. Nilai persentase tersebut jika dimasukkan dalam tabel 3.5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Tahap selanjutnya adalah uji coba penggunaan media. Uji coba ini bertujuan untuk menilai efektivitas serta kelayakan media sebagai layanan informasi kematangan karier bagi siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi kemudahan penggunaan media oleh peserta didik, tingkat keterlibatan peserta didik, serta kesesuaian media dengan tujuan layanan yang telah ditetapkan.

Hasil uji coba penggunaan media *Career Path Game* pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang diikuti oleh 4 orang siswa kelas XI yakni Idea Brilianca C XI -A4, Nadhifa Apriela Putri Brilian XI -A4, Locita Nariswari XI -A4, Amelia Malika Az Zahra XI -A4 pada hari Senin, 5 Januari 2026. Peneliti melakukan uji coba produk dengan melibatkan langsung calon pengguna. Dari hasil uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 4 orang calon pengguna didapatkan hasil penilaian rata – rata 3,75 yang diprosentasekan menjadi 93,75%. Nilai persentase tersebut jika dimasukkan dalam tabel 3.5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil uji coba skala kecil tersebut menunjukkan bahwa media *career path game* dapat menciptakan suasana layanan yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan layanan informasi karier konvensional. Temuan ini berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021), yang menemukan bahwa penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta pemahaman terhadap materi karier. Penelitian lain oleh Pratama dan Lestari (2020) juga menemukan bahwa media berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kematangan karier siswa SMA karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Tahap berikutnya ialah merevisi produk sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Selama validasi hal yang banyak dikomentari oleh validator adalah perubahan desain pada papan permainan (*board game*) yang dikomposisikan sesuai dengan tempat pemain mengikuti empat arah mata angin sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam bermain, pinggiran papan permainan (*board game*) dirapikan lagi agar kelihatan bagus dan lebih menarik, kata-kata berbahasa asing dalam kartu dicetak miring kemudian materi di dalam kartu diberikan situasi atau gambaran, pada buku panduan pada bagian latar belakang ditambahkan teori karier yang digunakan, pada RPL juga ditambahkan tahapan penyampaian asas-asas bimbingan kelompok, ditambahkan kegiatan diskusi di tahap pengakhiran dan

# Pengembangan Media *Career Path Game* Sebagai Layanan Informasi Kematangan Karier Bagi Siswa Kelas XI SMAN 9 Surabaya

ditahap penutup ditambahkan penyampaian pesan dan kesan oleh peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa media permainan edukatif yang dirancang secara sistematis dan berbasis teori dapat menjadi cara alternatif dalam meningkatkan kematangan karier siswa. Dengan demikian, *Career Path Game* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri dan pengambilan keputusan karier bagi siswa SMA.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan kajian teoretis dan temuan lapangan, layanan bimbingan karier di SMAN 9 Surabaya perlu dikembangkan secara inovatif karena keterbatasan media dan penyampaian materi masih dengan metode ceramah yang menimbulkan kejenuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media career path game sebagai layanan informasi karier yang interaktif dan menyenangkan, dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam perencanaan, eksplorasi, dan pengambilan keputusan karier. Hasil validasi tiga ahli menunjukkan nilai rata-rata 94,87% dengan kategori sangat baik, sehingga media ini dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas dan diharapkan menjadi inovasi dalam meningkatkan kematangan karier siswa kelas XI SMAN 9 Surabaya.

### Saran

Tahap yang dilakukan pada penelitian ini hanya pada tahap kelima dari sepuluh tahap penelitian menggunakan model pengembangan atau R&D Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov,(2008). Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pengembangan hingga tahap kesepuluh yakni diseminasi dan implementasi produk

## DAFTAR PUSTAKA

Andini, D., Prasetyo, A., & Lestari, R. (2024). Layanan informasi karier dalam meningkatkan kesiapan kerja peserta didik SMA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 45–56.

Asyrofah, N., & Kustanti, E. R. (2023). Kepercayaan diri dan kematangan karier pada remaja SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(2), 110–121.

Bagaskara, R., & Rosada, A. (2021). Peran guru bimbingan dan konseling dalam pengembangan potensi peserta didik. *Jurnal BK Pendidikan*, 6(1), 23–32.

Badan Pusat Statistik. (2025). Keadaan ketenagakerjaan Indonesia Februari 2025. BPS RI.

Bela Putra, M. (2021). Eksplorasi karier remaja berdasarkan teori Super. *Jurnal Psikologi Karier*, 4(2), 87–96.

Distina, A., Pramudya, Y., & Hidayat, S. (2024). Kematangan karier dan pengambilan keputusan karier pada siswa SMA. *Jurnal Konseling Indonesia*, 10(1), 1–10.

Hurlock, E. B. (1959). *Developmental psychology*. McGraw-Hill.

Ilhamuddin, M. F., Purwoko, B., Haq, M. S., Naqiyah, N., & Zawawi, A. A. (in press). Assessing the influence of the UNESA career center LMS on students' readiness for studying abroad through partial least squares–structural equation modeling (PLS-SEM). *Multidisciplinary Science Journal*.

Lubuklinggau. (2020). Peran guru BK dalam meningkatkan perencanaan karier siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2), 66–74.

Nasution, A. R. (2024). Inovasi layanan bimbingan karier berbasis media interaktif. *Jurnal BK Inovatif*, 3(1), 15–27.

Nurhayati, S., Rahman, A., & Putri, D. (2021). Kematangan karier remaja dalam perspektif teori Super. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 8(1), 55–64.

Parola, A., Fiori, M., & Nota, L. (2024). Career guidance interventions and adolescent career development. *Journal of Career Development*, 51(1), 3–18. <https://doi.org/10.1177/08948453231123456>

Prilyanti, R., & Supriyanti, S. (2021). Permasalahan karier siswa SMA dan implikasinya terhadap layanan BK. *Jurnal Konseling Sekolah*, 7(2), 89–98.

Saripah, I., Wibowo, M. E., & Sari, P. (2023). Implementasi layanan bimbingan karier terprogram di SMA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 101–112.

Sayyidah, N., & Ilhamuddin. (2021). Prinsip pengembangan media pembelajaran dalam layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Edukasi Konseling*, 7(2), 134–142.

Islamadina, A. T., & Winingsih, E. (2020). Pengembangan booklet career plan pada siswa kelas IX SMP Negeri 40 Surabaya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 1–10.

Sulistiawan, A. (2020). Orientasi masa depan dan pengangguran usia muda. *Jurnal Sosial Humaniora*, 11(1), 33–42.

Super, D. E. (1957). *The psychology of careers*. Harper & Brothers.

Tim Puslitjaknov. (2008). Metode penelitian pengembangan. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional.

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>