

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN PERMAINAN CONGKLAK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIR
SISWA**

SKRIPSI

Ditujukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri



OLEH

MEITA PUSPITA MARTA

NPM : 19.1.01.01.0001

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh :

MEITA PUSPITA MARTA
NPM : 19.1.01.01.0001

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN PERMAINAN
CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PERENCANAAN KARIR SISWA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal.....

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi
NIDN. 0728038306



Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd
NIDN. 0708068904

Skripsi oleh :

Meita Puspita Marta

NPM : 19.1.01.01.0001

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN PERMAINAN
CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PERENCANAAN KARIR SISWA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd, M.Psi _____
2. Penguji I : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd _____
3. Penguji II : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd _____

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Meita Puspita Marta
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Sungai Loban Kota Baru/ 02 Mei 2000
NPM : 19.1.01.01.0001
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 BK

menyatakan dengan ini sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, _____
Yang Menyatakan

MEITA PUSPITA MARTA
NPM : 19.1.01.01.0001

MOTTO

“Jangan malu dengan kegagalanmu, tetapi belajarlh darinya dan mulai lagi”

Kupersembahkan karya ini untuk :

Seluruh keluargaku tercinta

Abstrak

Meita Puspita Marta : Pengembangan Media Bimbingan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci : permainan congklak, perencanaan karir

Perencanaan karir merupakan proses membuat rencana untuk memahami dan menentukan tujuan karir di masa depan. Hal-hal yang dilakukan dalam proses ini yaitu pemahaman diri, sikap, dan keterampilan dalam membaca peluang. Namun kenyataan di lapangan banyak siswa yang belum memiliki kesiapan untuk merencanakan karir. Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan penelitian adalah membantu guru BK untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa melalui salah satu media BK.

Pendekatan penelitian pengembangan dari Borg and Gall, yang sudah dimodifikasi menjadi 7 langkah. Subjek penelitian kelas X Tata Boga. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket perencanaan karir dan observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket dan teknik analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil kritik, saran, dan tanggapan ahli. Permainan congklak ini diterapkan menggunakan metode layanan bimbingan kelompok.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media congklak untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa. Media congklak terdiri dari : papan congklak dengan *barcode* yang terletak disamping lubang, biji congklak, dan buku panduan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sudah melalui 3 tahap, uji ahli materi dengan skor kelayakan 93%, uji ahli media dengan skor kelayakan 89%, uji ahli pengguna media dengan skor kelayakan 91%. Dari hasil yang diperoleh maka media bimbingan permainan congklak yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk kategori sangat layak dan dapat digunakan.

Simpulan dari penelitian ini pengembangan media bimbingan permainan congklak dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa, diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK. Kemudian saran dari penelitian ini bagi guru BK diharapkan dapat menggunakan media permainan congklak dalam proses layanan konseling, dan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan congklak untuk permasalahan yang berbeda.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “***PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIR***”

Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi dan motivasi dari berbagai pihak. Terimakasih peneliti haturkan kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi selaku Kaprodi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri serta selaku dosen pembimbing I skripsi yang selalu membimbing dan memberikan motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd selaku dosen pembimbing II skripsi yang sabar meluangkan waktu untuk membimbing demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Keluarga saya, untuk Bapak dan Ibu yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, doa, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah penulis yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup.
6. Terimakasih untuk Mba Ardhya Wira Santi S.Pd yang telah bersedia membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini. Karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Kediri,

Meita Puspita Marta

19.1.01.01.0001

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR_PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Pengembangan.....	4
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Media Bimbingan dan Konseling.....	6
1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling	6
2. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling	7
3. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling	8
4. Jenis Media Bimbingan dan Konseling	9
B. Permainan Congklak	10
1. Pengertian Permainan Congklak.....	10
2. Manfaat Permainan Congklak.....	12
3. Komponen Permainan.....	12
4. Tata Cara Bermain	13
C. Kemampuan Perencanaan Karir.....	17
1. Pengertian Kemampuan Perencanaan Karir	17
2. Perencanaan Karir	17

3. Tujuan Perencanaan Karir.....	19
4. Langkah-langkah Perencanaan Karir	20
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir.....	21
6. Indikator-Indikator Perencanaan Karir	23
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	31
1. Lokasi Penelitian.....	31
2. Subjek Penelitian	31
D. Uji Coba Model/Produk.....	31
1. Desain Uji Coba.....	31
2. Subjek Uji Coba.....	32
E. Validasi Model/Produk	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
1. Pengembangan Instrumen.....	34
2. Validasi Instrumen	37
G. Tehnik Analisis Data	42
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	42
2. Norma Pengujian	43
BAB IV : DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	45
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	45
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	46
3. Desain Awal Model	46
B. Pengujian Model Terbatas	47
C. Validasi Model.....	48
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	48
2. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi.....	52
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	53
4. Desain Akhir Model.....	53
BAB V : PENUTUP	

A. Simpulan	56
B. Implikasi.....	56
C. Saran-Saran	57
Daftar Pustaka	58
Lampiran-lampiran	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
3. 1 : Prosedur Pengembangan	296
3. 2 : Gambar Awal Congklak	29

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2. 1 : Isi <i>QR Code</i> Kuis	15
2. 2 : Isi <i>QR Code</i> Informasi	15
2. 3 : Isi <i>QR Code</i> Tantangan.....	16
3. 1 : Skor Pernyataan Skala	36
3. 2 : Tabel Interpretasi Nilai r_{11}	40
3. 3 : Kisi-Kisi Angket Perencanaan Karir.....	41
3. 4 : Kategori Kelayakan.....	44
4. 1 : Data Hasil Validasi Materi BK	48
4. 2 : Data Hasil Validasi Media BK	50
4. 3 : Data Hasil Validasi Pengguna BK	51
4. 4 : Hasil Uji Ahli Media Permainan Congklak.....	52
4. 5 : Spesifikasi Media Congklak	53

BAB I

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 Kandungan, 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.