

PENGEMBANGAN MEDIA MODIFIKASI LUDO KARIER UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER SISWA SMA DI SIDOARJO

Davina Rizky Ramadan

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : davina.22056@mhs.unesa.ac.id

Retno Tri Hariastuti

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

Abstrak

Setiap individu tentu ingin perjalanan kariernya berjalan dengan baik dan mencapai kesuksesan. Perencanaan karier yang baik sejak di sekolah akan membantu individu mengenali dan memahami bakat serta minat yang mereka miliki. Untuk meningkatkan perencanaan karier siswa di sekolah, layanan BK merupakan salah satu yang dapat digunakan untuk membantu. Dalam penelitian ini, solusi yang digunakan untuk membantu dalam perencanaan karier yaitu media Ludo Karier. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media modifikasi Ludo Karier yang dilaksanakan menggunakan dengan model ADDIE dapat disimpulkan bahwa media Ludo Karier layak dan dapat diterima sebagai media pendukung layanan bimbingan karier dalam metode bimbingan kelompok untuk siswa SMA. Media modifikasi Ludo Karier memenuhi kriteria akseptabilitas dengan hasil uji materi sebesar 96%, uji media sebesar 95, dan uji calon pengguna 95%. Kemudian hasil uji keterbatasan mendapat kenaikan yang cukup signifikan apabila dilihat dari perolehan rata-rata skor pre-test yaitu 102 dengan kategori sedang dan rata-rata skor post-test yaitu 128 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Perencanaan karier, Media, SMA

Abstract

Every individual certainly wants their career path to run smoothly and achieve success. Good career planning from school will help individuals recognize and understand their talents and interests. To improve students' career planning in schools, guidance and counseling services are one that can be used to assist. In this study, the solution used to assist in career planning is the Ludo Career media. Based on the results of the research and development of the modified Ludo Career media implemented using the ADDIE model, it can be concluded that the Ludo Career media is feasible and acceptable as a supporting medium for career guidance services in the group guidance method for high school students. The modified Ludo Career media met the acceptability criteria with the results of the material test of 96%, the media test of 95%, and the prospective user test of 95%. Furthermore, the results of the limitation test showed a significant increase when viewed from the average pre-test score of 102 in the medium category and the average post-test score of 128 in the high category.

Keywords: Career Planning, Media

PENDAHULUAN

Sebagai siswa SMA sudah seharusnya mulai memahami dan merencanakan karier yang diminati dengan mengasah kemampuan yang ada pada dirinya. Kemampuan untuk merencanakan dan membuat keputusan sangat penting untuk keberhasilan karir siswa. Kemampuan perencanaan karier memungkinkan siswa untuk menetapkan tujuan karier yang jelas, mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapainya, serta menyesuaikan rencana tersebut berdasarkan peluang yang ada. Meraih kesuksesan dalam pekerjaan bisa dirasakan melalui kebanggaan dalam memperoleh pekerjaan yang diinginkan, mendapatkan penghasilan yang lebih tinggi, memiliki status sosial yang

baik, dan mendapatkan rasa hormat dari orang lain (Ayu, Widarnandana, & Retnoningtiya, 2022).

Dengan adanya perencanaan karier, individu dapat mengambil langkah yang tepat dengan mempertimbangkan segala kemungkinan dan tantangan yang ada. Di kalangan para remaja, ada kecenderungan untuk mencari tahu siapa mereka, minat dan bakat yang dimiliki, serta merencanakan masa depan. Namun, tak jarang remaja yang masih bingung dengan tujuan hidup mereka (Salima et al., 2022). Kesulitan dalam memahami diri sendiri, merencanakan masa depan, bertanggung jawab, dan mengambil keputusan saat memasuki dunia kerja dapat berdampak pada pemilihan karier di waktu yang akan datang (Fikriyani & Herdi, 2021).

Berdasarkan tahapan perkembangan karier Super (1990), siswa kelas 10 SMA yang berusia sekitar 15–16

tahun berada tepat di awal tahap eksplorasi. Tahap ini merupakan momen yang krusial karena siswa mulai aktif menggali identitas diri, minat, dan kemampuan yang mereka miliki. Kelas 10 merupakan masa transisi dari jenjang SMP menuju SMA, di mana siswa dihadapkan pada tuntutan untuk mulai berpikir lebih serius tentang arah pendidikan dan karier mereka, terutama sebelum menentukan pilihan jurusan di kelas 11. Intervensi perencanaan karier pada kelas 10 dinilai lebih efektif karena dilakukan sejak dini sebelum siswa menghadapi tekanan keputusan yang lebih besar (Rohman, 2023). Hasil kajian juga menunjukkan bahwa pemberian bimbingan karier kepada siswa kelas X SMA terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan eksplorasi karier mereka secara lebih optimal (Karamoy, Afif, & Mutakin, 2023).

Nurmalasari & Erdiantoro (2020), juga menjelaskan bahwa perencanaan karier dibuat untuk menentukan arah jangka panjang dalam hidup. Arah atau tujuan jangka panjang tersebut dapat berupa gaya hidup atau nilai hidup yang ingin dicapai. Perencanaan karier juga berguna untuk menentukan jarak pendek seperti melanjutkan studi di perguruan tinggi atau kedinasan, dan sebagainya. Bagi siswa yang telah merencanakan kariernya, langkah selanjutnya yang harus dilakukan yaitu mengasah potensi diri agar rencana yang telah dibuat sesuai dengan harapan.

Menurut Menurut Frank Parsons 1909 yang dikutip dalam (Amrosafitri & Nastiti, 2024), ada tiga hal penting yang harus diperhatikan saat merencanakan karier, yaitu: a) memahami diri sendiri, yang mencakup pengetahuan mengenai bakat, minat, kepribadian, potensi, pencapaian akademik, ambisi, keterbatasan, dan sumber daya yang dimiliki. b) memahami dunia kerja, yang mencakup pengetahuan tentang syarat dan kondisi yang diperlukan untuk berhasil dalam sebuah pekerjaan, keuntungan dan kerugian, kompensasi, serta peluang dan prospek di berbagai bidang pekerjaan. c) kemampuan untuk membuat penilaian yang realistis mengenai hubungan antara pemahaman diri dan pengetahuan tentang dunia kerja, yaitu kemampuan untuk memilih bidang pekerjaan dan/atau pendidikan lanjutan berdasarkan pengetahuan tentang diri sendiri dan informasi tentang lingkungan kerja saat ini.

Perencanaan karier adalah aktivitas atau kegiatan yang difokuskan pada minat, bakat, keyakinan, dan nilai-nilai yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sumber pendapatan yang memungkinkan untuk maju dan berkembang secara kualitas dan kuantitas. (Srianturi et al, 2024).

Perencanaan karier dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk membantu individu menetapkan arah karier masa

depan. Melalui proses ini, siswa mengenali potensi yang dimiliki, seperti minat, bakat, nilai hidup, dan karakter pribadi, kemudian menggunakannya sebagai dasar dalam menentukan pilihan pendidikan maupun pekerjaan yang sesuai. (Medonca., et al, 2025).

Perencanaan karier adalah sebuah langkah untuk mengenali diri sendiri dalam konteks peluang, kesempatan, tantangan, pilihan, dan akibat yang mungkin muncul. Ini juga mencakup penentuan tujuan yang berkaitan dengan karier serta merancang program kerja dan pendidikan yang berkaitan dengan pengalaman pengembangan. Hal ini bertujuan untuk memberikan panduan, menentukan waktu, dan menyusun langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan karier.

Dillard menjelaskan bahwa perencanaan karier merupakan upaya yang dilakukan individu untuk mewujudkan tujuan pekerjaan yang ingin dicapai. Proses tersebut ditunjukkan melalui adanya target karier yang jelas, motivasi untuk berkembang, kemampuan memahami potensi diri serta lingkungan, dan kesiapan mengambil keputusan yang realistis terkait masa depan karier. (Iqbal., et al, 2024).

Perencanaan karier merupakan tahap dimana seseorang menentukan langkah-langkah atau rencana untuk masa depan karier. Proses ini dilakukan dengan kesadaran dan tujuan tertentu untuk mendukung pencapaian dalam karier. Dalam proses tersebut, individu juga mempertimbangkan berbagai peluang, bakat, dan pengetahuan yang dimiliki. Melalui perencanaan karier, setiap individu melakukan penilaian terhadap kemampuan dan minat yang dimilikinya, memikirkan alternatif jalur karier, menetapkan tujuan karier, serta merencanakan aktivitas pengembangan yang praktis. Dalam perencanaan karier, hal yang paling penting adalah menemukan kesesuaian antara tujuan pribadi dan peluang yang tersedia dengan cara realistis. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier terdiri dari serangkaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk merancang cara atau strategi dalam memilih pendidikan lanjutan atau pekerjaan, demi mencapai cita-cita dan tujuan di masa mendatang.

Menurut Holland dalam Fitriainingsih, et al (2024), perencanaan karier memiliki tujuan sebagai berikut: a) menyesuaikan individu dengan jenis pekerjaan, baik dalam hal pemilihan kerja maupun pelatihan yang cocok. b) membantu merencanakan kegiatan karier untuk meningkatkan kualitas individu. c) mendesak individu agar dapat membuat keputusan yang tepat dan efektif dalam karier. d) membantu individu memahami diri dan pekerjaan yang mereka lakukan. e) mendukung individu untuk meraih kepuasan dalam pekerjaan. Dari teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perencanaan karier mencakup meningkatkan kesadaran

dan pemahaman diri, meraih kepuasan pribadi, mempersiapkan individu untuk penempatan yang tepat dalam karier, memanfaatkan waktu dan usaha secara efisien dalam bekerja, mencocokkan individu dengan pekerjaan dan pelatihan yang relevan, membantu perencanaan aktivitas karier untuk meningkatkan kualitas diri, memberi dukungan untuk keputusan karier yang benar, membantu individu memahami diri dan pekerjaannya serta pada akhirnya membantu mereka mendapatkan kepuasan kerja.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah R&D dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2023), penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan R&D adalah proses penelitian dasar untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan pengguna, diikuti dengan tahap pengembangan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang dilakukan adalah ADDIE. Dalam penelitian ini digunakan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan produk. Model tersebut terdiri atas lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan secara berurutan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Nama ADDIE sendiri merupakan singkatan dari lima tahap utama, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Secara sederhana, model ini membantu guru atau perancang pembelajaran untuk membuat program pembelajaran yang efektif dengan langkah-langkah yang jelas dan berurutan.

Dalam penelitian ini, digunakan dua pendekatan analisis data yaitu kuantitatif dan kualitatif, sesuai dengan kebutuhan evaluasi produk: 1) Analisis data kualitatif didapatkan melalui hasil masukan dan saran selama proses uji validitas dari para ahli dan uji produk dari calon pengguna. Sedangkan hasil uji coba media menggunakan analisis kuantitatif melalui hasil angket perencanaan karier dan diolah menggunakan aplikasi *microsoft excell* dengan kategori tinggi, sedang, rendah. 2) Analisis Kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil instrumen dan menganalisis kuesioner yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna melalui skala likert pada lembar uji validitas produk. Adapun rumus menurut Mustaji yang mengungkapkan skala likert digunakan untuk analisis kesesuaian angket (Islamadina & Winingsih, 2022) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

f : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

Berdasarkan rumus skala likert di atas akan dihasilkan data kriteria kelayakan produk sebagai berikut.

Persentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat sesuai	Tidak revisi
66% - 80%	Sesuai	Tidak revisi
65% - 56%	Kurang sesuai	Perlu revisi
0% - 55%	Tidak sesuai	Perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media modifikasi Ludo Karier yang memenuhi kriteria akseptabilitas sebagai media pendukung layanan bimbingan karier dalam metode bimbingan kelompok untuk siswa kelas X SMA. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut dipaparkan hasil dari masing-masing tahapan pengembangan beserta pembahasannya.

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru BK, dan penyebaran angket *need assessment* kepada seluruh siswa kelas X. Temuan awal penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan arah pendidikan dan pekerjaan yang ingin dicapai setelah lulus sekolah. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru BK serta data angket kebutuhan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memerlukan bantuan berupa media yang dapat mendukung proses eksplorasi karier mereka. Hasil penyebaran angket *need assessment* menunjukkan bahwa sebanyak 64,3% siswa kelas X masih bingung dalam menentukan perencanaan karier mereka, dan sebanyak 51,3% siswa menyatakan membutuhkan media BK yang dapat membantu dalam merumuskan rencana karier. Data ini menegaskan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata yang dialami siswa, sehingga diperlukan sebuah media inovatif yang mampu membantu siswa mengeksplorasi karier secara menyenangkan dan terarah. Temuan ini selaras dengan pendapat Supritna yang menyatakan bahwa masalah karier yang dirasakan siswa SMA di antaranya adalah kurang memahami cara memilih jurusan yang sesuai dengan minat serta bakat, dan kurang mendapat informasi mengenai dunia kerja (Mosleh, 2024).

Tahap Design

penelitian Berdasarkan hasil analisis, dirancang media modifikasi Ludo Karier yang terdiri dari tiga komponen utama: papan permainan, kartu, dan buku panduan. Papan permainan berbentuk lingkaran berdiameter 30 cm dengan desain ludo segi enam yang dicetak menggunakan kertas karton berlaminasi mengkilap. Kartu berjumlah 34 buah yang terdiri dari 18 Kartu Rencana dan 16 Kartu Seru berukuran 5 cm x 7,5 cm menggunakan art paper berlaminasi mengkilap. Buku panduan berukuran 14 cm x 19 cm dengan art paper dan jilid spiral, diterbitkan dalam dua versi: untuk guru BK dan untuk siswa.

Materi yang termuat dalam Kartu Rencana dikembangkan berdasarkan tiga aspek perencanaan karier Frank Parsons, yang kemudian dibedakan berdasarkan warna: (1) warna hijau dan kuning untuk aspek pemahaman diri, (2) warna merah muda dan oranye untuk aspek pengetahuan tentang dunia kerja, serta (3) warna biru dan ungu untuk aspek perpaduan pemahaman diri dengan pengetahuan dunia kerja. Sementara Kartu Seru berwarna merah berisi tantangan ringan dan pertanyaan reflektif terkait perencanaan karier yang dirancang agar suasana bermain tetap menyenangkan dan tidak menegangkan.

Tahap Development

Pada tahap pengembangan, media modifikasi Ludo Karier diajukan kepada dua validator ahli, yaitu Dr. Devi Ratnasari, M.Pd. sebagai ahli materi dan Dr. Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, serta satu calon pengguna yaitu Hanik Maslukhah, S.Pd. selaku guru BK SMA Negeri 1 Wonoayu. Penilaian akseptabilitas mencakup empat aspek: kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Akseptabilitas

Validator	Kegunaan	Kelayakan	Ketepatan	Rata-rata
Ahli Materi	100%	91,6%	100%	95,8% (Sangat Sesuai)
Ahli Media	100%	91,6%	100%	95,8% (Sangat Sesuai)
Calon Pengguna (Guru BK)	100%	100%	93,75%	96,8% (Sangat Sesuai)

Dalam Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian dengan kategori sangat sesuai. Ahli materi memberikan rata-rata persentase sebesar 95,8% dengan catatan kualitatif bahwa beberapa kalimat pada kartu perlu diperjelas, teori Frank Parsons perlu dicantumkan pada halaman definisi perencanaan karier di buku panduan, ditambahkan kata pengantar, serta RPL disesuaikan dengan standar POP BK. Ahli media memberikan rata-rata persentase yang sama yaitu 95,8% dengan catatan bahwa pertanyaan pada lembar refleksi di

buku panduan guru BK perlu dikaitkan dengan teori aspek perencanaan karier Frank Parsons. Calon pengguna memberikan penilaian tertinggi yaitu 96,8% dengan tanggapan bahwa media ini menarik dan inovatif, terutama untuk siswa kelas X yang masih dalam masa transisi dari SMP.

Semua masukan dari validator telah ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Tingginya persentase penilaian dari ketiga validator menunjukkan bahwa media modifikasi Ludo Karier memenuhi keempat kriteria akseptabilitas. Hal ini sejalan dengan penelitian Soesilo et al. (2025) yang membuktikan bahwa penggunaan board game bertema karier dalam layanan bimbingan kelompok terbukti mampu meningkatkan kematangan karier peserta didik SMA secara signifikan.

Tahap Implementation

Setelah media direvisi berdasarkan masukan para ahli, dilakukan uji coba keterbatasan perlakuan kepada 6 siswa kelas X SMA Negeri 1 Wonoayu. Uji coba dilaksanakan dengan memberikan pre-test sebelum bermain dan post-test setelah bermain menggunakan angket perencanaan karier yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek perencanaan karier Frank Parsons. Data diolah menggunakan Microsoft Excel dengan kriteria kategorisasi: skor > 126 dikategorikan Tinggi, $84 \leq X \leq 126$ dikategorikan Sedang, dan skor < 84 dikategorikan Rendah.

Tabel 2. Hasil Pre-test Post-test Perencanaan karier siswa

No	Subjek	Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori
1	AMD	103	Sedang	126	Sedang
2	NOA	107	Sedang	138	Tinggi
3	FAC	105	Sedang	126	Sedang
4	NAF	117	Sedang	144	Tinggi
5	MDN	100	Sedang	123	Sedang
6	BW	83	Rendah	111	Sedang
	Rata-rata	102	Sedang	128	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan skor perencanaan karier pada seluruh subjek penelitian setelah menggunakan media modifikasi Ludo Karier. Rata-rata skor pre-test sebesar 102 (kategori sedang) meningkat menjadi 128 (kategori tinggi) pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Ludo Karier efektif dalam membantu siswa memahami diri, mengenal dunia kerja, dan menyusun rencana karier yang lebih terarah.

Tahap Evaluation

Proses evaluasi dalam penelitian ini berlangsung dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif yang dilaksanakan secara berkelanjutan di setiap tahapan

pengembangan, serta evaluasi sumatif yang dilakukan setelah seluruh tahapan implementasi selesai. Evaluasi formatif berfungsi sebagai mekanisme perbaikan yang memastikan setiap komponen produk terus disempurnakan sebelum masuk ke tahap berikutnya, sehingga kualitas media dapat terjaga secara konsisten dari awal hingga akhir pengembangan. Hal ini sesuai dengan karakteristik model ADDIE yang bersifat iteratif, di mana setiap tahap saling memberikan umpan balik untuk menyempurnakan hasil akhir produk.

Adapun evaluasi sumatif mengacu pada hasil keseluruhan yang diperoleh setelah media diimplementasikan kepada siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa siswa menunjukkan perkembangan yang positif dalam hal pengetahuan dan keterampilan perencanaan karier, yang tercermin dari perolehan skor angket perencanaan karier sebelum dan sesudah penggunaan media. Perkembangan ini mengindikasikan bahwa media Ludo Karier berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif merefleksikan diri dan menyusun rencana karier yang lebih konkret dibandingkan sebelumnya.

Dari sisi penilaian akseptabilitas, rekapitulasi hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian sebesar 95,8%, ahli media sebesar 95,8%, dan calon pengguna sebesar 96,8%. Ketiga penilaian tersebut seluruhnya berada dalam kategori sangat sesuai, yang berarti media modifikasi Ludo Karier telah berhasil memenuhi keempat kriteria akseptabilitas, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Capaian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara konten dan tampilan, tetapi juga tepat sasaran dan sesuai untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling bidang karier di jenjang SMA.

Pembahasan

Siswa SMA kelas X dengan rentang usia 15-16 tahun berada pada tahap eksplorasi dalam teori perkembangan karier Super. Pada tahap ini, individu mulai menggali minat dan kemampuan mereka melalui pendidikan dan pengalaman langsung. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wonoayu belum memiliki perencanaan karier yang matang. Hal ini sejalan dengan temuan Fikriyani dan Herdi (2021) yang menyatakan bahwa kesulitan dalam memahami diri sendiri dan merencanakan masa depan dapat berdampak pada pemilihan karier di kemudian hari.

Media modifikasi Ludo Karier menjawab kebutuhan tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan yang menyenangkan sekaligus bermakna. Konten permainan yang didasarkan pada tiga aspek perencanaan karier Frank Parsons memungkinkan siswa untuk secara sistematis mengeksplorasi pemahaman diri, pengetahuan tentang dunia kerja, dan kemampuan

berpikir rasional dalam memadukan keduanya. Integrasi permainan ke dalam layanan bimbingan kelompok menjadi kunci efektivitas media ini, karena guru BK berperan aktif sebagai fasilitator yang menghubungkan proses bermain dengan proses perencanaan karier yang sesungguhnya.

Tingginya penilaian akseptabilitas dari para ahli (rata-rata 95,8%-96,8%) menunjukkan bahwa media ini dinilai layak dari segi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Temuan ini konsisten dengan penelitian Dari dan Hanggara (2022) yang menunjukkan bahwa permainan board game yang dimodifikasi dapat digunakan secara efektif sebagai media bimbingan untuk meningkatkan kesiapan karier siswa SMA. Selain itu, pendekatan game-based learning yang diterapkan dalam Ludo Karier terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka tentang perencanaan karier (Noer et al., 2024).

Peningkatan skor perencanaan karier siswa dari rata-rata 102 (sedang) menjadi 128 (tinggi) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam permainan, yang didukung oleh diskusi reflektif bersama guru BK dan pengisian Lembar Rencana Karier Individu, mampu mendorong siswa untuk lebih memahami diri dan menyusun rencana karier yang konkret. Proses ini sejalan dengan inti teori perencanaan karier Frank Parsons yang menekankan pentingnya menghubungkan pengetahuan tentang diri sendiri dengan pengetahuan tentang dunia kerja melalui penalaran yang rasional (Erlina & Kirana, 2024). Dengan demikian, media modifikasi Ludo Karier tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pengembangan diri yang terstruktur dan efektif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, Ludo Karier tidak dapat berdiri sendiri tanpa dukungan layanan bimbingan kelompok yang dipimpin guru BK, sehingga efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas fasilitasi. Kedua, permainan ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak cukup jika hanya dialokasikan satu jam pelajaran. Ketiga, uji coba hanya dilakukan pada kelompok kecil (6 siswa), sehingga generalisasi hasil perlu dikonfirmasi melalui uji coba dengan sampel yang lebih besar.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media modifikasi Ludo Karier memenuhi standar kelayakan sebagai sarana pendukung layanan bimbingan karier di SMA. Penilaian para ahli dan calon pengguna menempatkan media ini pada kategori sangat sesuai, sementara hasil uji coba menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa setelah menggunakan media tersebut. Media modifikasi Ludo Karier memenuhi kriteria akseptabilitas dengan hasil uji materi sebesar 96% dengan kategori sangat sesuai, ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat sesuai, dan calon pengguna 95% dengan kategori sangat sesuai. Kemudian hasil uji keterbatasan mendapat kenaikan yang cukup signifikan apabila dilihat dari perolehan rata-rata skor *pre-test* yaitu 102 dengan kategori sedang dan rata-rata skor *post-test* yaitu 128 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditafsirkan bahwa media modifikasi Ludo Karier untuk siswa SMA efektif dan layak digunakan dalam bimbingan kelompok bidang karier untuk membantu kematangan perencanaan karier SMA. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media modifikasi Ludo Karier yang hadir sebagai alat bantu untuk guru BK, dengan media yang inovatif dan menarik diharapkan media modifikasi Ludo Karier dapat digunakan dalam jangka panjang. Akan tetapi, media ini tidak bisa digunakan untuk layanan kelas besar seperti klasikal.

Saran

Penelitian pengembangan ini memiliki saran untuk beberapa pihak berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan, yaitu:

1. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, media Ludo Karier dapat menjadi media bimbingan dan konseling untuk mempermudah guru BK dalam memberikan layanan, khususnya dalam perencanaan karier siswa setelah lulus SMA
2. Bagi siswa, Media Ludo Karier dapat menjadi media yang membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam merencanakan kariernya sesuai dengan kepribadiannya.
3. Bagi peneliti lain, Diharapkan media Ludo Karier ini dapat dijadikan bahan perbandingan untuk menyempurnakan pengembangan media bimbingan dan konseling dalam meningkatkan perencanaan karier siswa SMA/Sederajat.

DAFTAR PUSTAKA

Amrosafitri, AS & Nastiti, D (2024). Hubungan antara Konsep Diri dengan Perencanaan Karier pada Siswa Kelas X SMK Yapalis Krian

Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya perencanaan karier terhadap pengambilan keputusan karier. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 11(3), 341–350. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3.7021>

Dari, M. M. W., & Hanggara, G. S. (2022). Permainan board game peta sebagai media dalam meningkatkan kesiapan study lanjut pada siswa SMA. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n2.p18-22>

Fikriyani, D. N., dan Herdi, H., *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 2021, 7(1), 1-14.

Fitrianingsih, F., Kurniawan, F. F., Fahmi, F. Y., Cikal, R. A., Anam, S., & Hidayati, R. (2024). Analisis Perencanaan Karir Bagi Siswa Berdasarkan Bimbingan Karir Teori Holland. *Jurnal Muria Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 183-192.

Iqbal, M., Julistia, R., & Musni, R. (2024). Gambaran Perencanaan Karir Pada Siswa SMP Di Kota Lhokseumawe. *INSIGHT: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(3), 603-611.

Islamadina, A. T., & Winingsih, E. (2022). Pengembangan Booklet Career Plan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 12(6)

Karamoy, Y. K., Afif, H. N., & Mutakin, F. (2023). Pengembangan modul bimbingan karier tentang perencanaan karier untuk siswa kelas X SMA Argopuro. *Jurnal Kemasyarakatan*, 7(1), 38–47.

Mendonca, T. D., Erlinda, M., & Doni, Y. D. (2025). Efektivitas Teknik Diskusi dalam Layanan Informasi untuk Meningkatkan Perencanaan Karir SISWA Kelas VII SMPN 11. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(5).

Mosleh, I., & Hariastuti, R. T. (2024). Pengembangan Media Buku Saku Digital Perencanaan Karier Siswa SMA Berbasis Teori Holland. *Jurnal BK UNESA*, 14(3).

Noer, A., et al. (2024). Efektivitas layanan bimbingan karier terhadap perencanaan karier siswa sekolah menengah atas. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*

Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan dan keputusan karier: konsep krusial dalam layanan BK karier. *QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(1), 44-51.

Purwoko, B., Sartinah, E. P., & Nurismawan, A. S. (2022). Pengembangan Buku Manajemen Dan Supervisi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 48–63

Salima, IN, Prabowo, AS, & ... (2022). Pengembangan media bimbingan Stacko Holland untuk meningkatkan wawasan karier pada peserta didik SMA. *Jurnal Edukasi: Jurnal ...*, jurnal.ar-raniry.ac.id,

Sandra, S. (2025). Pengembangan Media Permainan Ludo Karier Dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Untuk meningkatkn pemahaman Terhadap Materi
RIASEC Di SMKN 31 Jakarta

Srianturi, Y., Distira, R. P. A., & Fitriainingsih, S. (2024).
Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui
Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan
Perencanaan Karier. *Jurnal Bimbingan Dan
Konseling Ar-Rahman*, 10(2), 211-219.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Cetakan Ke-5. Bandung:
ALFABETA

