

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF LEMARI CITAKU UNTUK
MENINGKATKAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri



OLEH:

IMANA NUR'AINI HANIFA

NPM: 22.1.01.10.0110

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

IMANA NUR'AINI HANIFA

NPM: 22.1.01.10.0110

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF LEMARI CITAKU UNTUK
MENINGKATKAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA SMA**

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

Tanggal: 23 Juni 2026

Pembimbing I



Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons.
NIDN. 0702068903

Pembimbing II



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

Skripsi oleh:

IMANA NUR'AINI HANIFA

NPM: 22.1.01.10.0110

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF LEMARI CITAKU UNTUK
MENINGKATKAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA SMA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kois
2. Penguji I : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi

Mengetahui, 14 Juli 2026
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

LEMBAR MOTTO

“Kesuksesan adalah hasil dari persiapan, kerja keras, dan belajar dari kegagalan.”

(Colin Powell)

“Jangan menyerah. Awal yang berat sering kali menghasilkan akhir yang indah.”

(Ali bin Abi Thalib)

“Meski tak lagi bisa menggenggam tangan Papa, setiap langkah dan pencapaian ini adalah bentuk cinta yang akan selalu sampai kepadanya.”

(Penulis)

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk:

“Karya ini saya persembahkan untuk Papa di surga, Mama yang selalu menemani perjuangan saya, dan pasangan saya di masa depan nanti.”

“Pa, anakmu sudah menjalankan pesan terakhir yang Papa titipkan. Semoga Papa dan Mama bangga melihatnya.”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Imana Nur'Aini Hanifa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tanggal Lahir : Nganjuk, 13 Desember 2004
NPM : 2214010110
Fak / Prodi : FKIP / S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan 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, 14 Juli 2026


IMANA NUR'AINI HANIFA

NPM: 2214010110

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Edukatif Lemari Citaku Untuk Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan izin penelitian.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sekaligus dosen pembimbing II skripsi yang memberikan motivasi dan arahan terkait pengerjaan skripsi tersebut.
4. Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu membimbing saya dari seminar proposal hingga skripsi ini terselesaikan. Terimakasih selama ini telah memberikan motivasi dan arahan terkait pengerjaan skripsi tersebut.
5. Bapak Ach Syaifuddin, S.Ag. M.Pd.i Kepala SMAN 1 Mojo Kediri yang telah memberikan izin peneliti untuk menjadikan SMAN 1 Mojo Kediri sebagai tempat penelitian.
6. Bapak Ahmad Mustain, S.Pd, Ibu Lilis Surani, S.Pd selaku guru BK dan seluruh guru / staff SMAN 1 Mojo Kediri yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
7. Perempuan yang sering kali terlihat kuat dan ceria di luar, tetapi menyimpan banyak cerita, perjuangan yang tidak selalu diketahui orang lain, diri saya sendiri Imana Nur'Aini Hanifa. Terima kasih karena telah bertahan dan berjuang sejauh ini. Terima kasih untuk setiap air mata, doa, usaha, dan kesabaran yang mengantarkanku sampai pada titik ini. Tidak semua perjalanan berjalan sesuai

harapan, tetapi aku bangga karena tidak memilih untuk menyerah. Semoga setelah ini aku selalu diberi kekuatan untuk terus melangkah, meraih mimpi, dan menjadi pribadi yang lebih baik. Jangan lupa untuk berbahagia dan merayakan setiap pencapaianmu sekecil apa pun itu.

8. Papa Sutrisno dan Mama Ani, selaku orang tua yang menjadi sumber uang dan atm berjalan utama sekaligus support system terbaik versi saya. Terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang, dan perjuangan yang tidak pernah putus hingga saya bisa sampai di titik ini.
9. Seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, dan bantuan dalam berbagai bentuk. Terima kasih telah menjadi donatur kedua sekaligus penyemangat dalam setiap langkah saya, sehingga saya dapat menyelesaikan perjalanan pendidikan dan skripsi ini dengan baik.
10. Saudara Pradana Yulian Prakoso, terima kasih atas dukungan, doa, semangat yang tidak pernah putus. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang penulis untuk bercerita, berbagi keluh kesah, dan menemukan kembali semangat ketika keadaan terasa berat. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi jalan menuju kebahagiaan, kesehatan, dan kesuksesan disetiap langkah.
11. Untuk Lingga, Stevanie, Ratdin, Anisa, Zaza, Natalia terima kasih atas segala dukungan, bantuan, tenaga, dan pikiran yang kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih sudah selalu siap diajak gas saat saya stres, menjadi teman cerita, teman berjuang, dan teman bertahan sampai akhirnya karya ini selesai.
12. Untuk Dita, Sherly, Cece terimakasih karena selalu membantu dan menemani penulis sejak awal memasuki dunia perkuliahan hingga sampai pada tahap ini. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan, semangat serta doa yang selalu dipanjatkan dalam setiap proses.
13. Untuk Tyanto, Yuan terima kasih sudah menjadi tempat bercerita, tempat tertawa, dan tempat mengeluh ketika keadaan terasa berat. Terima kasih sudah selalu gas setiap kali saya merasa lelah, bingung, atau hampir menyerah. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan mengapa perjalanan ini terasa lebih ringan untuk

dijalani. Semoga kita selalu diberikan kebahagiaan, kesuksesan, dan tetap menjadi teman yang saling mendukung dalam setiap langkah kehidupan.

14. Untuk teman kelas C terima kasih karena telah menemani penulis sejak semester awal hingga sampai pada semester akhir ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, serta segala cerita yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan.
 15. Untuk teman seperjuangan angkatan 2022 Terima kasih karena sudah menjadi bagian dari cerita selama masa perkuliahan ini. Semoga kita semua dipertemukan kembali dalam versi terbaik dari diri kita, dengan mimpi yang satu per satu berhasil diwujudkan.
 16. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
- Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini memiliki manfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 14 Juli 2026



IMANA NUR'AINI HANIFA

NPM: 22.1.01.10.0110

RINGKASAN

Imana Nur'Aini Hanifa Pengembangan Media Edukatif Lemari Citaku Untuk Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP Kediri 2025

Kata Kunci: media edukatif, lemari citaku, pengambilan keputusan karier, bimbingan dan konseling, siswa SMA.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pengambilan keputusan karier siswa SMA yang dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman diri, minimnya informasi karier, serta pengaruh lingkungan keluarga dan teman sebaya. Selain itu layanan bimbingan dan konseling karier di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang interaktif dan inovatif untuk membantu siswa dalam memahami potensi diri dan menentukan pilihan karier secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media edukatif “Lemari Citaku” yang teruji secara teoretis dan praktis dalam meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implentation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Mojo Kediri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi instrumen validasi ahli materi, ahli media, instrumen tanggapan siswa. Data analisis menggunakan analisis kuantitatif dengan skala likert untuk mengetahui kelayakan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media edukatif “Lemari Citaku” memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Media ini dinilai menarik, interaktif, serta mampu membantu siswa mengenali potensi diri, memahami informasi karier, dan meningkatkan keyakinan dalam menentukan pilihan karier. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan kategori sangat valid. Dengan demikian, media edukatif “Lemari Citaku” dinyatakan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling karier untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa SMA. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas agar dapat mengukur sejauh mana penggunaan media “Lemari Citaku” ini dapat meningkatkan pengambilan keputusan karier.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
B. Landasan Teori	7
C. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model / Pendekatan Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	23
C. Desain Pengembangan.....	24
D. Tempat dan Waktu Perancangan	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29

G. Teknik Analisis Data	30
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Data Produk Hasil Pengembangan	32
B. Data Uji Coba	35
C. Analisis Data.....	36
D. Revisi Produk.....	52
E. Kajian Produk Akhir	56
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3. 1 : Jadwal Kegiatan Perancangan Media Edukatif “Lemari Citaku”	28
4. 1 : Spesifikasi Produk.....	34
4. 2 : Skor Penilaian Ahli dan Pengguna	36
4. 3 : Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	37
4. 4 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi I.....	37
4. 5 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi II	38
4. 6 : Rata - Rata Hasil Validasi Ahli Materi.....	38
4. 7 : Skor Penilaian Ahli dan Pengguna	39
4. 8 : Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	39
4. 9 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media I	39
4. 10 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media II.....	40
4. 11 : Rata - Rata Hasil Validasi Ahli Media	40
4. 12 : Skor Penilaian Ahli dan Pengguna	41
4. 13 : Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	41
4. 14 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Pengguna I.....	42
4. 15 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Pengguna II	43
4. 16 : Rata - Rata Hasil Validasi Ahli Pengguna.....	43
4. 17 : Skor Penilaian Respon Siswa	44
4. 18 : Kriteria Kevalidan Respon Siswa.....	44
4. 19 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Respon Siswa I.....	45
4. 20 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Respon Siswa II.....	46
4. 21 : Rekapitulasi Hasil Respon Siswa III	47
4. 22 : Rekapitulasi Hasil Respon Siswa IV	48
4. 23 : Rekapitulasi Hasil Respon Siswa V	49
4. 24 : Rekapitulasi Hasil Respon Siswa VI.....	50
4. 25 : Rata - Rata Hasil Respon Siswa	50
4. 26 : Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna.....	51
4. 27 : Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2. 1 : Kerangka Berpikir	21
3. 1 : Desain Lemari Citaku	26
3. 2 : Desain Kartu Motivasi Karir	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Kisi - Kisi Validasi Ahli Materi	65
2 : Instrumen Validasi Ahli Materi	66
3 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	68
4 : Instrumen Validasi Ahli Media	69
5 : Kisi-Kisi Validasi Pengguna Media (Guru BK).....	71
6 : Instrumen Validasi Pengguna Media (Guru BK)	72
7 : Kisi-Kisi Tanggapan Siswa	74
8 : Kisi – Kisi Instrumen Pengambilan Keputusan Karier	75
9 : Instrumen Pengambilan Keputusan Karier	76
10 : Surat Penelitian.....	78
11 : Surat Balasan Penelitian	79
12 : Hasil Validasi Ahli	80
13 : Lembar Tanggapan Siswa	86
14 : Berita Acara Bimbingan	92
15 : Dokumentasi Uji Ahli Pengguna (Guru BK)	94
16 : Dokumentasi Implementasi Media	95
17 : Buku Panduan.....	96
18 : Hasil Cek Plagiasi.....	159
19 : Surat Keterangan Bebas Plagiarisme.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengambilan keputusan terkait karir adalah elemen kunci dalam perkembangan peserta didik di jenjang pendidikan menengah. Di fase remaja, khususnya bagi siswa SMA, mereka tengah berada dalam pencarian jati diri yang ditandai dengan berbagai pertanyaan mengenai masa depan, cita-cita, dan arah hidup yang ingin mereka capai. Keputusan mengenai pemilihan karir atau studi lanjutan menjadi langkah penting yang dapat memengaruhi kehidupan mereka kelak. Namun, tidak semua siswa mampu mengambil keputusan ini dengan bijaksana. Berbagai faktor, seperti rendahnya kesadaran diri, kurangnya informasi tentang karir, serta pengaruh lingkungan dari keluarga dan teman sebaya seringkali menyebabkan siswa memilih jalur yang tidak sesuai dengan potensi dan minat mereka. (Grace dkk., 2024) menunjukkan bahwa siswa SMA masih mengalami hambatan dalam mengambil keputusan karier meskipun telah melakukan eksplorasi, karena kurangnya kepercayaan diri dan ketidakmampuan dalam mengintegrasikan berbagai informasi karier secara optimal. Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pengambilan keputusan karier siswa. Lingkungan keluarga, teman sebaya, serta kondisi sosial turut membentuk pola pikir dan pilihan karier siswa. Banyak siswa yang menentukan pilihan karier bukan berdasarkan minat dan bakat, melainkan karena tekanan lingkungan atau mengikuti tren yang berkembang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kurangnya informasi diri dan pengaruh lingkungan sosial menjadi faktor utama penyebab kebingungan karier pada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian kebutuhan yang dilakukan melalui pengamatan dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 1 Mojo Kediri, didapat informasi bahwa banyak siswa masih kesulitan dalam memilih karier. Siswa cenderung belum sepenuhnya memahami bakat mereka, serta keterbatasan dalam mengakses informasi tentang pilihan karier yang berbeda, dan sering kali terpengaruh oleh pendapat orang tua atau teman dalam menentukan masa depan mereka. Di samping itu, guru BK juga menyatakan

bahwa metode bimbingan karier yang selama ini diterapkan lebih banyak menggunakan ceramah dan penyampaian materi secara konvensional, sehingga partisipasi siswa belum maksimal. Situasi ini menunjukkan perlunya pengembangan media bimbingan karier yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses penjelajahan karier.

Fenomena serupa juga terlihat di SMAN 1 Mojo Kediri, di mana banyak siswa menjalani peran ganda sebagai pelajar di sekolah formal sekaligus santri di pondok pesantren. Kehidupan di pesantren memberikan tantangan tersendiri, seperti tuntutan disiplin yang tinggi, kepatuhan terhadap aturan, dan partisipasi dalam berbagai kegiatan keagamaan. Di satu sisi, kondisi ini membentuk karakter religius dan ketahanan pada diri siswa, namun di sisi lain mereka sering menghadapi kelelahan, tekanan waktu, serta kesulitan membagi fokus antara tuntutan akademik dan kehidupan di pesantren. Hal ini mengakibatkan sebagian siswa kehilangan semangat belajar di sekolah, tampak pasif, kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dan bahkan tidak memiliki gambaran yang jelas tentang tujuan setelah lulus. Kondisi ini menunjukkan bahwa semangat belajar dan perencanaan karir siswa masih perlu dikembangkan lebih lanjut.

Disisi lain, layanan bimbingan dan konseling karier di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Metode ini kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dan seringkali tidak menarik bagi mereka. Padahal, karakteristik generasi saat ini lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis pengalaman langsung (Nadeem & Oroszlanyova, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam layanan bimbingan karier yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Soesilo dkk., 2021). Media yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa dalam memahami diri, mengeksplorasi pilihan karier, serta melatih kemampuan pengambilan keputusan secara lebih efektif (Alfikriah dkk., 2025). Untuk menjawab tantangan ini, kami mengembangkan sebuah media edukatif berbasis permainan yang dinamakan “Lemari Citaku”. Media ini dirancang sebagai alat bimbingan karir yang menyenangkan, di mana siswa diajak untuk mengeksplorasi berbagai aspek potensi diri dan pilihan karir

melalui pendekatan visual dan naratif. Nama “Lemari Citaku” dipilih sebagai metafora ruang pribadi yang menyimpan impian, nilai, dan rencana masa depan siswa.

Setiap “laci” dalam lemari ini dilengkapi dengan informasi, kuis reflektif, dan kutipan motivasi yang mendorong siswa untuk mengenali diri sendiri, memahami pilihan yang ada, serta menyusun rencana karir yang realistis dan bermakna. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa solusi konkret, siswa akan terus mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan karir. Mereka mungkin mengambil keputusan secara impulsif, terpengaruh oleh tekanan lingkungan, atau bahkan tidak memiliki rencana sama sekali setelah lulus. Ini dapat menimbulkan masalah jangka panjang, seperti salah jurusan di perguruan tinggi, putus studi, kesulitan beradaptasi di dunia kerja, hingga krisis identitas karir. Kami berharap “Lemari Citaku” dapat menjadi solusi nyata bagi siswa SMAN 1 Mojo Kediri, terutama bagi mereka yang berasal dari latar belakang pesantren. Media ini diharapkan dapat menjaga semangat belajar yang tinggi dan memperjelas pandangan karir siswa.

Berdasarkan uraian diatas tujuan utama dari peneliti ini adalah tidak hanya berfungsi untuk membantu mereka mengenali potensi diri dan pilihan karir, tetapi juga menyediakan ruang refleksi yang fleksibel tanpa membebani jadwal mereka yang padat. Dengan demikian, permainan ini bukan sekadar hiburan, melainkan juga alat pemberdayaan yang kuat dalam proses pengambilan keputusan karir secara mandiri. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengembangan Media Edukatif Lemari Citaku Untuk Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA”. Selain itu, media ini berpotensi menjadi jembatan antara dua dunia pendidikan yang dihadapi siswa, yaitu pendidikan formal di sekolah dan pendidikan karakter di pesantren. Kami berharap siswa dapat mencapai keseimbangan antara kecerdasan spiritual dan kecerdasan karir, sehingga mereka siap menjadi generasi unggul yang mampu menghadapi tantangan di masa depan.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, ruang lingkupnya akan dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran “Lemari Citaku”, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam pengambilan keputusan karir.
2. Peserta penelitian ini hanya akan melibatkan siswa di SMAN 1 Mojo Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah media “Lemari Citaku” dapat teruji secara teoretis dan praktis untuk meningkatkan pengambilan keputusan karir siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media yang bernama *game* “Lemari Citaku” yang telah teruji secara teoretis dan praktis dalam meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik dari aspek teoritis maupun praktis.

1. Aspek Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi pengembangan media layanan Bimbingan dan Konseling (BK) yang inovatif dan komunikatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dorongan untuk meningkatkan metode pembelajaran agar lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik dan mudah dipahami.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berfungsi sebagai sarana untuk memperluas wawasan, pengetahuan, dan pengalaman bagi peneliti. Selain itu, penelitian ini juga menjadi tempat bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

b. Bagi Guru BK

- a) Media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu siswa dalam proses pengambilan keputusan karir.
- b) Layanan BK dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.
- c) Penelitian ini juga mendorong guru BK untuk terus mengembangkan media layanan yang ada.

c. Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menarik.
- b) Mereka akan lebih percaya diri dalam mengambil keputusan dengan lebih baik.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan memberikan keuntungan bagi peneliti berikutnya sebagai dasar awal dalam menciptakan media bimbingan dan konseling yang lebih kreatif dan responsif. Melalui media permainan edukatif “Lemari Citaku”, peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk menciptakan media serupa dengan format, konten, atau platform yang berbeda sesuai dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., & Engaging, B. (2021). *Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning : The Fundamental Concepts To cite this article : Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning : The Fundamental Concepts*. 4(3), 542–552.
- Aji, Novita Dewi Kepercayaan, M., Karir, D., Kelas, S., & Smk, D. I. (2023). *Tahun 2023*.
- Alfikriah, S., Umar, N. F., & Harum, A. (2025). *Development and Validation of an Augmented Reality-Based Career Card Game for Student Career Guidance*. 8(1), 66–76.
- Alhadi, P. &. (2018). *Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta*. 3(2), 87–98.
- Almaida, D. S. &, Febriyanti, D. A., & Psi, S. (2019). *PADA SISWA KELAS XI SMK YAYASAN PHARMASI SEMARANG*. 8, 87–92.
- Amalia, E., Zahra, A., & Yuniar, N. (2022). *Board Games Puzzle Karier : Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA*. 2019, 1691–1698.
- Andini, A. P., Ilahi, F. N., & Almuin, N. (2024). *Pengembangan media kartu karier untuk meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa*. 4(2), 59–66. <https://doi.org/10.30998/ocim.v4i2.11539>
- Budiani, M. S., Izzati, U. A., Mulyana, O. P., Sukmawati, W., Dewi, P., Jannah, M., Psikologi, J., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2023). *Pelatihan pengambilan keputusan karier untuk meningkatkan pencapaian karier remaja*. 2(2), 30–38.
- Clark, D. B., Tanner-smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). *Digital Games , Design , and Learning : A Systematic Review and Meta-Analysis*. 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Fajriah, N., Sikkii, T., Latif, S., Buchori, S., Makassar, U. N., Makassar, U. N., & Makassar, U. N. (2020). *Indonesian Journal of School Counseling : Theory , Application and Development Volume X Nomor Y Mount Years . Pages xx-xx Homepage : <http://ojs.unm.ac.id/index.php/IJOSC> DOI : <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.5817> Pengembangan Media Bimbingan Career SMA. X(Y), xx–xx*.
- Grace, J., Larasati, L., Yuni, M., Cahyono, M., & Rohinsa, M. (2024). *Career Decision-Making Difficulties : Why Exploration Alone is Not Enough for High School Students*. 10(2), 81–90. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.96302>
- Hariyadi, S., Isrofin, B., Kurniawati, S., Semarang, U. N., Sekaran, K., Kota, G., & Tengah, J. (2022). *Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. 7(1), 22–34.

- Khoirunnisa, H., & Lestari, M. (2024). *Layanan bimbingan karir dalam pengambilan keputusan karir siswa*. 10(1), 376–384.
- Krisphianti, Y. D., Setyaputri, N. Y., Yuliani, I., & Puspitarini, D. (2019). *PERBEDAAN ANTARA PENGGUNAAN FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) DENGAN PROSES GROUND , UNDERSTAND , REVISE , AND USE (GURU) TERHADAP EFIKASI DIRI KARIER MAHASISWA S1 BIMBINGAN DAN*. 6(1), 33–40.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799–812.
- Nadeem, M., & Oroszlanyova, M. (2023). *Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation*.
- Nugroho, A., Hariastuti, R. T., Christiana, E., & All, B. (2025). *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Gamifikasi : Studi Literatur*. 9(2), 135–143. <https://doi.org/10.30653/001.202592.490>
- Nuraini, F. (2022). *Layanan Bimbingan Karir : Strategi Penguatan Perencanaan Karir bagi Siswa*. 01(1), 1–13.
- Otu, M. S. (2024). *Effect of purpose-based career coaching on career decision-making*. 43(June), 25568–25594.
- Rizki, N. Y. & E. (2020). *Q UANTA*. 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Sari, Renika Development, M., Android, O. F., Career, B., & Career, E. F. O. R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK KARIER BERBASIS ANDROID DALAM LAYANAN INFORMASI KARIER BAGI SISWA KELAS XII SMA N 1 TURI MEDIA DEVELOPMENT OF ANDROID BASED CAREER E-BOOK FOR CAREER*. 7(3), 111–118.
- Soesilo, T. D., Windrawanto, Y., & Kristin, F. (2021). *Penerapan Model Problem Based Learning dan Penggunaan Board Game Career Racing Dalam Peningkatan Kematangan Karier Peserta Didik*. 15(1), 93–100.
- Srianturi Yanuari, Putra Rizki Distira Ayu, F. S. (2024). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*. 10, 211–219. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i2.15929>