

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *CAREER'S ADVENTURE*
“LUDO TAKON” UNTUK PEMILIHAN KARIR SISWA SMK DI KOTA
KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

HUMAIRA FIRDAUS LITA

NPM: 2014010005

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

HUMAIRA FIRDAUS LITA

NPM :2014010005

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *CAREER'S ADVENTURE*
"LUDO TAKON" UNTUK PEMILIHAN KARIR SISWA SMK DI KOTA
KEDIRI**

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

Tanggal : 30 Juni 2025

Pembimbing I



Yuanita Dwi Krisphianti, M. Pd.

NIDN. 0708068904

Pembimbing II



Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.

NIDN. 0705068605

Skripsi Oleh :

HUMAIRA FIRDAUS LITA

NPM :2014010005

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *CAREER'S ADVENTURE*
"LUDO TAKON" UNTUK PEMILIHAN KARIR SISWA SMK DI KOTA
KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : (Yuanita Dwi Krisphianti, S.Pd. M.Pd.)

2. Penguji 1 : (Dr. Atrup, M.M. M.Pd.)

3. Penguji 2 : (Guruh Sukma Hanggara, S.Pd., M.Pd.)



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Selesaikan apa yang sudah kamu mulai, PAHAM ”

(Kak Gem)

“Dunia boleh saja menahanku,

Atau perlahan bongkar mimpiku,

Dunia boleh saja menahanku, Ku punya doa ibu”

(Tapi - Perunggu)

“ setiap orang pasti ada waktunya masing-masing, jika tidak hari ini mungkin bisa esok hari.

Yang terpenting dari kita sebagai manusia adalah selalu ikhtiar dan mengusahakan.

Pasti akan ada saatnya waktu yang dikeluarkan mendapatkan hasil yang setimpal dengan usaha yang sudah dilakukan”

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Humaira Firdaus Lita

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 28 Agustus 2000

NPM : 2014010005

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar 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, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan



HUMAIRA FIRDAUS LITA

NPM: 2014010005

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainail Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi semangat serta bimbingannya kepada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd, M.Psi. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
4. Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd. selaku Dosen pembimbing 1 skripsi prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Guruh Sukma Hanggara, M. Pd. selaku Dosen pembimbing 2 skripsi prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Seluruh Dosen/Staff Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah banyak membantu dan membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis
7. Kepada pahlawan dan panutanku Ayah Sukilan tercinta dan Pintu surgaku Ibu Sriningsih tercinta yang senantiasa memberikan do'a yang setiap hari dipanjatkan untuk penulis sampai pada hari ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga ALLAH SWT selalu memberikan kesehatan, umur panjang, serta rejeki yang mudah dan berlimpah kepada beliau .
8. Kakak Ilham dan kakak ipar Retina. Terimakasih atas semangat, dukungan, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tidak lupa dengan duo

Leo (Sastra dan Savana) yang telah menjadi penyemangat serta penghilang beban jika bertemu.

9. Saudara Andi Gilang Suhartadhi terimakasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadikan bahu serta telinga untuk menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah yang tidak pernah tergantikan. Semoga seluruh hal baik selalu menyertai kepada kita.
10. Seluruh sahabatku JAMAAH INSAP, *GROUP* MBOH, dan member KOST SAFITRI MUSLIMAH terimakasih segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis dan ucapan rasa syukur kepada ALLAH SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian.
11. Ilalang *crew* yang telah menjadi rumah dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan suport penuh kasih sayang terhadap penulis.
12. Dan yang terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Dan sudah berkomitmen dan terus berjuang sedikit demi sedikit hingga akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
13. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 11 Juli 2025



HUMAIRA FIRDAUS LITA

NPM:2014010005

RINGKASAN

Humaira Firdaus Lita : Pengembangan Media Permainan *Career's Adventure* “Ludo Takon” Untuk Pemilihan Karir Siswa Smk Di Kota Kediri, skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata kunci : Pengembangan, Media Permainan *Career's Adventure* “Ludo Takon”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa di SMK Muhammadiyah 1 Kediri yang merasa mengalami kesulitan dalam pemilihan karir setelah lulus nantinya, kurangnya antusias dalam mengikuti kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media layanan yang menarik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan pemilihan karir siswa di SMK Muhammadiyah 1 Kediri dengan mengembangkan media *career's adventure* —ludo takon

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 10 tahapan pengembangan dan oleh peneliti dimodifikasi menjadi 5 tahapan yang terdiri dari Penelitian dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Pengembangan Draft Produk, Uji Coba Lapangan Awal, Penyempurnaan Produk Awal.

Analisis data berdasarkan *interrater agreement* dan dianalisis menggunakan rumus Gregory. Berdasarkan uji *interrater agreement* didapatkan hasil dari ahli materi sebesar 0,9 yang termasuk dalam validitas sangat tinggi, hasil dari ahli media sebesar 1,00 yang termasuk dalam validitas tinggi, dan hasil dari pengguna sebesar 1,00 yang termasuk validitas sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan media permainan *career's adventure* —ludo takon memiliki kategori sangat valid sehingga media tersebut dapat di implementasikan dan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Media juga praktis karena mudah digunakan dan dibawa kemana-mana.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media *career's adventure* —ludo takon dinyatakan layak, dan praktis digunakan sebagai media pada layanan Bimbingan dan Konseling dan berhasil menarik minat siswa, serta meningkatkan kemampuan pemilihan karir pada siswa. Artinya dengan adanya media *career's adventure* —ludo takon bisa dimanfaatkan dan digunakan sebagai media layanan dengan baik dan diharapkan bisa membantu untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pemilihan karir siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI	7
A. Pemilihan Karir.....	7
1. Pengertian Pemilihan Karir	7
2. Aspek-aspek Pemilihan Karir	7
3. Faktor faktor pemilihan karir.....	9
4. Indikator Pemilihan Karir	11
B. Media Bimbingan Konseling	12
1. Pengertian Media Bimbingan Konseling	12
2. Manfaat Media Bimbingan Konseling.....	13
C. Ludo Takon.....	14
1. Deskripsi Permainan Ludo	14
D. Penelitian Terdahulu	16
E. Kerangka Berpikir	17

BAB III.....	20
METODE PENGEMBANGAN	20
A. Metode pengembangan	20
B. Prosedur pengembangan	20
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi	21
2. Perencanaan	21
3. Pengembangan Draft Produk.....	21
4. Uji Coba Lapangan Awal	22
5. Penyempurnaan Produk Awal	22
C. Lokasi dan subjek penelitian.....	23
D. Uji coba Model/ Produk.....	23
1. Desain Uji coba.....	23
2. Subjek Uji Coba.....	24
E. Validasi Model/ Produk	24
F. Instrumen Pengumpulan Data	25
1. Pengembangan Instrumen.....	25
2. Validasi Instrumen.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Validasi Ahli Materi.....	34
B. Validasi Ahli Media	35
C. Validasi Guru BK.....	37
D. Interpretasi Hasil Uji Validitas.....	39
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	42
F. Keunggulan dan Kelemahan Media <i>career's adventure</i> —ludo takon 	43
G. Keterbatasan Penelitian.....	44
BAB V.....	45
SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	45
A. Simpulan	45
B. Implikasi.....	45
C. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

3. 1 kisi-kisi Angket Ahli Materi.....	25
3. 2 Kisi-kisi Angket Ahli Media	26
3. 3 Kisi-kisi Angket Guru BK.....	26
3. 4 kisi-kisi Angket Pemilihan Karir.....	27
Kisi-kisi Kartu Pertanyaan	27
Daftar Item Valid Angket Pemilihan Karir	30
<i>Reliability Statistics</i>	32
Uji Ahli Gregory	32
Kualifikasi Hasil Produk	33
4. 1 Hasil Uji Ahli Materi.....	34
4. 2 Hasil Uji Keberterimaan Ahli Materi.....	35
4. 3 Hasil Uji Ahli Media	36
4. 4 Hasil Uji Keberterimaan Ahli Media	36
4. 5 Hasil Uji Guru BK.....	37
4. 6 Hasil Uji Keberterimaan Guru BK.....	38
4. 7 Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Pengguna	39

DAFTAR GAMBAR

2. 1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian	19
3. 1 Papan Ludo.....	22
Desain Buku Panduan	22
Kartu Motivasi.....	22
3. 4. Kartu Pertanyaan	22

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validasi Penilaian Pendapat Pada Ahli Materi	50
3. Lembar Validasi Penilaian Pendapat Pada Guru BK	55
4. Kisi-kisi Angket sebelum di validasi menggunakan <i>SPSS</i>	58
5. Angket sesudah di validasi menggunakan <i>SPSS</i>	62
6. Dokumentasi Penelitian.....	65
7. Hasil Penilaian Ahli Materi 1	66
8. Hasil Penilaian Ahli Materi 2.....	69
9. Hasil Penilaian Ahli Media 1.....	72
10. Hasil Penilaian Ahli Media 2	74
11. Hasil Penilaian Guru BK 1.....	76
12. Hasil Penelitian Guru BK 2.....	79
13. Surat Penelitian.....	82
14. Surat Balikan Dari Sekolah	83
15. Lembar Berita Acara	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan ini muncul berbagai persoalan dalam dunia pendidikan yang mengindikasikan rendahnya kesiapan siswa sekolah menengah dalam merencanakan karir. Kondisi ini tercermin dari sejumlah kendala, baik dalam menentukan jenjang pendidikan selanjutnya, merancang pilihan pekerjaan, maupun dalam hal ketidaksiapan lulusan SMK untuk melanjutkan studi atau terjun ke dunia kerja. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputra, dan Widiyari, 2017, diketahui bahwa sebelum mendapatkan perlakuan berupa layanan informasi karier, siswa memiliki kemampuan merencanakan karier yang masih tergolong rendah.

Saat ini banyak siswa SMK masih belum menetapkan arah karier yang ingin mereka ambil setelah lulus. Kondisi ini mencerminkan rendahnya kemampuan mereka dalam merencanakan masa depan karier, yang berdampak pada dua hal utama. Pertama, para siswa kerap merasa bingung dan tidak yakin saat harus mengambil keputusan terkait jalur karier. Bahkan, sejumlah siswa kelas XII pun masih menunjukkan ketidakpastian dalam menentukan langkah selanjutnya. Hal ini tampak dari beberapa gejala yang muncul, seperti belum adanya rencana apakah mereka akan melanjutkan pendidikan atau langsung bekerja, kurangnya pemahaman terhadap potensi dan keterbatasan diri, tidak memiliki karakter kepribadian yang sesuai dengan dunia kerja, serta hanya memiliki wawasan terbatas yang berasal dari pekerjaan orang tua mereka. Secara umum, lulusan SMK maupun SMA sering kali hanya mengandalkan keterampilan dasar tanpa pengetahuan yang memadai mengenai dunia kerja. Kedua, dampak dari ketidakmampuan siswa dalam menetapkan pilihan karirnya tersebut yakni dapat terlihat dengan menjamurnya pengangguran di Indonesia (Saputra, Widiyari, 2017).

Situs cnnindonesia.com pada 5 Mei 2015 mengutip pernyataan Kepala Badan Pusat Statistik (BPS), Suryamin, yang menyatakan bahwa jumlah pengangguran di Indonesia pada Februari 2015 tercatat sebanyak 7,4 juta jiwa. Tingginya angka pengangguran di suatu negara dapat memberikan dampak negatif terhadap pembangunan nasional, baik untuk *both in the short term* maupun *the long term*. Kondisi ini juga menyebabkan individu yang tidak memiliki pekerjaan mengalami kesulitan secara finansial. Menyadari hal tersebut, banyak orang tua memilih untuk menyekolahkan anak-anak mereka hingga ke jenjang pendidikan tertinggi sebagai bentuk upaya pencegahan. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran dari para orang tua bahwa masa depan karier sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Pendidikan sendiri bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik serta membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, —Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan karir atau menekuni bidang pekerjaan tertentu.

Mengembangkan karir merupakan salah satu tujuan utama dalam kehidupan manusia. Melalui karir, seseorang dapat menyalurkan kreativitasnya serta mewujudkan potensi dirinya secara maksimal. Ketika seseorang menjalani karir yang ditekuninya, maka bakat dan minat yang dimiliki akan menemukan wadah untuk berkembang. Lebih dari itu, karir berperan penting dalam membentuk jati diri individu di tengah masyarakat. Pengalaman hidup yang diperoleh dari proses berkarir pun sangat berharga, sehingga penting bagi setiap orang untuk memiliki dan menekuni karir dalam hidupnya.

Menurut Dariyo (2003) (saslanto, 2016) karir mengandung pengertian suatu pilihan pekerjaan yang dilakukan seorang individu, sesuai dengan kepribadian, minat-bakat, kemampuan, ketrampilan ataupun kecerdasan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam menentukan pilihan karir, seharusnya individu mempertimbangkan aspek-aspek tersebut. Namun demikian, tidak jarang seseorang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang potensi yang ada dalam dirinya. Maka dari itu, individu memerlukan bimbingan dan dukungan dari orang lain agar dapat mengenali kepribadian, minat dan bakat, kemampuan, keterampilan, serta kecerdasan yang dimilikinya. Tanpa pemahaman tersebut, besar kemungkinan seseorang menempuh jalur karir yang tidak sejalan dengan passion atau ketertarikan pribadinya.

Keputusan seseorang dalam memilih karir yang sesuai sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tumbuh serta pengalaman hidup yang dialaminya. Lingkungan terdekat yang memberikan pengaruh besar terhadap individu adalah keluarganya. Holland, sebagaimana dikutip oleh Winkel dan Hastuti (2004), menyatakan bahwa minat terhadap suatu profesi atau jabatan merupakan gabungan antara latar belakang kehidupan seseorang dan aspek kepribadiannya secara menyeluruh.

Adanya bimbingan dan konseling yaitu upaya Guru BK memberikan bantuan untuk siswa agar siswa mencapai kemandirian dalam memahami dirinya, serta upaya membantu siswa agar mencapai perkembangan terbaiknya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Beragam persoalan kerap terjadi di dunia pendidikan, dan peran Bimbingan Konseling menjadi kunci dalam memberikan bantuan untuk mengatasinya. Salah satu layanan yang diberikan Guru BK yaitu layanan bimbingan karier.

Layanan bimbingan karier adalah salah satu bentuk bantuan yang diberikan kepada siswa untuk membantu mereka dalam merancang masa depan kariernya. Melalui layanan ini, siswa dapat memahami berbagai pilihan karier dan membuat keputusan yang tepat demi masa depan mereka. Keberhasilan perencanaan karier akan lebih optimal jika didukung oleh layanan Bimbingan dan Konseling yang menggunakan media yang sesuai dengan materi, strategi

pembelajaran, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam pelaksanaannya, guru Bimbingan dan Konseling akan menanyakan rencana siswa setelah menyelesaikan pendidikan di jenjang SMA atau SMK, termasuk pilihan studi lanjut yang akan diambil.

Pengertian perencanaan karier yang diambil sebagai landasan dalam melakukan pengembangan media adalah bahwa perencanaan karier merupakan proses yang dilakukan individu dalam menentukan arah tujuan karier serta langkah-langkah untuk mencapainya. Proses ini mencakup pemahaman terhadap diri sendiri, pemahaman mengenai berbagai pilihan karier, wawasan tentang dunia kerja, serta evaluasi atas rencana dan potensi pribadi. Sementara itu, pengembangan merujuk pada rangkaian kegiatan yang bertujuan menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam konteks ini, pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan media permainan yang berfungsi sebagai sarana untuk mendukung siswa dalam merancang rencana karier mereka.

Media BK merupakan sarana atau perantara yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan konseling kepada siswa. Media ini berfungsi untuk merangsang aspek kognitif, afektif, dan konatif siswa agar mereka mampu memahami diri sendiri, mengarahkan perilaku, membuat keputusan, serta menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Sementara itu, permainan adalah suatu aktivitas yang bersifat menghibur, dilakukan dengan mengikuti aturan tertentu dan memiliki tujuan yang jelas. Melalui permainan, peserta diajak untuk lebih santai dan antusias dalam menjalani setiap aturan yang berlaku. Dengan cara ini, diharapkan pesan atau informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima dan membekas dalam diri siswa sebagai peserta permainan.

Fenomena kesalahan mahasiswa dalam memilih jurusan di perguruan tinggi yang berdampak negatif menjadi perhatian utama. Kondisi ini dipengaruhi oleh lemahnya perencanaan karir siswa, yang berakar dari kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri. Di sisi lain, konselor juga menghadapi tantangan dalam menentukan media yang efektif untuk menyampaikan materi. Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkanlah

sebuah media berbentuk permainan sebagai solusi alternatif. Media permainan yang dikembangkan adalah berupa permainan —Ludo Takonl. Permainan —Ludo Takonl adalah sebuah jenis permainan yang mengadopsi mekanisme permainan ludo, namun ada beberapa peraturan yang berbeda. Didalam game ini siswa dibawa menjelajah dan merencanakan kariernya dengan cara yang seru.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Banyak siswa setelah lulus kesulitan memilih karir
2. Kebanyakan layanan yang diberikan Guru Bk untuk layanan karir siswa hanya dengan layanan klasikal, dan individu
3. Siswa membutuhkan layanan yang lebih menarik untuk memilih karirnya setelah lulus
4. Siswa membutuhkan media yang menarik untuk menentukan pilihan karirnya setelah lulus

C. Rumusan Masalah

Berasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Apakah layak digunakan pengembangan media permainan *career's adventure* —ludo takonl untuk pemilihan karir siswa SMK di Kota Kediri

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan sebagai berikut :

Untuk menciptakan kelayakan media permainan *career's adventure* —ludo takonl untuk pemilihan karir siswa SMK di Kota Kediri

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari uraian yang sudah dipaparkan diatas yaitu manfaat dari penelitian ini adalah pengembangan media permainan *career's adventure* —Ludo

Takonl sebagai salah satu upaya inovasi menggunakan media layanan untuk membantu menarik minat siswa serta meningkatkan kemampuan pemilihan karir siswa SMK di Kota Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). Model penelitian dan pengembangan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Berru Amalianita, Y. E. (2019). Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* Vol 04 No 02.
- Fikriyani, DN. Nurbaeti. Hidayat, DR. (2020). Pemilihan Karir Berdasarkan Kepribadian Pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*. Volume 11 Nomor 7. ISSN: 2598- 3199. DOI: 10.23887/http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v10i2
- Ginzberg. (1998). Program Bimbingan Karier Disekolah. Jakarta : Ghalia Indah
- Kurniawan, BC. Dahlan, S. Andriyanto, R.E. (2019) Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Pemilihan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol.7 No.1 ISSN : 2301- 9824
- Hidayat, D. R. (2019). Karir: Teori dan Aplikasi dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif. Sukabumi: CV Jejak.
- Hutchinson, T. P. (2014). Assessing The Congruence Of Worker And Workplace Using The Proximities Of Their RIASEC. *Australian Journal of Career Development*, 133-139.
- Laiya, S. W. (2020). Pengembangan Media Lutem (Ludo Tema) Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 153-162.
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, R., & Khomaeny, E. F. F. (2018). BERMAIN LUDO UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL ANAK USIA DINI. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 36-45.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Nabila, E. W. U. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUBIKON (LUDO BK) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMP* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI ADIBUANA SURABAYA).
- Nabila, S. F., & Darminto, E. (2018). Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling. *Jurnal BK Unesa*, 14(4), 558-564.

- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1).
- Nufus, A. (2017). Faktor penentu pemilihan karir siswa SMK Negeri 1 Dukuhhuri Kabupaten Tegal. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 326-336.
- Rahmadani, D. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Chemistry Pada Materi Koloid Untuk Peserta Didik Sma/Sederajat.
- Saputra, W. N. E., & Widiyastuti, S. (2017). Konseling karir ringkas berfokus solusi: konseling karir untuk membantu menetapkan pilihan karir siswa SMK menghadapi masa. *Jurnal Fokus Konseling*, 3(1), 24-31.
- Sasongko, A. U. (2015). Survei Pemilihan Karir Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa Vol 5 No 2*.
- Utami, M. D., KRISPHIANTI, Y. D., & NINGSIH, R. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME ANGLING DARMA UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Wasgito, M. A. (2014). *Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang (TTS) dalam proses pembelajaran siswa kelas VII SMP negeri 2 Kalianget* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Winkel & Hastuti. 2013. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, Edisi Revisi. Yogyakarta: Media Abadi
- Winkel, S. H. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020, August). Pentingnya penggunaan media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 126-131).