



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Status Terakreditasi "Baik Sekali"
SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021
Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telepon : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor.202/C/FKIP-UN PGRI/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Meita Puspita Marta
NPM : 19101010001
Judul Skripsi : Pengembangan Media Bimbingan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 21% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 19 Februari 2024

Gugus Penjamin Mutu,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

REV SKRIPSI MEITA BAB 1-5

by jasa_turnitinn

Submission date: 13-Feb-2024 09:07AM (UTC-0600)

Submission ID: 2293815188

File name: REV_SKRIPSI_MEITA_BAB_1-5.doc (2.35M)

Word count: 8357

Character count: 54398

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap siswa harus merencanakan karirnya, terutama saat remaja. Untuk memastikan proses perkembangan terutama dalam bidang karir berjalan dengan baik, salah satu tugas perkembangan adalah merencanakan karir untuk masa depan. Perencanaan karir adalah kumpulan tindakan yang dilakukan untuk mencapai kematangan karir, selain merupakan salah satu pengukuran tugas perkembangan. Perencanaan karir mulai dilakukan oleh remaja melalui proses eksplorasi diri sendiri dan informasi tentang karir mereka (Bardick et al., 2006).

Frank Person dalam Winkel & Hastuti (2010) “merumuskan perencanaan karir yaitu suatu cara untuk membantu siswa dalam memilih suatu bidang karir yang sesuai dengan potensi mereka, agar dapat berhasil di bidang pekerjaan.” Perencanaan karir perlu disiapkan sebelum siswa masuk secara langsung dalam dunia karir. Perencanaan karir akan membuat individu dapat mengidentifikasi dan menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan karir (Sharf, 1992). Bardick, et. al (2006) menyatakan bahwa manajemen karir yang baik diawali dengan serangkaian proses perencanaan karir yang baik.

Permasalahan yang dialami siswa tentu sangatlah beragam bentuknya. Mulai dari permasalahan pribadi, sosial, belajar, dan karir. Namun berdasarkan hasil *need assessment* dengan teknik observasi pada salah satu SMK di Kandangan, peneliti menemukan fenomena rendahnya kemampuan perencanaan karir siswa kelas X Tata Boga, diperoleh data yang menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa kelas X Tata Boga ketika diminta untuk menentukan karir yaitu perencanaan karir, siswa masih ragu dan tidak memiliki kesiapan untuk merencanakan karir yang tepat bagi masa depannya. Siswa yang tidak memiliki perencanaan karir cenderung memiliki rasa kekhawatiran akan masa depannya.

Hal ini sejalan dengan penjelasan Marcer.J et al (dalam Kusumasari, 2019) bahwa “tingginya angka pengangguran menjadi salah satu indikator lemahnya perencanaan karir lulusan sekolah menengah kejuruan, maupun sarjana.” Maka dari itu perencanaan karir yang matang perlu dilakukan. Menurut Sari (2018) menyatakan bahwa “kesesuaian pekerjaan dan pendidikan dengan keadaan dirinya diyakini akan membawa mereka untuk dapat menjalani kehidupan secara lebih baik di masa mendatang, maka dari itu dibutuhkan suatu perencanaan karir.”

Perencanaan karir harus disesuaikan dengan minat, bakat, dan kemampuan, agar siswa tidak terjerumus pada keadaan yang tidak nyaman ketika sudah memasuki pendidikan yang lebih tinggi maupun dunia pekerjaan. Agar tidak terjadi masalah yang berkaitan dengan perencanaan karir, sebaiknya konselor/guru BK dapat memberikan bantuan bimbingan karir untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merencanakan karir di masa depan.

Dengan adanya berbagai permasalahan di lapangan, menuntut guru BK untuk berinovasi dalam memberikan layanan BK. Inovasi dapat dilakukan melalui pemberian layanan konseling dan bimbingan kelompok. Salah satu inovasi untuk meningkatkan perencanaan karir siswa dapat dilakukan melalui bimbingan kelompok diantaranya, teknik pemberian informasi, *problem solving*,

diskusi kelompok, *role playing*, *simulation game*, dan bisa juga berinovasi pada media. Sehingga salah satu strategi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media, yaitu pemberian layanan sambil bermain, untuk memudahkan fleksibilitas dalam proses pemberian layanan, karena aktivitas tersebut dapat dilakukan di tempat dan waktu tanpa memerlukan pengawasan.

Media yang dimaksud adalah media congklak, yaitu salah satu jenis permainan tradisional berbentuk papan yang dimainkan oleh 2 orang. Salah satu konsep dalam permainan tradisional adalah sebuah rangkaian dan penjelasan yang menilai dan mengakui pentingnya keragaman budaya atau etnis dalam membentuk gaya hidup, pengalaman sosial, identitas pribadi, kesempatan pendidikan dari individu, maupun kelompok melalui perkembangan psikologis yang optimal.

Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Salah satunya yaitu permainan congklak, dalam permainan tersebut mengandung nilai kejujuran, sportivitas, teliti, dan mampu merencanakan strategi dengan baik. Sehingga cocok digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang “pengembangan media bimbingan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa” untuk mengembangkan dan memperkenalkan kembali permainan congklak sebagai media untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa. Selain itu

berupaya untuk melestarikan kembali permainan tradisional, yang saat ini mulai tergeser dengan permainan modern.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Siswa masih ragu dalam merencanakan karir.
2. Siswa belum memahami potensi yang ada dalam dirinya.
3. Siswa tidak memiliki kesiapan untuk merencanakan karir yang tepat bagi masa depannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah media bimbingan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa, diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK?”

D. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan pokok permasalahan yang diuraikan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media bimbingan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir.
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan congklak yang digunakan dalam perencanaan karir.

E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penelitian pengembangan ini memiliki sistematika penulisan, yang terbagi menjadi empat bab antara lain:

Pada bab I memaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang berisi pengorganisasian penulisan penelitian.

Pada bab II memaparkan mengenai teori yang relevan mengenai hakikat media bimbingan dan konseling, permainan congklak yang digunakan sebagai landasan dilakukannya penelitian yang dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah dan mengembangkan permainan congklak, serta pengertian kemampuan perencanaan karir.

Pada bab III memaparkan mengenai metode pengembangan yang meliputi model pengembangan dari penelitian ini, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk, validasi produk, instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, dan teknik analisis data.

Pada bab IV memberikan deskripsi, interpretasi, dan pembahasan. Mencakup hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model/produk, dan pembahasan hasil penelitian.

Pada bab V merupakan penutup yang memaparkan mengenai simpulan, implikasi dan saran.

KAJIAN TEORI**A. Media Bimbingan dan Konseling****1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling**

Media biasanya didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi. Definisi lain mengatakan bahwa media adalah segala jenis saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Yuliastini et al., 2020). Yaniasti (dalam Kusumawardani 2022) mengatakan bahwa media sangat berpengaruh pada layanan bimbingan dan konseling karena media adalah bagian dari proses komunikasi. Media telah berubah menjadi media yang mendukung baik dan buruknya komunikasi.

Media BK juga digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa selain untuk berkomunikasi (Daniswari & Kurniawan, 2020). Media BK memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kritis tentang masalah akademik, pembelajaran, dan karir mereka.

Menurut para ahli, beberapa definisi media adalah sebagai berikut (Dianto & Putri, 2019):

a. Syaiful Bahri Djamarah

Media, menurut Syaiful Bahri Djamarah, adalah “suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan tertentu.”

b. Arif S. Sadirman

Mengatakan bahwa media adalah “semua alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar.”

c. Ahmad Rohani

Mengatakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang indera manusia dapat mengenali dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi.”

d. Menurut Leslie J. Briggs,

Media adalah “suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi Jenis media termasuk gambar, video, televisi, buku, dan banyak lagi.”

e. Santoso S. Hamijaya

Menyatakan bahwa “media mencakup segala jenis perantara yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan hingga sampai kepada penerimanya.”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Media tersebut bisa berupa vidio, gambar, buku, dan televisi.

22
2. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Fungsi media bimbingan dan konseling mencakup:

- a. Menumbuhkan minat dan impian baru pada siswa.
- b. Menumbuhkan motivasi dan mengoptimalkan aktivitas belajar.
- c. Meningkatkan efisiensi proses belajar dan menyampaikan sebuah pesan.
- d. Membantu siswa dalam memperluas wawasan mereka.
- e. Menyampaikan informasi secara menarik.
- f. Mempermudah interpretasi dan mengkonsolidasikan informasi.

Prinsip dari memanfaatkan media dalam layanan bimbingan dan konseling adalah sebagai sarana pendukung komunikasi antara pendidik/konselor dengan pelajar/konseli. Media berperan penting sebagai sarana pendukung ini, karena keberadaannya sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling (Bangun & Saragih, 2015).

3. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Nursalim (2013), penggunaan media dalam pembelajaran memiliki sejumlah keuntungan, yang meliputi:

- a. Membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas.
- b. Meningkatkan minat dan interaksi dari para siswa.
- c. Meningkatkan efisiensi penggunaan waktu dan tenaga.
- d. Memperbaiki kualitas hasil belajar para siswa.

- e. Memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, bisa dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.
- f. Mendorong sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan prosesnya.
- g. Mengarahkan peran guru menjadi lebih positif dan produktif.
- h. Menjadikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret.
- i. Membantu mengatasi keterbatasan fisik manusia.
- j. Memperkenalkan objek pelajaran yang jarang ditemui atau berbahaya ke dalam kelas.
- k. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi pelajaran.

4. Jenis Media Bimbingan dan Konseling

Media memiliki banyak jenis, akan tetapi secara umum jenis-jenis media menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2016) mengklasifikasikan media sebagai berikut :

- a. Media cetak merupakan salah satu jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran. Media ini tersedia dalam berbagai format, termasuk buku, brosur, leaflet, panduan belajar, jurnal, dan majalah ilmiah. Integrasi media cetak dengan berbagai jenis media lain dapat memperkaya proses pembelajaran.

- ¹ b. Media pameran adalah jenis media yang hadir dalam format dua atau tiga dimensi. Media ini mampu menampilkan informasi melalui objek nyata atau replika objek asli. Beberapa contoh media pameran termasuk poster, bahan grafis, realia, dan model.
- a) Realia merujuk pada objek asli yang dibawa ke dalam lingkungan pembelajaran. Penggunaannya bertujuan untuk mengilustrasikan konsep tentang bentuk dan fungsi sistem tertentu, seperti perangkat yang digunakan di laboratorium.
 - b) Model adalah replika yang dirancang untuk mewakili sesuatu yang nyata. Model ini berguna sebagai pengganti objek asli, seperti mesin atau barang spesifik lainnya.
 - c) Media proyeksi mencakup berbagai bentuk fisik, termasuk transparansi overhead, slide dengan suara, dan strip film.

B. Permainan Congklak

1. Pengertian Permainan Congklak

Menurut Heryanti (dalam Darmawan Dani 2010) menjelaskan “permainan *congklak* merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun.” Di Indonesia permainan ini memiliki banyak penyebutan nama, seperti di Jawa

permainan ini lebih dikenal dengan sebutan *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Di beberapa daerah di Sumatera yang memiliki budaya Melayu, permainan ini dikenal dengan sebutan *congkak*. Di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama: *Mokaotan*, *Maggaleceng*, *Aggalacang* dan *Nogarata*, sedangkan di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama *dentuman lamban*. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh 2 orang. Meskipun permainan congklak adalah permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan kembali, namun eksistensinya dalam dunia permainan masih tetap ada. Permainan ini merupakan suatu inovasi baru dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling terhadap perencanaan karir siswa.

Permainan ini tergolong pada bimbingan kelompok dengan teknik simulasi. Menurut Romlah (2013) menyatakan “permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.”²⁰ Permainan simulasi dapat dikatakan sebagai teknik gabungan antara teknik bermain peran dengan teknik diskusi. Dalam permainan simulasi pemain berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu dengan menaati peraturan yang telah disepakati.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan congklak tergolong dalam teknik simulasi, teknik simulasi adalah gabungan dari bermain peran dan diskusi yang dilakukan berkelompok dan

berkompetisi antara pemain satu dan lainnya. Permainan congklak yaitu permainan yang berasal dari Jawa, dengan inovasi baru digunakan sebagai bentuk media dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling. Setelah diberikan layanan berupa media permainan congklak diharapkan siswa mampu untuk meningkatkan perencanaan karirnya.

2. Manfaat Permainan Congklak

Permainan ini memiliki beberapa manfaat yang sangat dibutuhkan oleh siswa, antara lain :

- a. Melatih jujur dan terbuka, pada permainan ini siswa dituntut untuk bersikap jujur dan terbuka kepada pemain yang lainnya.
- b. Melatih kemampuan berpikir siswa untuk menyusun strategi terbaik untuk memenangkan permainan.
- c. Meningkatkan kesabaran pada permainan ini siswa dituntut untuk bersabar mengantri giliran untuk bermain permainan ini.
- d. Bersosialisasi, pada permainan ini siswa dituntut untuk bersosialisasi dengan baik antar pemain satu dengan pemain lainnya.

3. Komponen Permainan

Produk ini merupakan permainan congklak yang didalamnya terdapat informasi dan langkah-langkah dalam merencanakan karir.

Permainan ini terdiri dari papan congklak yang di setiap lubangnya terdapat *QR Code* lengkap dengan biji congklak, yang akan digunakan siswa untuk bermain dan belajar. Serta dilengkapi dengan buku panduan yang dapat mempermudah penggunaan congklak.

4. Tata Cara Bermain

Dalam melakukan permainan congklak ini tetap dimainkan seperti pada umumnya. Namun terdapat inovasi baru dalam permainan ini, yaitu dengan memasukkan unsur mengenai perencanaan karir.

Langkah-langkah permainan congklak sebagai berikut :

- a. Guru BK membentuk kelompok, masing-masing kelompok berisikan 4 siswa.
- b. Siswa mengunduh aplikasi *Barcode Generator* pada *smartphone* masing-masing untuk mengscan *QR Code* yang berada pada setiap lubang congklak.
- c. Guru BK membacakan peraturan permainan congklak, adapun peraturan yang harus diikuti setiap siswa selama bermain congklak yaitu :
 - a) Urutan siswa yang bermain ditentukan dengan *suit* yang dilakukan oleh ketua kelompok.
 - b) Permainan dimulai dari siswa yang memenangkan *suit*.
 - c) Siswa harus mengikuti permainan dari awal hingga akhir.

- d) Siswa wajib melaksanakan tugas perkembangan berupa kuis, informasi, dan tantangan yang telah tersedia.
 - e) Untuk siswa yang berhasil melakukan permainan 1 kali putaran, maka mendapatkan kesempatan untuk menentukan *QR Code* mana yang akan di *scan*, pada lubang congklak yang mempunyai 2 *QR Code*.
 - f) meng*scan QR Code* yang berisikan informasi. Sedangkan untuk siswa yang berhenti sebelum 1 kali putaran, maka diwajibkan meng*scan QR Code* yang berisikan kuis. Kemudian apabila siswa berhenti dilubang besar maka siswa akan mendapat tantangan dari lawan main congklak.
 - g) Setiap siswa berkesempatan untuk bermain congklak 1 kali putaran, searah jarum jam.
- d. Guru BK membagikan biji-bijian secara merata ke dalam 12 lubang kecil, dimana masing-masing lubang berisi 3 buah biji congklak sedangkan pada lubang besar dibiarkan kosong.
 - e. Pemain pertama memulai dengan memilih satu lubang miliknya dan dipindahkan satu persatu biji-bijian pada setiap lubang kecil yang ada searah jarum jam secara berturut.
 - f. Permainan dilakukan sampai biji-bijian habis, atau sampai ada siswa yang memenangkan permainan congklak tersebut.

- g. Guru BK memberikan lembar refleksi dan memberikan evaluasi layanan yang sudah dilaksanakan.

Isi QR Code Kuis

Tabel 2. 1

No	Kuis
1.	Menurut kamu, apa sih perencanaan karir itu?
2.	Apa cita-cita kamu? Dan apakah sudah sesuai dengan kemampuan yang kamu miliki?
3.	Apa kelebihan dan kekuranganmu?
4.	Sudah sampai tahap mana kamu merencanakan karir?
5.	Menurut kamu, seberapa penting merencanakan karir itu?
6.	Apa alasan kamu memilih karir tersebut?
7.	Silahkan menjelaskan beberapa contoh karir yang kamu ketahui!
8.	Selamattt, kamu terbebas dari kuis !!
9.	Apa harapan kamu dimasa mendatang?
10.	Tunjuk lawan main kamu untuk menceritakan perencanaan karirnya!
11.	Selamat kamu terbebas dari kuis ini ! silakan bermain!

Isi QR Code Informasi

Tabel 2. 2

No	Informasi
1.	Perencanaan karir adalah suatu proses pemilihan arah karir yang akan diambil, serta tahapan menuju arah karir yang didasari oleh potensi yang dimiliki siswa.
2..	Tujuan perencanaan karir adalah untuk menyadari terhadap adanya peluang, kesempatan, serta kendala dan pilihan, dan juga mengidentifikasi tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karir, peyusunan program kerja, pendidikan dan pengalaman yang berifat pengembangan dalam rangka meraih tujuan karir.
3.	Faktor yang mempengaruhi perencanaan karir yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal meliputi hal-

	hal yang ada dalam diri siswa, yaitu nilai-nilai kehidupan, bakat khusus, taraf intelegensi, minat, sifat, pengetahuan, dan kondisi jasmani. Sedangkan faktor eksternal yang meliputi masyarakat, keadaan sosial ekonomi keluarga, pendidikan sekolah, dan pengaruh teman sebaya.
4.	Langkah perencanaan karir <ul style="list-style-type: none"> • Pahami bakat, minat, kekurangan dan kelebihan kamu • Pahami tentang dunia kerja/ karir yang akan kamu pilih • Pertimbangkan antara diri sendiri dan dunia kerja/karir yang akan kamu pilih.
5.	Tunjuk lawan main mu untuk menjelaskan nama, hobi, kekurangan dan kelebihan, serta cita- cita.
6.	Karir adalah pekerjaan yang dilakukan seseorang dalam masa hidupnya, sedangkan pekerjaan adalah tugas yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan gaji. Karir adalah tujuan seseorang untuk dilakukan sampai pensiun dan semasa hidupnya, sedangkan pekerjaan adalah sesuatu yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup.
7.	Karir adalah suatu rangkaian dari seluruh aktivitas pekerjaan jabatan dan kedudukan seseorang yang berlangsung sepanjang hidup seseorang.
8.	Merencanakan karir dapat membantu kamu dalam menemukan posisi pekerjaan yang cocok dengan keinginan dan kapasitas kamu. Hal ini memungkinkan kamu untuk meraih kepuasan dan kebahagiaan dalam pekerjaan, yang juga akan berkontribusi pada kebahagiaan kamu secara keseluruhan dalam kehidupan.

QR Code Tantangan
Tabel 2.3

No	Tantangan
1.	Ceritakan hal apa saja yang membuatmu lebih bersemangat, dan lakukan !
2.	Sebutkan hal yang membuatmu merasa kurang bersemangat !
3.	Lakukan 2 hal kebaikan untuk orang lain !
4.	Ceritakan cara kamu untuk mewujudkan cita-cita kamu !
5.	Selamat kamu berhasil terbebas dari tantangan ini !

C. Kemampuan Perencanaan Karir

1. Pengertian Kemampuan Perencanaan Karir

Badudu & Sutan mendefinisikan kemampuan sebagai kapabilitas atau kekuatan seseorang. Departemen Pendidikan Nasional, pada tahun 2008, menjelaskan kemampuan sebagai kapasitas, keterampilan, atau kekuatan yang dimiliki seseorang (dalam Ummah, 2013).

Dari perspektif Hornby, (dalam Walgito 2010), karir diinterpretasikan sebagai sebuah pekerjaan atau profesi. Bruce (dalam Sukardi 1987), menyampaikan bahwa “karir merupakan serangkaian pekerjaan, posisi, dan status yang seseorang pegang sepanjang hidupnya.” Berdasarkan deskripsi tentang karir ini, dapat disimpulkan bahwa karir mencakup keseluruhan aktivitas profesional, jabatan, dan status yang seseorang jalani selama hidupnya.

2. Perencanaan Karir

Perencanaan karir adalah aspek penting yang perlu dimiliki oleh siswa dalam menentukan studi lanjut yang sesuai dengan bakat dan minat siswa. Menurut Dillard (dalam Habibi 2021) “perencanaan karir adalah proses pencapaian tujuan karir individu, yang ditandai dengan adanya tujuan yang jelas terhadap pekerjaan, dorongan untuk maju pada bidang pendidikan maupun pekerjaan yang diinginkan, anggapan yang realistis terhadap diri dan lingkungan, kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati, memberikan

penghargaan yang positif terhadap pekerjaan, kematangan dalam mengambil keputusan, dan menunjukkan cara-cara realistis dalam mencapai cita-cita pekerjaan.”

Menurut Simomara (dalam Atmaja, 2014) menyatakan bahwa “perencanaan karir adalah suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan-tujuan karir.”

Perencanaan karir juga dapat diartikan sebagai suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan-tujuan karirnya (Hartono, 2016). Menurut Mathis (dalam Kumara, 2017), menjelaskan bahwa “perencanaan karir adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memajukan tujuan karirnya.”

Selama proses merencanakan karir, seseorang akan mendapatkan pemahaman mengenai kemampuan diri sendiri, termasuk keterampilan, minat, pengetahuan, motivasi, dan ciri-ciri pribadi, yang menjadi landasan dalam memilih jalur karir. Selanjutnya, individu tersebut akan menetapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai karir yang diinginkan. Keuntungan dari memiliki rencana karir yang terstruktur dengan baik adalah dapat mengurangi risiko kesalahan dalam memilih dari berbagai pilihan karir yang ada.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa merencanakan karir yaitu suatu proses pemilihan arah karir yang akan diambil, serta tahapan menuju arah karir yang didasari oleh potensi yang dimiliki siswa.

3. Tujuan Perencanaan Karir

Menurut Simamora (dalam Komara, 2016), tujuan dari perencanaan karir adalah:

- a. Meningkatkan kesadaran individu terhadap berbagai peluang, kesempatan, hambatan, pilihan, dan dampak yang mungkin timbul.
- b. Menentukan sasaran-sasaran yang terkait dengan pengembangan karir.
- c. Merancang sebuah rencana kerja, edukasi, dan pengalaman pengembangan untuk memberikan petunjuk, penjadwalan, dan urutan tindakan yang harus diambil untuk mencapai sasaran karir.

Dengan demikian, tujuan dari perencanaan karir menurut Simamora meliputi pengenalan diri terhadap peluang dan tantangan, pengidentifikasian tujuan karir yang spesifik, serta perencanaan dan pengembangan program kerja dan edukasi yang akan mendukung pencapaian tujuan tersebut.

4. Langkah-langkah Perencanaan Karir

Menurut Persons (dalam Nurmalasari 2020), untuk merancang sebuah perencanaan karir yang efektif, ada tiga tahapan yang perlu diikuti:

- a) Mengenali dan memahami diri sendiri, yang meliputi kesadaran akan kelebihan, minat, karakter, kapabilitas, pencapaian akademik, batasan, serta sumber daya yang dimiliki.
- b) Memperoleh pemahaman tentang sektor pekerjaan, termasuk memahami apa saja syarat dan kondisi untuk berhasil dalam sebuah profesi, beserta dengan mempertimbangkan keuntungan, tantangan, imbalan, peluang, dan prospek karir dalam berbagai lapangan pekerjaan.
- c) Berpikir secara logis tentang cara menghubungkan pemahaman diri dengan pemahaman tentang sektor pekerjaan, yaitu kemampuan untuk berpikir secara praktis dalam merencanakan atau memilih jalur karir atau pendidikan lanjutan dengan mempertimbangkan pemahaman tentang diri sendiri dan informasi tentang dunia kerja yang ada.

Ketiga tahapan tersebut berperan penting dalam pembuatan perencanaan karir. Jika kurangnya pemahaman tentang diri sendiri

atau tentang lingkungan kerja, akan menjadi perencanaan yang tidak akurat atau tidak cocok dengan individu. Dengan memiliki pemahaman tentang diri dan lingkungan kerja saja tidak cukup apabila seseorang tidak dapat berpikir secara logis tentang bagaimana kedua aspek tersebut berinteraksi hal ini juga dapat mengarah pada pembuatan rencana yang tidak sesuai. Namun, jika seseorang berhasil mengintegrasikan ketiga langkah ini dalam perencanaan karir mereka, mereka akan berada dalam posisi yang baik untuk mencapai tujuan karir yang diharapkan. Rencana yang dihasilkan dari proses ini akan lebih matang dan terstruktur, bukan sekadar rencana yang dibuat tanpa perencanaan yang serius, yang nantinya akan mendukung pencapaian masa depan yang diinginkan.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang individu ketika membuat perencanaan karir menurut Person dan Williamson (dalam Komara 2016) yaitu, kemampuan, minat, dan prestasi.

- a) Keahlian merupakan rasa percaya diri yang berkaitan dengan bakat istimewa dalam suatu area spesifik, baik dalam ranah kognitif, keterampilan praktis, atau seni. Ketika keahlian ini terasah, ia bisa menjadi modal penting untuk memasuki beragam sektor pekerjaan atau untuk melanjutkan pendidikan tinggi dalam bidang spesifik. Orang dengan keahlian atau bakat khusus

¹ cenderung memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi dalam mengekspresikan diri mereka.

- b) Minat adalah kecenderungan alami seseorang untuk tertarik dan menikmati kegiatan yang berkaitan dengan suatu area tertentu. Ini mencakup kesenangan dalam berinteraksi dan berpartisipasi dalam aktivitas yang terkait dengan area minat tersebut.
- c) Prestasi merupakan hasil dari proses pembelajaran atau kemajuan akademik yang dicapai oleh seorang individu melalui upaya belajar mereka. Hal ini mencerminkan tingkat kompetensi yang telah diperoleh siswa dalam bidang tertentu berkat kemampuan dan usaha mereka.

⁹ Dalam proses perencanaan karir terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses tersebut. Menurut Kumara (2017) “ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perencanaan karir, yaitu faktor internal yang meliputi nilai-nilai kehidupan, bakat khusus, taraf intelegensi, minat, sifat, pengetahuan, dan kondisi jasmani. Sedangkan faktor eksternal yang meliputi masyarakat, keadaan sosial ekonomi keluarga, pendidikan sekolah, dan pengaruh teman sebaya.”

²⁵ Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ²⁹ ada dua faktor yang dapat mempengaruhi perencanaan karir, yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal meliputi hal-hal yang ada dalam

diri siswa sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh dari lingkungan.

6. Indikator-Indikator Perencanaan Karir

Adapun beberapa indikator-indikator yang menunjukkan seberapa jauh perencanaan karir seseorang. Dillard (dalam Fauzan 2021) memaparkan ada tiga indikator dalam merencanakan karir, meliputi pengetahuan diri, sikap, dan keterampilan.

- a) Pengetahuan diri, artinya siswa mampu memahami akan kemampuan dirinya, terkait bakat, dan minatnya.
- b) Sikap, artinya siswa mampu memperhatikan kepribadiannya sesuai dengan pekerjaan yang diinginkan.
- c) Keterampilan, artinya siswa mampu untuk mengelompokkan pekerjaan, maupun perguruan tinggi yang diminati.

Menurut Super (dikutip oleh Sharf, 1992), “proses perencanaan karir melibatkan pemikiran individu dalam mencari informasi dan memahami diri sendiri, serta mengeksplorasi berbagai dimensi pekerjaan.” Dari perspektif Supriatna (dalam Kasan, 2022), aktivitas perencanaan karir siswa bertujuan untuk membentuk keputusan karir yang akan diambil di masa depan. Lebih lanjut, Supriatna (2009) menekankan bahwa “dasar dari kemampuan dalam perencanaan karir adalah pengetahuan tentang tujuan hidup, pemahaman diri,

pemahaman tentang lingkungan, nilai-nilai yang dipegang, serta pemahaman tentang dunia pekerjaan.”

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa perencanaan karir mencakup pemahaman, sikap, dan kemampuan seseorang dalam membuat keputusan terkait karir, baik dalam konteks profesional maupun pendidikan. Ini dapat diidentifikasi melalui berbagai aspek dan indikator sebagai berikut:

- a) Aspek kognitif diidentifikasi melalui indikator seperti kesadaran diri, pengetahuan tentang opsi pendidikan atau karir, serta penerapan informasi tersebut untuk membuat pilihan karir yang tepat.
- b) Aspek afektif diakui melalui kegiatan aktif dalam mencari informasi tentang pendidikan lanjutan atau kesempatan kerja, memiliki rencana yang terdefinisi dengan baik, dan dedikasi terhadap pilihan karir yang telah ditetapkan.
- c) Aspek psikomotorik didapati melalui pemilihan jurusan atau pekerjaan yang setara dengan minat, memahami proses pengambilan keputusan, dan mengetahui strategi untuk mencapai tujuan karir.

² BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Gay menyatakan (dalam Najiah 2022) bahwa “pada bidang pendidikan tujuan utama dari penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan dan menguji teori, namun digunakan untuk mengembangkan beberapa produk yang efektif digunakan sesuai kebutuhan sekolah.”

³ Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan sebuah media bimbingan dan konseling dengan menggunakan ⁷⁵ model prosedural. Menurut Setyosari (2013) “model prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah – langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.”

¹⁴ Menurut Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2017) “struktur model yang digunakan sebagai dasar pengembangan produk media bimbingan dalam penelitian ini adalah Borg & Gall.” Alasan menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall karena model ini merupakan model yang umum dan bisa diaplikasikan pada semua penelitian pengembangan, serta apabila melakukan penelitian dengan metode

R&D dapat diperoleh hasil sebuah penelitian pengembangan yang benar-benar valid untuk terciptanya sebuah pengembangan, dengan melalui beberapa uji coba produk dan validasi produk.

B. Prosedur Pengembangan

Borg and Gall memaparkan terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan (Sugiyono 2017). Namun dalam praktiknya, peneliti hanya menerapkan 7 dari 10 langkah yang direncanakan, yang akan dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan dalam penelitian ini. Selain itu penelitian ini tidak memiliki sumber daya keuangan yang cukup besar sehingga dapat disikapi dengan membatasi penelitian dengan hanya beberapa langkah dari siklus R&D.

Adapun langkah-langkah disederhanakan menjadi tujuh yaitu:



Prosedur Pengembangan
Gambar 3.1

Dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengetahui potensi dan masalah terkait dengan keterampilan perencanaan karir siswa, dilanjutkan dengan pengidentifikasian masalah, yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara oleh salah satu guru BK. Tujuan dilakukannya wawancara dan observasi adalah untuk memperoleh data terkait dengan kemampuan perencanaan karir siswa.

Hasil dari pengamatan dan sesi wawancara dengan seorang guru bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas X menghadapi ketidakpastian dan belum siap untuk membuat rencana karir yang sesuai untuk masa depan mereka. Hal tersebut terjadi karena kebanyakan siswa masih belum memahami minat, kemampuan yang ada pada dirinya, serta pentingnya perencanaan karir untuk masa depan.

2. Pengumpulan Data Awal

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, kemudian dilakukannya analisis kebutuhan untuk pengumpulan informasi/data yang dibutuhkan, data-data diperoleh dari studi pendahuluan untuk mendapatkan data awal yang dibutuhkan, sebagai

dasar dilakukannya penelitian. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu mengobservasi guru BK ketika menjelaskan terkait perencanaan karir apakah sudah dapat difahami oleh siswa atau belum.

¹⁸ Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Pembangunan Kandangan, ⁵⁹ peneliti melakukan wawancara dengan ³ salah satu guru BK terkait upaya untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa yaitu dengan memberikan materi khususnya tentang perencanaan karir secara berkala. Kemudian peneliti juga mengamati fakta yang ada dilapangan bahwa siswa masih merasa bingung ketika diminta untuk menuliskan perencanaan karirnya, sehingga dirasa perlu adanya sebuah inovasi baru dalam pemberian materi tentang perencanaan karir, ⁷⁴ agar siswa dapat merencanakan karir dengan baik.

3. Desain Produk

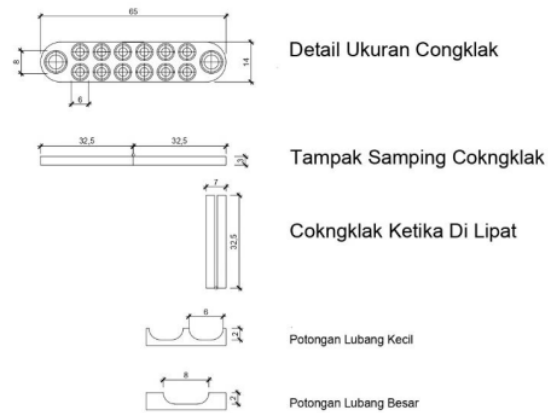
Pada langkah ini, dilakukannya kegiatan pembuatan desain/rancangan untuk produk awal yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan, hal ini bertujuan untuk menghindari plagiasi.

Tampilan desain awal pada papan congklak sebagai berikut :

- a. Membuat papan congklak dengan ukuran 65x14 cm,

- b. Membuat lubang congklak yang terdiri dari 12 **lubang kecil** dan **2 lubang besar**. Untuk lebar lubang besar berdiameter 8 cm, dan lubang kecil berdiameter 6 cm.
- c. Kemudian di cat, lalu pada setiap lubang ditempelkan stiker *QR*

Code.



Gambar awal congklak
Gambar 3. 2

Keterangan :

- Panjang congklak tidak dilipat : 65 cm
- Panjang congklak ketika dilipat : 32,5 cm
- Lebar congklak : 14 cm
- Lebar lubang besar : 8 cm
- Lebar lubang kecil : 6 cm
- Tebal congklak : 3 cm

4. Validasi Desain

Sugiyono (2017) mendefinisikan ¹⁹ validasi desain sebagai proses evaluasi untuk menentukan apakah desain produk baru secara teoritis lebih efisien dibandingkan dengan versi sebelumnya atau tidak. Ini dianggap sebagai proses berbasis logika karena validasi tersebut masih terfokus pada penilaian yang didasarkan pada pemikiran logis, bukan pada bukti empiris yang diperoleh dari praktik nyata.

5. Revisi desain

Pada langkah ini dapat diketahui ¹ kelebihan dan kekurangan desain produk tersebut, serta beberapa masukan dan saran perbaikan. Kemudian pengembang akan ⁴³ melakukan revisi desain produk, yang sesuai dengan saran dari validator/ahli. ¹ Sehingga media yang dihasilkan menjadi efektif dan layak digunakan untuk pemberian layanan.

6. Uji Coba Produk Awal

Produk pemberian bantuan layanan bimbingan karir yang sudah layak, kemudian digunakan untuk ¹ uji coba produk awal. Uji yang pertama yaitu uji coba kepada ahli materi bimbingan dan konseling, ahli/validator ini melakukan peninjauan terkait materi yang diberikan pada saat layanan apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan siswa ⁶⁶ atau belum. Kemudian yang kedua yaitu diujikan kepada ahli pengembangan media bimbingan dan konseling, ahli ini merupakan ahli yang meninjau bagaimana pengembangan media yang dikembangkan apakah menarik, unik, dan berguna. Apabila media

sudah layak dan efektif digunakan, maka akan diuji cobakan pada pengguna media.

¹⁹ 7. Revisi Produk

Pada langkah ini kekurangan yang diperoleh selama penerapan produk diperbaiki. Hal ini dilakukan agar menghasilkan suatu produk media pemberian layanan yang efektif untuk membantu siswa merencanakan karir.

² C. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Pembangunan Kandangan yang beralamat di Jl. Pare Lama, No 39 Kandangan, Klampisan, Kec Kandangan, Kabupaten Kediri, Kode Pos 64294.

³³ 2. Subjek Penelitian

Subyek penelitian dalam media congklak ini adalah siswa kelas X, untuk lebih jelasnya dalam subyek dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

- a. Guru BK kelas X Tata Boga SMK Pembangunan Kandangan
- b. 8 siswa dari kelas X Tata Boga SMK Pembangunan Kandangan secara *random* untuk diuji cobakan.

³⁶ D. Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba model/produk ini terdiri dari beberapa uji. Uji yang pertama dilakukan yaitu uji coba kepada ahli materi bimbingan dan konseling, ahli ini sebagai ahli untuk mereview bagaimana materi yang diberikan pada saat layanan apakah sesuai dengan yang dibutuhkan siswa atau tidak dibutuhkan oleh siswa, yang kedua yaitu diujikan kepada ahli pengembangan media pendidikan, ahli ini merupakan ahli yang mereview bagaimana pengembangan media yang dikembangkan apakah menarik, unik, dan berguna.

Kemudian media di uji cobakan kepada pengguna media yaitu guru BK pengampu kelas X Tata Boga SMK Pembangunan Kandangan, selanjutnya di uji cobakan kepada pengguna yaitu pada 8 siswa kelas X Tata Boga SMK Pembangunan Kandangan yang dipilih secara *random*. Pemilihan 8 siswa dalam uji coba ini merupakan uji kelompok kecil. Menurut Corey (dalam Romlah, 2013), mengemukakan bahwa jumlah anggota konseling kelompok untuk orang dewasa adalah 8-10 orang, sedangkan untuk anak-anak jumlahnya lebih kecil yaitu 3-4 orang.¹¹

2. Subjek Uji Coba

Uji coba produk merupakan salah satu proses yang tidak bisa dipisahkan pada penelitian ini. Adapun langkah-langkah dari uji coba produk pada penelitian ini antara lain:

a. Uji Coba Ahli

Pada uji coba ahli terdapat dua penguji, antara lain:

a) Ahli materi BK

Pada pengujian ahli materi BK terdapat 1 orang ahli materi BK yang mengkaji materi yang disediakan dengan kriteria :

- Lulusan S2 bimbingan dan konseling
- Pengampu materi bimbingan dan konseling

b) Ahli Media BK

Pada pengujian media BK dilakukan oleh 1 orang ahli pengembangan media BK yang mengkaji terkait media BK yang telah dikembangkan, dengan kriteria:

- Lulusan S2 bimbingan dan konseling
- Pengampu media bimbingan dan konseling

b. Uji Coba Lapangan Awal/Subjek Uji Coba

Pada uji coba lapangan atau subjek uji coba yang menjadi penguji adalah:

a) Guru Bimbingan dan Konseling

Pada subjek uji coba awal dilaksanakan dengan 1 orang guru BK kelas X Tata Boga yang secara langsung menjadi responden. Dengan kriteria sebagai berikut :

- S1 bimbingan dan konseling
- Pengampu kelas X Tata Boga SMK Pembangunan Kandangan

b) Siswa

Siswa yang sebagai kelompok kecil ini dipilih sejumlah 8 siswa dari kelas X Tata Boga SMK Pembangunan Kandangan, hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dari peneliti. Siswa dipilih secara *random* untuk melaksanakan uji coba pada kelompok kecil yang melakukan uji coba produk.

E. Validasi Model/Produk

Validasi model/produk dalam penelitian ini yaitu validasi ahli. Ahli yang digunakan adalah ahli materi dan ahli media. Validasi produk ini yaitu dengan melibatkan validasi materi yang terkait dengan pembuatan produk dan validasi ahli media. Berdasarkan hasil validasi tersebut akan digunakan untuk menyempurnakan produk yang sudah dibuat, yaitu produk media permainan congklak.

Validasi produk ini diperoleh dari tanggapan, penilaian, kritik, maupun saran yang diberikan oleh ahli materi maupun ahli media.

Disediakan pula lembar validasi yang dapat diisi oleh ahli. Hasil tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur kelayakan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa.

² F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, dan keakuratan data tersebut bergantung pada validitas instrumen yang digunakan oleh peneliti. Karena itu, memilih instrumen yang sesuai sangat penting dalam penelitian dan pengembangan. Instrumen yang akan dipakai dalam penelitian dan pengembangan media congklak untuk memperbaiki kemampuan siswa dalam merencanakan karir mereka mencakup:

¹ a. Angket

Angket adalah kumpulan pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data dari responden mengenai diri mereka sendiri atau tentang apa yang mereka ketahui. Dalam konteks penelitian dan pengembangan media congklak ini, angket akan digunakan untuk meminta pendapat para validator terkait dengan kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung. Pengamatan langsung ini menjadi teknik pengumpul data yang dilakukan

peneliti dengan terlebih dahulu mengamati kemampuan perencanaan karir siswa, kemudian memikirkan prosedur sistematis untuk menetapkan, menggolongkan dan mencatat perubahan siswa.

a) Penyusunan Instrumen

²⁸ Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan peneliti yaitu angket perencanaan karir. Peneliti memilih angket karena angket merupakan sejumlah pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang kemampuan perencanaan karir. Variabel X dalam penelitian ini adalah bimbingan permainan congklak, ⁶² kemudian variable Y dalam penelitian ini adalah kemampuan perencanaan karir.

b) Pemberian Skor

Dalam penelitian ini, pemberian nilai dilakukan menggunakan skala *Likert*. Skala ini dipilih karena kemampuannya untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono pada tahun 2017. Dengan menggunakan skala *Likert*, variabel yang ingin diukur akan diuraikan

ke dalam berbagai indikator. Indikator-indikator ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun butir-butir pernyataan pada instrumen penelitian sebagai berikut:

Skor Pernyataan Skala

Tabel 3. 1

Jawaban	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

2. Validasi Instrumen

a. Validitas Instrumen

Validitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan validasi ahli yaitu dengan diuji menggunakan teknik pengujian validitas konstruk. Validitas konstruk merupakan validitas yang mengukur tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2019)

Berdasarkan yang dikonsultasikan kepada kepada ahli, kemudian peneliti menganalisis instrument angket tersebut menggunakan analisis butir. Kriteria pemilihan setiap item

berdasarkan korelasi item total dengan konvensi menurut Azwar (2015) yaitu :

- a) Sebuah koefisien korelasi dianggap memberikan hasil yang memuaskan dan berkontribusi secara positif jika nilai tersebut $> 0,30$.
- b) Apabila jumlah item yang memenuhi kriteria tidak sesuai atau kurang dari yang diharapkan, maka nilai ambang batas untuk koefisien korelasi yang awalnya adalah $0,30$ dapat direvisi menjadi $0,25$.

Adapun untuk mengetahui kevalidan dan ketidakvalidan instrument angket yang sudah peneliti buat yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Berikut langkah-langkah dalam SPSS untuk menentukan validitas instrumen, antara lain :

1. Mempersiapkan data angket yang akan diuji dalam file *Microsoft Excel*
2. Bukalah program SPSS

3. Klik *Variabel View* pada bagian pojok kiri bawah
4. Pada bagian *Name* tuliskan item 1 ke bawah sampai jumlah total item yang anda miliki, dan yang terakhir dituliskan Skor Total pada *Decimals* ubah semua angka menjadi 0
5. Klik *Data View* (dibagian pojok kiri bawah) dan masukkan data skor angket
6. Pilihlah *Analyze* lalu klik sub menu *Corelate*, atau klik *Bivariate*.
7. Setelah membuka jendela baru, pilih semua variabel yang ingin dianalisis dan tambahkan ke dalam kolom *Variabels* pada dialog *Bivariate Correlations*. Untuk *Correlation Coefficients*, pilih *Pearson*. Dalam bagian *Test of Significance* klik *Two-Tailed*, dan aktifkan opsi *Flag Significant Correlations*. Selesaikan proses dengan mengeklik OK.
8. Hasil akan ditampilkan dalam Output. Interpretasi dari hasil ini kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa informasi tersebut mudah dijelaskan dan dimengerti.
9. Langkah berikutnya adalah menentukan nilai r tabel berdasarkan jumlah item dengan tingkat signifikansi 5%. Nilai r tabel ini kemudian dibandingkan dengan nilai r yang dihitung, yang diperoleh dari output.

10. Melalui proses ini, akan terlihat apakah semua nilai r yang dihitung lebih kecil atau lebih besar dari nilai r tabel. Apabila nilai r yang dihitung lebih besar dari nilai r tabel, maka skala dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai r yang dihitung lebih kecil dari nilai r tabel, maka skala tersebut tidak dianggap valid.

¹¹
b. Reliabilitas Instrumen

Suatu instrument dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat dipercaya. Untuk menghitung reliabilitas dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut :

¹⁴
Sumber : (Arikunto, 2013:239)

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Rumus *alpha Crochbach*

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Namun untuk mempermudah peneliti dalam melakukan perhitungan, maka menggunakan bantuan SPSS 28 *for windows*. Dengan menggunakan interpretasi nilai **r₁₁** sebagai berikut :

Tabel Interpretasi Nilai r_{11}
Tabel 3. 1

Besarnya nilai r	Interprestasi
$0,81 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,21 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat kurang

Sumber: (Arikunto, 2013)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa setelah perhitungan reliabilitas, jika besar nilai r $0,81 < r_{xy} \leq 1,00$ maka interpretasi nilai r_{11} sangat tinggi, berarti instrumen yang sudah dibuat memiliki reliabilitas yang sangat tinggi, begitupun dengan seterusnya. Berikut adalah langkah-langkah untuk menentukan reliabilitas instrumen, antara lain :

1. Mempersiapkan data angket yang akan diuji dalam file *Microsoft Excel*
 2. Bukalah program SPSS
 3. Klik *Analyze* kemudian klik *Reliability Analysis*
 4. Masukkan seluruh item ke kolom *items*, dan pastikan pada mode terpilih adalah *Alpha*
 5. Klik OK untuk mengakhiri perintah
- c. Kisi-Kisi Instrumen Perencanaan Karir

Instrumen angket perencanaan karir ini terdiri dari 30 butir soal pernyataan dengan memiliki beberapa pilihan jawaban yang tersedia. Berdasarkan variable penelitian yang dikemukakan, maka dikembangkan kedalam kisi-kisi instrument perencanaan karir.

Kisi-Kisi Angket Perencanaan Karir

Tabel 3. 2

Variabel	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah item
			Favorable	Unfavorable	
Perencanaan Karir	Kognitif	1. Pemahaman diri	1,3,5	2,4	5
		2. Pengenalan lingkungan	6,8,10	7,9	5
		3. Pertimbangan peluang	11,13	12,14	4
	Afektif	1. Penegasan tujuan masa depan	15,17,19	16,18	5
		2. Pengeksplorasian sumber informasi	20,23	22,21	4
	Psikomotorik	1. Penyesuaian pilihan	24,25	26	3
		2. Pencapaian cita-cita	28,29	27,30	4

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Dalam kajian ini, peneliti memanfaatkan metode analisis data yang mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Informasi kuantitatif diperoleh melalui distribusi kuesioner, sementara analisis kualitatif didasarkan pada feedback, seperti

kritikan, usulan, dan komentar, yang diterima dari para ahli. Arikunto (2010) menguraikan bahwa proses analisis umumnya terbagi dalam tiga tahap utama, yakni:

- a. Persiapan, yang melibatkan verifikasi nama dan detail identitas responden.
- b. Tabulasi, proses ini melibatkan penilaian terhadap berbagai item yang telah disiapkan.
- c. Implementasi data, yang berarti memproses data yang telah dikumpulkan dengan mengaplikasikan formula atau prinsip-prinsip tertentu, yang sesuai dengan metode atau kerangka penelitian yang telah ditetapkan.

2. Norma Pengujian

Pada penelitian pengembangan ini untuk norma pengujian terdapat 2 hasil yaitu data kualitatif, dan kuantitatif.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif yang terdapat pada angket uji coba produk berupa data verbal, yaitu kritik, saran, dan komentar. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna yaitu Guru Bimbingan dan Konseling.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan guru Bimbingan dan Konseling. Pengolahan

data digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yaitu media Congklak. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus prosentase (Riduwan, 2015) sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{ skor per item}}{\text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikembangkan kualifikasi kriteria hasil validasi sesuai dengan tabel 3.4 (Arikunto, 2010)

Kategori Kelayakan
Tabel 3.3

Persentase	Kategori
0%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

BAB IV

DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada kelas X Tata Boga di SMK Pembangunan Kandangan, peneliti menemukan fenomena rendahnya kemampuan dalam merencanakan karir. Hal itu terjadi karena banyak siswa yang masih belum memahami akan pentingnya perencanaan karir, serta belum memahami bakat dan minat yang dimiliki. Sehubungan dengan hal tersebut maka dibutuhkan layanan bimbingan yang berbeda dari biasanya. Dengan harapan siswa dapat merencanakan karir dengan baik, dalam hal ini siswa memerlukan bantuan media yang dapat digunakan secara berkelompok untuk memahami pentingnya perencanaan karir, serta mengetahui bakat dan minat yang dimiliki.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media congklak diperlukan untuk membantu proses pemberian layanan bimbingan yang lebih menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Sehingga siswa bersemangat untuk belajar dan dapat memahami materi yang diberikan.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan¹⁴

Studi pendahuluan merupakan tahap awal yang dilakukan seorang peneliti untuk mencari data dan pengembangan model media. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dan melakukan pengumpulan data-data terkait dengan media congklak. Dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait media congklak yang dapat membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa. Ketika sudah mendapatkan informasi atau data-data, kemudian peneliti menetapkan beberapa konsep produk yang akan dikembangkan nantinya. Dengan harapan produk tersebut dapat digunakan dan bermanfaat untuk lembaga pendidikan.¹⁸

3. Desain Awal Model

Produk yang dikembangkan adalah sebuah permainan congklak yang didalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang harus dilakukan siswa, meliputi informasi, kuis, dan tantangan yang mengarah pada materi perencanaan karir. Permainan congklak dimainkan oleh 2 orang secara bergantian ataupun berkelompok. Permainan ini terdiri dari papan congklak yang memiliki 12 lubang kecil, dan 2 lubang besar, dan terdapat *QR Code* yang terletak disamping lubang congklak.⁵⁷ Kemudian terdapat biji congklak yang digunakan siswa untuk belajar sambil bermain. Serta dilengkapi dengan buku panduan yang dapat mempermudah penggunaan permainan congklak.

⁷³ Permainan congklak dimainkan oleh 2 orang secara bergantian maupun berkelompok. Guru Bimbingan dan Konseling bertugas untuk mengawasi, mengatur, dan memandu jalannya permainan. Setiap pemain diwajibkan untuk mengikuti setiap langkah permainan tersebut dan melaksanakan tugas yang ada dalam *QR Code* tersebut. Setiap pemain memiliki kesempatan untuk bermain dan melaksanakan tugas yang sudah tersedia di *QR Code*.

B. Pengujian Model Terbatas

Pengujian model terbatas ¹ pada penelitian ini dengan dilakukan uji validasi, yaitu uji ahli dan uji pengguna. Uji validasi ahli ³² dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. Beliau adalah dosen di program studi Bimbingan dan Konseling serta pengampu mata kuliah Asessment Teknik Non Tes. Sementara untuk uji ahli media Bimbingan dan Konseling dilakukan oleh Guruh Sukma Hanggara, ³ M.Pd. Beliau adalah dosen di program studi Bimbingan dan Konseling serta pengampu mata kuliah Riset Kuantitatif. Selanjutnya untuk uji ahli pengguna dilakukan oleh Guru Bimbingan dan Konseling yang dilaksanakan oleh Anggita Rosa Lingga, ³ S.Pd. Beliau merupakan guru Bimbingan dan Konseling di SMK Pembangunan Kandangan.

C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum dilakukan uji pengguna kepada guru BK, media yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui perolehan data kelayakan dari media yang telah dibuat. Validasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran agar media layanan konseling. Adapun hasil validasi dari ahli materi BK, media BK, dan pengguna media BK, dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Ahli Materi Bimbingan dan Konseling

Pengujian ini data diperoleh dari lembar validitas materi meliputi aspek ketepatan, aspek kemenarikan, dan aspek kejelasan. Untuk data yang diperoleh dari hasil validitas dari uji ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1, sebagai berikut :

Data Hasil Validasi Materi BK
Tabel 4. 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase	Kategori	Rata - Rata
1.	Aspek Ketepatan	43	48	90%	Sangat Layak	93%
2.	Aspek Kemenarikan	23	24	96%	Sangat Layak	
3.	Aspek	16	16	100%	Sangat	

	Kejelasan				4 Layak	
--	-----------	--	--	--	------------	--

Berdasarkan tabel 4.1 yaitu data hasil validasi materi BK, menunjukkan presentase setiap aspek yaitu (1) aspek ketepatan yang memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat layak, (2) aspek kemenarikan yang memperoleh presentase 96% dengan kategori sangat layak, (3) aspek kejelasan yang memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat layak. Rata-rata secara total memperoleh presentase 93% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Selain memberikan penilaian dalam bentuk kuantitatif, juga adapun saran dalam bentuk kualitatif yaitu dianjurkan untuk menyelaraskan antara materi instrumen dengan buku panduan.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa media congklak memperoleh skor dengan kategori sangat layak digunakan. Hal ini memiliki arti bahwa media congklak memenuhi keberterimaan oleh ahli materi dan selanjutnya media ini dapat diimplementasikan di lapangan.

b. Ahli Media Bimbingan dan Konseling

Dalam pengujian ini data diperoleh dari lembar validitas media meliputi aspek ketepatan, aspek kemenarikan, dan aspek kejelasan. Untuk data yang diperoleh dari hasil validitas dari uji ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2, sebagai berikut :

Data Hasil Validasi Media BK
Tabel 4.2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase	Kategori	Rata-Rata
1.	Aspek Ketepatan	35	40	87,5%	Sangat Layak	89%
2.	Aspek Kemeranian	12	15	80%	Layak	
3.	Aspek Kejelasan	18	18	100%	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 4.2 data hasil validasi media BK menunjukkan presentase tiap aspek yaitu (1) aspek ketepatan yang memperoleh presentase 87,5% dengan kategori sangat layak, (2) aspek kemeranian yang memperoleh presentase 80% dengan kategori layak, (3) aspek kejelasan yang memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat layak. Rata-rata secara total memperoleh presentase 89% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Selain memberikan penilaian dalam bentuk kuantitatif, pengguna media juga memberikan saran dalam bentuk kualitatif yaitu posisi *barcode* dipindah supaya mempermudah dalam memindai, dan memilih *font* yang lebih artistik untuk buku panduan.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa media congklak memperoleh skor ¹¹ dengan kategori sangat layak digunakan. Meskipun termasuk dalam kategori sangat layak, namun media congklak ini juga tetap dilakukan revisi terlebih dahulu ¹⁰ sesuai dengan arahan dari ahli materi.

c. Ahli Pengguna Media Bimbingan dan Konseling

Dalam pengujian ini data diperoleh dari lembar validitas pengguna meliputi aspek ketepatan, aspek kemenarikan, dan aspek kejelasan. Untuk data yang diperoleh dari hasil validitas ³ dari uji ahli pengguna media BK dapat dilihat pada tabel 4.3, sebagai berikut :

Data Hasil Validasi Pengguna Media BK
Tabel 4.3

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase	Kategori	Rata-Rata
1.	Aspek Ketepatan	36	40	90%	Sangat Layak	91%
2.	Aspek Kemenarikan	15	16	94%	Sangat Layak	
3.	Aspek Kejelasan	22	24	92%	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 4.3, data hasil validasi pengguna media BK menunjukkan bahwa presentase tiap aspek yaitu (1) aspek ketepatan yang memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat layak, (2) aspek kemenarikan yang memperoleh presentase

94% dengan kategori layak, (3) aspek kejelasan yang memperoleh presentase 92% dengan kategori sangat layak. Rata-rata secara total memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Selain memberikan penilaian dalam bentuk kuantitatif, pengguna media juga memberikan saran dalam bentuk kualitatif yaitu menambah ukuran *font* yang digunakan pada buku panduan, agar pengguna dapat membaca dengan jelas.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa media congklak memperoleh skor dengan kategori sangat layak digunakan. Meskipun termasuk dalam kategori sangat layak, namun media congklak ini juga tetap dilakukan revisi terlebih dahulu yaitu pada buku panduan yang digunakan.

2. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi

Hasil uji validitas dari 3 validator yaitu ahli materi BK, ahli media BK, dan ahli pengguna media BK terdapat pada tabel 4.4.

Hasil Uji Ahli Media Permainan Congklak
Tabel 4. 4

No	Validasi Uji Ahli	Rata-Rata Presentase	Kategori
1.	Ahli materi BK	93%	Sangat Layak
2.	Ahli media BK	89%	Sangat Layak
3.	Ahli pengguna media BK	91%	Sangat Layak

Hasil rata-rata dari presentase oleh ketiga validator, yaitu mendapat 91%,⁶³ sehingga secara keseluruhan rata-rata presentase yang didapatkan masuk dalam kategori sangat layak.

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

Media permainan congklak ini sudah dapat dikatakan valid, praktis dan efektif. Hal tersebut sesuai dengan presentase yang telah¹⁸ diperoleh dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli pengguna yang telah dijabarkan pada tabel 4.4.

Dari hasil yang telah diperoleh ketika uji ahli baik media, materi, maupun guru BK, maka media permainan congklak dikatakan valid, praktis, dan efektif, serta dapat diimplementasikan dilapangan.

4. Desain Akhir Model

Media permainan congklak ini telah melalui tahap uji ahli³ media. Pada tahap uji ahli media terdapat saran dan masukan yaitu (1) letak *barcode* harus dipindah, (2) mengecek masing-masing *barcode* sebelum di tempel, (3) mengganti nama dari RPL BK menjadi petunjuk penggunaan, (4) mengganti *font* yang lebih mudah dibaca, sehingga tidak terlihat terlalu formal.


² D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

s

Spesifikasi Media Congklak
Tabel 4.5

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1.	Papan Congklak tampak depan dan belakang	Papan Congklak tampak depan 	Pada papan congklak ini sudah tersusun pola bermain untuk siswa
		Papan Congklak tampak belakang 	
2.	Biji Congklak		Pada permainan ini diperlukan biji congklak yang digunakan untuk media saat bermain.
3.	QR Code		Pada setiap lubang congklak terdapat <i>QR Code</i> yang harus di <i>scan</i> siswa yang berhenti pada <i>QR Code</i> tersebut, kemudian siswa diminta untuk melakukan hal yang telah disebutkan didalamnya

4.	Petunjuk Penggunaan		<p>Petunjuk penggunaan permainan ini diperuntukkan guru BK, agar memudahkan proses pemberian layanan. Didalamnya terdapat tata cara permainan, dan peraturan yang harus ditaati oleh setiap pemain.</p>
----	---------------------	---	---

2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Media permainan congklak dapat digunakan dalam dunia pendidikan dan diterima secara teori maupun praktik, hal ini ditunjukkan dengan skor penilaian ahli materi 93% dan skor ahli media 89%. Prinsip dalam pengembangan media congklak adalah harus sesuai dengan langkah permainan yang sudah dijelaskan dalam buku panduan. Keunggulan dari media permainan congklak ini adalah desainnya yang menarik, praktis, dan inovatif, sehingga menimbulkan rasa senang saat bermain. Selain itu media permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini mengangkat nilai budaya yaitu batik, yang secara tidak langsung mengenalkan dan melestarikan kekayaan budaya nasional kepada siswa.

Media permainan congklak yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kelemahan, dimana media yang dikembangkan hanya dapat dimainkan 2 siswa secara bergantian pada suatu kelompok, kemudian warna yang digunakan lebih menarik untuk siswa perempuan sehingga apabila digunakan untuk siswa laki-laki perlu dilakukannya perubahan warna yang ⁵⁰ lebih menarik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan, hasil uji ahli media, hasil uji ahli materi, serta uji ahli pengguna media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa, dapat disimpulkan bahwa media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir dapat diterima secara praktis, dan teoritis sebagai salah satu media BK yang dapat membantu guru BK di sekolah.

B. Implikasi

Sesuai dari kesimpulan yang telah dipaparkan, maka implikasi dalam penelitian ini mencakup dua hal, yaitu yang pertama implikasi teoritis dan yang kedua implikasi praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan, media permainan congklak menjadi salah satu inovasi baru pada keilmuan bimbingan dan konseling di dunia pendidikan, khususnya berbasis budaya dan kearifan lokal.

2. Implikasi Praktis

Berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan, ditemukan bahwa media permainan congklak dapat dimanfaatkan oleh guru Bimbingan dan Konseling sebagai alat dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

C. Saran-Saran⁴²

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyampaikan beberapa saran-saran terkait dengan penggunaan media permainan congklak, yaitu:

1. Bagi Guru BK

Diharapkan bahwa para guru BK bisa menerapkan permainan congklak sebagai alat dalam kegiatan konseling. Selain itu, penting bagi guru BK untuk memiliki pemahaman yang mendalam dan kemampuan praktis dalam menggunakan congklak sebagai bagian dari program layanan bimbingan dan konseling, yang telah terbukti efektif dalam mendukung pengembangan karir siswa. Penggunaan congklak sebagai inovasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling bagi siswa sangat dianjurkan.⁶⁰

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

¹Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media permainan congklak dari materi ataupun permasalahan yang berbeda dari yang sudah ada. Agar dalam pemberian layanan konseling maupun pengembangan media yang akan datang dilakukan benar-benar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

REV SKRIPSI MEITA BAB 1-5

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1%
9	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	1%

10	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
11	core.ac.uk Internet Source	<1 %
12	ojs.unpatti.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
16	journal.uad.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
18	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
19	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to IAIN Pekalongan	

<1 %

22 digilib.uin-suka.ac.id
Internet Source

<1 %

23 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source

<1 %

24 vdocuments.pub
Internet Source

<1 %

25 repository.upstegal.ac.id
Internet Source

<1 %

26 repository.uinjkt.ac.id
Internet Source

<1 %

27 repository.uksw.edu
Internet Source

<1 %

28 adoc.pub
Internet Source

<1 %

29 anzdoc.com
Internet Source

<1 %

30 repository.ub.ac.id
Internet Source

<1 %

31 downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com
Internet Source

<1 %

32 repository.unja.ac.id
Internet Source

<1 %

33	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
34	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
35	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
36	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
38	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
39	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
40	docobook.com Internet Source	<1 %
41	ojs.uho.ac.id Internet Source	<1 %
42	repository2.unw.ac.id Internet Source	<1 %
43	Etha Fauziyyatul Amiroh, Sri Utaminingsih, Mochamad Widjanarko. "Pengembangan model course review horay berbantu media pasutar (papan surat bangun datar) untuk	<1 %

meningkatkan hasil belajar matematika kelas
III SD", COLLASE (Creative of Learning
Students Elementary Education), 2023

Publication

44

Tarsim. "Implementasi Edugame Dalam Pembelajaran Bahasa Bahasa Jawa Di MI Ma'arif Teluk Banyumas", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

45

ejournal.unma.ac.id

Internet Source

<1 %

46

tkaisyiyah06cilopadang.blogspot.com

Internet Source

<1 %

47

Devi Putri Wulandari, Cindy Asli Pravesti. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP", Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021

Publication

<1 %

48

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

<1 %

49

blog.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

50

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

51

instrumenmediabk.wordpress.com

Internet Source

<1 %

52

jurnal.dharmawangsa.ac.id

Internet Source

<1 %

53

jurnal.unmuhjember.ac.id

Internet Source

<1 %

54

repository.upy.ac.id

Internet Source

<1 %

55

Teja Maulana Salam, Ecep Supriatna, Riesa Rismawati Siddik. "BIMBINGAN KARIER DENGAN MENGGUNAKAN E-MODUL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIER SISWA SMK KELAS XI", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2023

Publication

<1 %

56

Yanto Suharto. "The analysis of evaluation items of CPNS k1/k2 pre-service training participants group III DKI Jakarta Province 2018", Monas: Jurnal Inovasi Aparatur, 2019

Publication

<1 %

57

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

<1 %

58

dspace.umkt.ac.id

Internet Source

<1 %

ejournal.uin-suka.ac.id

59

Internet Source

<1 %

60

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

61

fish.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

62

jurnal.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

63

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

64

radentaufiq.wordpress.com

Internet Source

<1 %

65

repository.umsu.ac.id

Internet Source

<1 %

66

Firdiasih, Tol'ah Aeni. "Manajemen Bimbingan Dan Konseling Karier Di Madrasah Aliyah Negeri I Tegal", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

67

Fitriah Fitriah, Linda Sekar Utami, Johri Sabaryati, M. Isnaini. "PENGEMBANGAN ALAT PERAGA FISIKA BERBASIS HOME MATERIAL MATERI SUHU DAN KALOR", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020

Publication

<1 %

68

Septiani Zaroh. "Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik", *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2018

Publication

<1 %

69

Duma Damanik. "Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Tata Boga Mata Pelajaran Boga Dasar di SMK Negeri 2 Depok", *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 2022

Publication

<1 %

70

Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian", *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2018

Publication

<1 %

71

Tamara Fitriani, Rusdi Rusdi, Ringki Agustinsa. "VALIDITAS LKPD BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK MATERI KPK DAN FPB PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 99 KOTA BENGKULU", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 2019

Publication

<1 %

72

nurlatifah21bima.wordpress.com

Internet Source

<1 %

73

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

74

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

75

online-journal.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On