



Pengembangan Media Kantong Karir Sebagai Layanan Informasi Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Serang

Wafiq Ajizah^{1*}, Alfiandy Warih Handoyo², Lenny Wahyuningsih³

¹ Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{1*} wafiqajizah6@gmail.com

Article History:

Received Jun 19th, 2024

Revised Jun 30th, 2024

Accepted Jul 27th, 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan kantong karir yang layak sebagai sarana pemberian layanan informasi untuk membantu perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 10% siswa memiliki tingkat perencanaan karir rendah, 75% sedang, dan 15% tinggi. Hal ini mengindikasikan masih diperlukannya layanan untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa. Hasil validasi ahli materi, media, dan praktisi menunjukkan bahwa media kantong karir sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan masing-masing media sebesar 100%, materi 80%, dan praktisi 100%. Kemudian rata-rata keseluruhan sebesar 93%. Pada uji coba terbatas, terjadi peningkatan skor perencanaan karir siswa antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media kantong karir. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($Z=-2,805$; $p=0,005$), yang berarti penggunaan media kantong karir efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa. Peningkatan perencanaan karir terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa mengenai potensi diri, arah pilihan karir yang sesuai, serta kemampuan dalam mengambil keputusan karir. Dengan demikian, media permainan kantong karir yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan sebagai sarana pemberian layanan informasi untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan karir yang menarik dan efektif.

Kata Kunci: Media kantong karir, Layanan informasi, Perencanaan karir

Abstract

*This research aims to produce a suitable career pocket game media as a means of providing information services to help career planning for class XI MAN 1 Serang City students. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the needs analysis show that 10% of students have a low level of career planning, 75% have a medium level, and 15% have a high level. This indicates that services are still needed to help improve students' career planning. The validation results of material experts, media and practitioners show that the career bag media is very suitable for use with the appropriateness percentage for each media being 100%, material 80%, and practitioners 100%. Then the overall average is 93%. In a limited trial, there was an increase in students' career planning scores between before (*pretest*) and after (*posttest*) using career bag media. The Wilcoxon test results showed a significant difference between *pretest* and *posttest* scores ($Z=-2.805$; $p=0.005$), which means that the use of career bag media is effective in improving students' career planning. Improved career planning can be seen from students' increased understanding of their own potential, the direction of appropriate career choices, and their ability to make career decisions. Thus, the career pocket game media that was developed was proven to be feasible and effective for use as a means of providing information services to help improve the career planning of class XI MAN 1 Serang City students. This media can be an alternative for guidance and counseling teachers in providing interesting and effective career guidance services.*

Keywords: Career bag media, information services, career planning



PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode penting dalam perkembangan individu, termasuk dalam hal perencanaan karir. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) yang berada pada fase remaja akhir seharusnya sudah mulai memikirkan dan merencanakan arah karir mereka setelah lulus. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa SMA/MA yang merasa bingung dan belum memiliki perencanaan karir yang jelas. Mereka masih ragu dalam menentukan pilihan studi lanjut maupun pekerjaan yang akan ditekuni di masa depan. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya informasi dan pemahaman siswa mengenai berbagai pilihan program studi di perguruan tinggi, prospek karir, serta minat dan bakat yang mereka miliki. Keterbatasan pengetahuan tersebut membuat siswa kesulitan mengidentifikasi potensi diri dan menentukan arah karir yang sesuai. Akibatnya, banyak lulusan SMA/MA yang salah mengambil jurusan kuliah, putus kuliah, hingga menjadi pengangguran karena tidak memiliki keterampilan yang memadai.

Data statistik menunjukkan masih cukup tingginya angka putus sekolah dan pengangguran di kalangan generasi muda lulusan SMA/MA, khususnya di Provinsi Banten. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada tahun ajaran 2020/2021 tercatat sebanyak 202 siswa SMA di Banten putus sekolah. Angka ini meningkat menjadi 342 siswa pada tahun ajaran 2022/2023. Sementara itu, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka di Banten pada Agustus 2023 mencapai 7,52%. Permasalahan rendahnya perencanaan karir siswa juga ditemukan di MAN 1 Kota Serang. Berdasarkan informasi dari guru bimbingan konseling (BK), sebagian besar siswa belum memahami dengan baik arah karir yang akan mereka tempuh. Hal ini disebabkan kurangnya informasi yang mereka miliki terkait pilihan studi lanjut dan dunia kerja. Para siswa juga masih kesulitan dalam menentukan pilihan karir yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa SMA/MA. Salah satu caranya adalah dengan memberikan layanan informasi karir yang memadai. Layanan informasi karir dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai pilihan studi lanjut, jenis pekerjaan, serta prospek karir di masa depan. Dengan bekal informasi yang cukup, diharapkan siswa dapat membuat perencanaan karir dengan lebih baik dan matang. Melihat permasalahan rendahnya perencanaan karir siswa SMA/MA, perlu adanya upaya untuk membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam merencanakan karir. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan layanan bimbingan karir yang efektif. Layanan bimbingan karir bertujuan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai informasi terkait studi lanjut, dunia kerja, serta prospek karir di masa depan.

Agar layanan bimbingan karir dapat berjalan optimal, perlu adanya penggunaan media yang menarik. Keterlibatan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan ketertarikan, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media juga dapat membantu guru BK dalam menyajikan informasi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan sebuah media layanan informasi karir yang diberi nama "Kantong Karir". Media kantong karir dirancang sebagai sarana pemberian informasi untuk membantu siswa SMA/MA dalam merencanakan karirnya. Melalui media ini, siswa dapat memperoleh pengetahuan mengenai berbagai pilihan studi lanjut, prospek pekerjaan, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk meraih karir impian. Dengan bekal informasi yang memadai, diharapkan siswa dapat membuat perencanaan karir dengan lebih baik dan matang.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan pentingnya layanan informasi karir untuk membantu perencanaan karir siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Karsani (2019) mengungkapkan bahwa layanan informasi karir efektif dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa kelas XI SMA. Setelah diberikan layanan informasi karir, terjadi peningkatan skor perencanaan karir siswa sebesar 42,9%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan informasi karir berpengaruh positif terhadap perencanaan karir siswa. Penelitian lain oleh Khotimah & Wiryosutomo (2019) berhasil mengembangkan buku panduan informasi karir yang layak dan dapat diterima untuk siswa SMK jurusan multimedia. Buku panduan tersebut memuat informasi mengenai prospek kerja, keterampilan yang dibutuhkan, serta strategi dalam mencapai karir di bidang multimedia. Hasil uji kelayakan menunjukkan buku panduan informasi karir sangat sesuai dan memenuhi kriteria untuk dapat digunakan.

Bagaskara dkk (2021) dalam penelitiannya juga mengembangkan media permainan kartu karir yang layak digunakan untuk membantu perencanaan karir siswa kelas X SMA. Media permainan kartu karir tersebut berisi informasi mengenai berbagai jenis pekerjaan, persyaratan yang dibutuhkan, serta jalur pendidikan yang harus ditempuh. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media permainan kartu karir berada pada kategori sangat baik dan menarik bagi siswa. Selanjutnya, penelitian Yusuf (2017) berhasil mengembangkan media buku saku karir yang praktis dan berguna dalam layanan informasi karir untuk siswa SMP. Buku saku karir tersebut memuat informasi studi lanjut SMA/SMK serta tips dalam memilih sekolah yang sesuai. Hasil uji coba menunjukkan buku saku karir mudah dipahami dan bermanfaat bagi siswa dalam menentukan studi lanjut. Penelitian Fahrudin (2020) juga menunjukkan bahwa layanan bimbingan karir yang dilakukan dengan metode permainan dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa mengenai karir. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan karir. Metode permainan juga memudahkan siswa dalam memahami informasi karir yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa layanan informasi karir memiliki peran penting dalam membantu siswa merencanakan karirnya. Berbagai media seperti buku panduan, permainan kartu, dan buku saku



terbukti efektif digunakan dalam layanan informasi karir. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum ada yang secara khusus mengembangkan media berbasis permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa MAN 1 Kota Serang. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengembangkan media "Kantong Karir" yang inovatif dan interaktif. Media kantong karir didesain dengan mempertimbangkan minat dan gaya belajar siswa MAN 1 Kota Serang, sehingga diharapkan dapat menarik antusiasme siswa dalam mengikuti layanan informasi karir. Penggunaan pendekatan permainan juga menjadi keunggulan media ini, karena dapat menciptakan suasana bimbingan yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan adanya media kantong karir, diharapkan layanan informasi karir di MAN 1 Kota Serang menjadi lebih optimal. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai pilihan studi lanjut dan prospek karir di masa depan. Selain itu, melalui aktivitas permainan, siswa juga dapat melatih kemampuan perencanaan karirnya secara langsung. Dengan demikian, pengembangan media kantong karir diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya perencanaan karir siswa di MAN 1 Kota Serang. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media permainan kantong karir yang layak digunakan sebagai sarana pemberian layanan informasi untuk membantu perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang. Kelayakan media kantong karir ditinjau dari aspek materi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang melalui penggunaan media permainan kantong karir. Setelah mengikuti layanan informasi karir dengan media kantong karir, diharapkan siswa dapat memiliki wawasan yang luas tentang pilihan studi lanjut dan dunia kerja, serta mampu membuat perencanaan karir dengan lebih baik.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada atau menciptakan produk baru.

Adapun pengembangan produk dalam penelitian ini yaitu "Kantong Karir" yang berisi mengenai informasi jurusan, beserta prospek kerja sebagai layanan informasi untuk perencanaan karir siswa. Pengembangan media kantong karir ini diharapkan dapat membantu siswa dalam merencanakan karir nya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Analysis (Analisis): Model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru bimbingan konseling dan penyebaran angket perencanaan karir pada 306 siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang. Hasil analisis digunakan sebagai dasar pengembangan media kantong karir.

Design (Desain): Tahap ini meliputi perancangan desain dan konten media kantong karir. Peneliti mendesain papan kantong karir, kartu-kartu informasi, serta aturan permainan. Konten media memuat informasi berbagai jurusan di perguruan tinggi beserta prospek karirnya.

Development (Pengembangan): Pada tahap ini dilakukan pembuatan media kantong karir sesuai desain yang telah dirancang. Selanjutnya media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya. Uji kelayakan



dilakukan melalui penilaian angket dengan indikator penilaian pada isi atau materi, bahasa, desain produk, dan terdapat pemberian respon atau masukan dari pendidik. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Implementation (Implementasi): Tahap ini merupakan langkah dalam penerapan yang nyata. Media kantong karir yang telah dikembangkan diujicobakan secara terbatas pada 10 siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang yang memiliki tingkat perencanaan karir rendah berdasarkan hasil angket. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Evaluation (Evaluasi): Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap media kantong karir berdasarkan hasil uji coba. Tahapan evaluasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi mutu produk dan metode pengajaran, baik sebelum ataupun setelah penerapan (Branch, 2009). Evaluasi dan perbaikan akhir dilakukan agar media benar-benar layak dan dapat digunakan secara luas.

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diperlukan untuk mendapatkan jumlah sampel yang akan diteliti (Sugiyono, 2018).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini melalui angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. (Mukhtazar, 2020). Instrumen yang dibuat antara lain: (1) angket perencanaan karir untuk mengukur tingkat perencanaan karir siswa, (2) angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan produk. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil angket perencanaan karir, dan validasi ahli dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media kantong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran dan analisis angket perencanaan karir pada siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang, diperoleh gambaran tingkat perencanaan karir siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Perencanaan Karir Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Serang

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	28	10%
Sedang	202	75%
Tinggi	40	15%

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa tingkat perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang terbagi menjadi tiga kategori yaitu rendah sebanyak 10% atau 28 siswa, sedang sebanyak 75% atau 202 siswa, dan tinggi sebanyak 15% atau 40 siswa.

Meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori perencanaan karir sedang, namun masih terdapat 10% siswa yang memiliki perencanaan karir rendah. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media layanan informasi karir yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa mengenai perencanaan karir.

Hasil Validasi Ahli

Produk media kantong karir yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya. Hasil validasi ahli materi dan media adalah sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan media kantong karir dari segi kesesuaian materi, keakuratan, kemutakhiran, serta kemampuan mendorong keingintahuan siswa. Berdasarkan penilaian ahli materi, media kantong karir memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dan berada pada kategori "Layak".

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media kantong karir dari aspek ukuran, desain sampul, dan desain isi media. Berdasarkan penilaian ahli media, media kantong karir memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dan berada pada kategori "Sangat Layak".

c. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi dilakukan untuk mengetahui bagaimana penilaian guru terhadap media kantong karir pada saat pengimplementasian layanan informasi karir pada siswa. Berdasarkan penilaian ahli praktisi, media kantong karir memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dan berada pada kategori "Sangat Layak".



Hasil validasi ahli materi, media dan praktisi menunjukkan bahwa media kantong karir yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak untuk digunakan sebagai media layanan informasi karir. Media kantong karir dinilai memiliki materi yang sesuai, akurat, dan mutakhir, serta mampu mendorong keingintahuan siswa. Dari segi tampilan, media kantong karir juga memiliki ukuran, desain sampul, dan desain isi yang menarik dan proporsional.

Dengan demikian, media kantong karir dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam membantu meningkatkan perencanaan karir siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti layanan informasi karir. Melalui media kantong karir, siswa dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai pilihan studi lanjut, prospek karir, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk meraih karir impian.

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan statistik non-parametis. Analisis statistik non-parametis adalah bagian dari statistik inferensial, statistik ini tidak menguji parameter populasi, tetapi menguji distribusi. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 orang siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang yang memiliki tingkat perencanaan karir rendah berdasarkan hasil pretest. Uji coba dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa layanan informasi karir menggunakan media permainan kantong karir yang telah dikembangkan. Sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dilakukan pengukuran tingkat perencanaan karir siswa menggunakan instrumen yang sama.

Hasil pretest dan posttest terhadap perencanaan karir siswa pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Perencanaan Karir Siswa

Responden	Pretest	Posttest	Gain
R1	61	90	74
R2	71	88	59
R3	72	85	46
R4	72	97	89
R5	73	94	78
R6	74	89	58
R7	74	86	46
R8	74	99	96
R9	75	92	68
R10	76	91	63
Rerata	72,2	91,1	67,70

Berdasarkan data pada tabel 2, terlihat bahwa terjadi peningkatan skor perencanaan karir pada seluruh responden setelah diberikan perlakuan menggunakan media kantong karir. Rerata skor pretest sebesar 72,2 meningkat menjadi 91,1 pada posttest, dengan rerata *gain score* sebesar 67,70. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kantong karir, dilakukan uji *Wilcoxon match pairs test "rank"* dengan bantuan SPSS 27. Hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil *Wilcoxon match pairs test "Rank"*

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-2.805 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

- a. Jika nilai *Asymp.Sig* < 0,05 maka terdapat pengaruh penggunaan media kantong karir pada siswa MAN 1 Kota Serang.
- b. Jika nilai *Asymp.Sig* > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media kantong karir pada siswa MAN 1 Kota Serang.

Berdasarkan output "Test Statistik" diketahui *Asymp.Sig* (2-tailed) bernilai 0.005. karena nilai 0,005 lebih kecil dari <0,05 maka disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya, media kantong karir berpengaruh terhadap perencanaan karir siswa di MAN 1 kota Serang.



Adapun hasil perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)* digunakan untuk melihat apakah layanan yang diberikan efektif atau tidak. Hasil *N-Gain* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-test

Kategori	Pre-test	Post-test	N-Gain_Score	N-Gain_Persen	Kategori N-Gain
Valid N	10	10	0.68	67.70	Cukup Efektif

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa media kantong karir memperoleh skor 100%, yang berarti sangat layak. Sementara itu, hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dengan *N-Gain* sebesar 67.70%, yang dikategorikan cukup efektif.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Produk yang dihasilkan oleh peneliti merupakan media informasi kantong karir. Media kantong karir ini dibuat semenarik mungkin. Media kantong karir ini dibuat dengan ukuran 22,3 cm x 30,8 cm agar guru bimbingan konseling mudah membawa media tersebut dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Pengembangan produk ini bertujuan membantu guru dalam memberikan layanan kepada siswa, juga membantu memberikan pemahaman serta informasi karir bagi siswa. Model desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE terdiri dari *analysis, development, design, implementation dan evaluation*. Pengembangan dengan model ADDIE dilakukan hingga akhir yaitu tahap evaluasi dengan implementasi atau uji coba produk secara terbatas. Berikut beberapa tahapan yang peneliti lakukan :

a. Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara secara singkat kepada guru bimbingan konseling mengenai perencanaan karir siswa di sekolah.

b. Design

Tahap ini mulai memilih dan menyusun rancangan produk yang dikembangkan berdasarkan tujuan produk, materi serta desain yang sesuai dengan selera peserta didik.

c. Development

Realisasi produk yang dikembangkan dimulai dari konsep yang dibuat oleh peneliti. Melakukan penilaian uji kelayakan produk dengan beberapa ahli di bidangnya yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

d. Implementation

Pada tahap in produk yang dirancang sudah selesai dan dapat di uji cobakan kepada peserta didik Pada tahap ini produk di uji cobakan secara terbatas kepada 10 siswa kelas XI yang dijadikan sebagai sampel

e. Evaluation

Tahap ini terdiri dari hasil produk yang dikembangkan. Produk yang telah dinilai oleh para ahli validasi, dan produk yang telah melewati tahap implementasi kepada peserta didik dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya dan dapat menjadi media layanan di sekolah untuk guru bimbingan konseling maupun guru mata pelajaran.

Uji kelayakan poduk dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, materi, dan praktisi. Uji kelayakan produk dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan serta mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun keabsahan produk yang dikembangkan berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan mendapatkan presentase ahli media dengan skor 100% dapat dikatakan “Sangat Layak” pada ahli materi mendapatkan skor sebesar 80% dengan kategori “Layak” dan skor ahli praktisi sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil skor rata-rata dari hasil kelayakan 3 validator sebesar 93% termasuk pada kategori “Sangat Layak” untuk dipergunakan.

Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kantong karir yang dikembangkan terbukti efektif dalam membantu meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan yang signifikan pada skor perencanaan karir siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media kantong karir. Peningkatan perencanaan karir siswa dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya meningkatnya pemahaman siswa mengenai potensi diri dan arah pilihan karir yang sesuai. Melalui permainan kantong karir, siswa diajak untuk mengeksplorasi berbagai informasi mengenai pilihan studi lanjut dan prospek karir di masa depan. Informasi yang disajikan dalam media kantong karir membantu siswa memperluas wawasan dan mengenali minat serta kemampuan diri terkait bidang karir tertentu.

Selain itu, media kantong karir juga melatih siswa dalam mengambil keputusan karir. Melalui aktivitas permainan, siswa dihadapkan pada pilihan-pilihan karir dan dituntut untuk menentukan pilihan yang sesuai dengan dirinya. Proses ini melatih keterampilan pengambilan keputusan karir pada siswa. Setelah bermain kantong karir, siswa menjadi lebih yakin dalam menentukan pilihan studi lanjut maupun bidang karir yang akan ditekuni. Peningkatan perencanaan karir siswa juga tidak terlepas dari antusiasme dan keaktifan siswa saat mengikuti permainan kantong karir. Penggunaan media permainan membuat proses layanan informasi karir menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa terlihat bersemangat dalam mencari informasi karir yang tersedia pada media. Suasana permainan yang interaktif membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingati informasi yang disampaikan.



Pentingnya suatu layanan informasi karir bertujuan membantu siswa ketika merasa bingung akan perencanaan karirnya, kemudian membantu siswa mengetahui informasi karir terutama pada perguruan tinggi. Proses pemberian informasi dan pembelajaran menggunakan media dapat mendukung interaksi antara guru dengan siswa maupun antar teman sebaya sehingga pembelajaran dan transfer informasi akan berjalan efektif dan efisien (Maisyarah & Firman, 2019). Pengembangan media informasi kantong karir memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan membantu meningkatkan perencanaan karirnya. Tujuan pengembangan media kantong karir secara khusus yaitu memberikan layanan informasi karir kepada siswa terutama pada informasi mengenai perguruan tinggi agar siswa mengetahui beberapa program studi dalam dunia perkuliahan. Media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media dalam pelaksanaan bimbingan kelompok kelompok ataupun bimbingan klasikal.

Kelebihan dari pendekatan belajar sambil bermain dengan penggunaan media kantong karir yaitu adanya kontribusi peserta didik untuk mencoba pengalaman baru. Pengalaman ini menjadikan siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berinteraksi dan meningkatkan kreativitasnya. Adanya konsep belajar sambil bermain juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta cara berpikir kritis dalam mencari informasi sebanyak-banyaknya. Suyadi dalam (Chabib, Djtamika, Kuswandi, 2017)

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan keefektifan penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan karir. Penelitian Atmaja (2014) mengungkapkan bahwa media permainan dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam layanan informasi karir. Begitu pula penelitian Khotimah & Wiryosutomo (2019) yang menunjukkan bahwa buku panduan karir yang interaktif terbukti efektif membantu perencanaan karir siswa SMK. Dengan demikian, pengembangan media permainan kantong karir sebagai upaya untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa SMA/MA merupakan langkah yang tepat. Melalui media yang menarik dan interaktif, siswa dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pilihan studi lanjut dan dunia kerja. Hal ini akan menjadi bekal bagi siswa dalam membuat perencanaan karir dengan lebih matang dan terarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media permainan kantong karir yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana pemberian layanan informasi untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang. Kelayakan media kantong karir dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang menunjukkan bahwa produk berada pada kategori "Sangat Layak". Media kantong karir dinilai memiliki materi yang sesuai, akurat, dan mutakhir, serta mampu mendorong keingintahuan siswa. Dari segi tampilan, media kantong karir juga memiliki ukuran, desain sampul, dan desain isi yang menarik dan proporsional. Keefektifan media kantong karir dalam meningkatkan perencanaan karir siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada skor perencanaan karir siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, yang berarti penggunaan media kantong karir efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa. Peningkatan perencanaan karir terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa mengenai potensi diri, arah pilihan karir yang sesuai, serta kemampuan dalam mengambil keputusan karir. (Fan et al., 2024)

Media permainan kantong karir dapat menjadi alternatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan karir yang menarik dan efektif. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan karir. Melalui aktivitas permainan, siswa dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai pilihan studi lanjut dan prospek karir di masa depan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media bimbingan karir di sekolah. Pengembangan media kantong karir sebagai upaya untuk membantu meningkatkan perencanaan karir siswa SMA/MA merupakan langkah yang tepat. Melalui media yang menarik dan efektif, siswa dapat memperoleh wawasan dan keterampilan dalam merencanakan karir dengan lebih baik dan matang..

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S. (2015). Penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Fokus Konseling*, 1(1), 45–56. <https://doi.org/10.26638/jfk.70.2099>
- Adityawarman, L. P. (2021). Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.786>
- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Agung Nugroho, Dr. Najlatun Naqiyah., S.Ag., M. P. (2008). *Pengembangan Media Compact Disk Interaktif Untuk Perencanaan Karier Siswa SMA Negeri 1 Menganti*.



- Alfan, M. P. R., Hidayat, Mp. D. D. R., & M.Psi. Wening Cahyawulan, M. P. (2019). *Karier ; Teori dan Aplikasinya Dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif* (A. Nandika (ed.)). CV Jejak.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir dengan Penggunaan Media Modul. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v3i2.4466>
- Bagaskara, A. P., Rosada, U. D., & Dahlan, U. A. (2021). Pengembangan media kartu karir melalui bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa kelas X. *Jurnal Selaras*, 4(2), 75–85.
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Duntari, R. A. A. (2018). Strategi Perencanaan Karier Remaja Melalui Peningkatan Pemahaman Self Concept. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 1(3), 117. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i3.3087>
- Fathonah, N. (2019). Penggunaan Metode Genogram untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir. *Prophetic : Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 2(2), 279. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v2i2.5814>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *JURNAL REFORMA*, 2(1), 59–60. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Fikriyani, H., & Nurul, D. (2021). PERENCANAAN PROGRAM BIMBINGAN KARIR DALAM MENINGKATKAN EKSPLORASI KARIR SISWA. *Jurnal Edukasi Bimbingan Konseling*, 7(1), 1–14. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/7563/6005>
- HM, M. A., Faradilla, Umrah, & Anugrah, M. T. (2023). MEMBANGUN JIWA KEPEMIMPINAN PADA MAHASISWA. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 211–221. <https://doi.org/10.24252/edu.v2i2.33797>
- Karlina, L. (2020). Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 52, 147–158.
- Karsani. (2019). *Efektivitas Layanan Informasi Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI Di SMA Budaya Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Kasan, I. A., & Agustina, I. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Di Kelas X Sma Negeri 1 Tilamuta. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 83–89.
- Khopipah, N. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan*. Universitas Sultang Ageng Tirtayasa.
- Khotimah, K., & Warsito Wiryosutomo, H. (2019). Pengembangan Buku Panduan Informasi Karier Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Multimedia Smkn 12 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 10(1), 151–160.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan Kematangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis Life Skills. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 17–27. <http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.859>
- Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media.
- Muttaqin, R., Wagimin, & Tadjri, I. (2017). Keefektifan Layanan Informasi Karier Berbantuan Video Interaktif dan Live Modeling untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 174–179.
- Muzdallifah, P. I., Suarti, N. K. A., & Rayani, D. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Self Efficacy Pada Siswa Kelas Xi Smkn 3 Mataram. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 1759. <https://doi.org/10.33394/realita.v7i2.6222>
- Pratiwi, N. I. (2021). *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membantu Perencanaan Karir Pada Siswa Kelas VIII SMP Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak T.A 2020/2021*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Serbes, M., & Albay, M. (2017). Importance of Career Planning and Development in Education. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 4(2), 149–154. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v4i2sip149>
- Sharf, R. S. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. Brooks/Cole.
- 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. <https://doi.org/10.24114/jt.v15i3.13416>
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Witko, K., Bernes, K. B., Magnusson, K., & Bardick, A. D. (2005). Senior high school career planning: What students want. *Journal of Educational Enquiry*, 6(1), 34–49.
- Yusuf, D. (2017). *Pengembangan Buku Saku Karir Dalam Layanan Informasi Karir Siswa SMP Negeri 5 Parepare*.
- Zakaria, A. F. (2018). Media Layanan Informasi Karir Sekolah Lanjutan Bagi Siswa (MELANKOLIS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Memilih Studi Lanjut Setelah SMP. *Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya (UMTAS) Rekomendasi Citasi: Zakaria, Acep F*, 2(2), 32–43. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling