

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAMES PUZZLE* KARIR  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN  
KEPUTUSAN KARIR SISWA KELAS XI  
SMA NEGERI 6 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**EFIE AMALIA AZ ZAHRA**

NPM: 2014010020

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

2025

Skripsi Oleh :

**EFIE AMALIA AZ ZAHRA**  
NPM :2014010020

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAMES PUZZLE KARIER* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER  
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 KEDIRI**

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

Tanggal : 10 Januari 2025

Pembimbing I



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

Pembimbing II



**Dr. Hj Sri Panca Setyawati, M.Pd.**  
NIDN. 0716046202

Skripsi Oleh :

**EFIE AMALIA AZ ZAHRA**

NPM :2014010020

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAMES PUZZLE KARIER* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER  
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 KEDIRI**

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

Pada tanggal : 20 Januari 2025

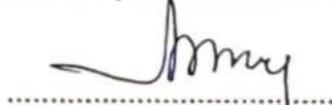
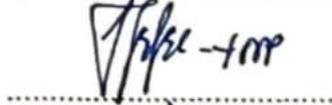
**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons

2. Penguji 1 : Ikke Yuliani Dhian P., M.Pd

3. Penguji 2 : Dr. Sri Panca Setyawati, M.Pd



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**

NIDN.0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : EFIE AMALIA AZ ZAHRA  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl Lahir : Trenggalek, 5 Januari 2002  
NPM : 2014010020  
Fak/Jur/Prodi : FKJP/ 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 fiacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Januari 2025

Yang Menyatakan



METERAN  
TEMPEL

7803DAMX199145461

EFIE AMALIA AZ ZAHRA

NPM: 2014010020

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*“ Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri ”*

**(Hindia)**

*“Perang telah usai, aku bisa pulang  
Kubaringkan panah dan berteriakk MENANG!”*

**(Nadine Hamizah)**

“ Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah- lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan “

## ABSTRAK

**Efie Amalia Az Zahra** : Pengembangan Media *Board Games Puzzle* Karir Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UNP PGRI Kediri 2025.

**Kata Kunci** : Pengembangan,Media *Board Games Puzzle* Karir.

Penelitian ini dilatar belakngai oleh siswa kelas XI yang merasa mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan karir pada dirinya, kurangnya antusias dalam mengikuti kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah dan penggunaan metode layanan yang hanya dengan metode ceramah tanpa menggunakan media layanan yang menarik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI dengan mengembangkan media *Board Games Puzzle* Karir. Model 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 6 tahapan yang terdiri dari Penelitian dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Pengembangan Draft Produk, Uji Coba Lapangan Awal, Penyempurnaan Produk Awal, Uji Coba Produk Awal.

Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh skor 90, oleh ahli materi 90 dan oleh guru bimbingan dan konseling memperoleh skor 90,9. Berdasarkan kriteria kategorisasi hasil validasi termasuk dalam kategori sangat valid. Maka dapat disimpulkan media permainan *puzzle* karir memiliki kategori sangat valid sehingga media tersebut dapat di implementasikan dan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Media juga praktis karena mudah digunakan dengan dukungan android. Media ini juga efektif untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir, terbukti adanya peningkatan nilai rata-rata *pre test* 63,80 menjadi 93,00 ( *post test* ) dan diperkuat dari hasil *uji wilcoxon* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media *Board Games Puzzle* Karir dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pada layanan Bimbingan dan Konseling dan berhasil menarik minat siswa, serta meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir pada siswa kelas XI. Artinya dengan adanya media *Board Games Puzzle* Karir bisa dimanfaatkan dan digunakan sebagai media layanan dengan baik dan diharapkan bisa membantu untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pengambilan keputusan karir yang dialami siswa.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran 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. Zainal 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. Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd. Kons. selaku Dosen pembimbing 1 skripsi prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dr. Hj Sri Panca Setyawati, M.Pd. selaku Dosen pembimbing 2 skripsi prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Drs. Margo Utomo, M.Pd selaku kepala SMA Negeri 6 Kediri.
6. Rina Herira, S.Pd selaku guru BK SMA Negeri 6 Kediri.
7. Superhero dan panutanku Ayahanda tercinta Damusi dan Pintu surgaku Ibunda tercinta Purwati yang senantiasa memberikan do'a yang setiap hari dipanjatkan untuk penulis sampai pad hari ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga ALLAH SWT selalu memberikan kesehatan kepada beliau.
8. Adikku Lukman Hakiki. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulisan menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat adikku.
9. Saudara Danastya Nurdwi Sukmadeva terimakasih atas dukungan, semangat, serta

telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Semoga seluruh hal baik selalu diberikan kepada kita.

10. Seluruh sahabatku JAMAAH INSAP 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. Keluarga besar TK-PAUD Laboratorium School UN PGRI Kediri 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. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, 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, 20 Januari 2025

**EFIE AMALIA AZ ZAHRA**  
NPM:2014010020

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Pengembangan.....	2
E. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>4</b>
A. Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir .....	4
1. Pengertian Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir .....	4
2. Peran Guru BK dalam Pengambilan Keputusan Karir Siswa.....	4
3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Karir .....	5
4. Indikator Pengambilan Keputusan Karir .....	6
B. Media Bimbingan dan Konseling .....	6
1. Media dalam Bimbingan dan Konseling .....	6
2. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling .....	7
C. <i>Board GamesPuzzle</i> Karir.....	7
1. Definisi <i>Board Games</i> .....	7
2. Jenis-Jenis <i>Board Games</i> .....	8
D. Produk <i>Board GamesPuzzle</i> Karir.....	8
E. Buku Panduan Bermain Permainan <i>Board GamesPuzzle</i> Karir.....	10
F. Penelitian Terdahulu .....	10
G. Kerangka Berpikir .....	12
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	<b>14</b>
A. Model Pengembangan.....	14
B. Prosedur Pengembangan .....	16
C. Teknik Pengumpulan Data .....	17
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	19
E. Analisis Data.....	28
1. Uji Normalitas .....	28
2. Uji Homogenitas .....	28
3. Uji Beda.....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
A. Data Uji Coba Media <i>Puzzle</i> Karir .....	29

1. Hasil Validasi Ahli Media .....	29
2. Hasil Validasi Ahli Materi.....	30
3. Hasil Validasi Guru Bimbingan dan Konseling.....	31
4. Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	32
5. Penyempurnaan Produk Awal .....	33
6. Hasil Uji Keefektifan Media.....	36
B. Analisis Data .....	38
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan.....	48
B. Implikasi.....	48
C. Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

2. 1 : Penelitian Terdahulu .....	10
3. 1 : Kisi-Kisi Angket Ahli Materi .....	20
3. 2 : Kriteria Penilaian Ahli Materi .....	20
3. 3 : Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	21
3. 4 : Kriteria Penilaian Ahli Media.....	21
3. 5 : Kisi-Kisi Angket Guru BK.....	21
3. 6 : Kriteria Penilaian Guru BK .....	22
3. 7 : Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi.....	22
3. 8 : Kisi-Kisi Skala Psikologis Pengukur Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Siswa .....	25
3. 9 : Kriteria Penilaian Skala Psikologi.....	26
3. 10 : Hasil Uji Validitas.....	27
4. 1 : Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	30
4. 2 : Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	31
4. 3 : Hasil Uji Validasi Guru BK .....	32
4. 4 : Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Pengguna.....	33
4. 5 : Hasil Revisi.....	35
4. 6 : Kategori Skor Skala Psikologi.....	37
4. 7 : Kemampuan Pengambilan Keputusan Sebelum dan Sesudah Bermain <i>Board Games Puzzle</i> Karir.....	38
4. 8 : Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	38
4. 9 : Uji Normalitas.....	39
4. 10 : Uji Homogenitas .....	39
4. 11 : Uji Beda .....	40
4. 12 : <i>Tes Statistics</i> .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Kerangka Bepikir Penelitian .....	13
3. 1 : Langkah-langkah Pengembangan <i>Borg &amp; Gall</i> .....	15
3. 2 : Langkah-langkah Pengembangan <i>Borg &amp; Gall</i> Sesudah Dimodifikasi .....	15
3. 3 : Sketsa Awal Papan <i>Puzzle</i> Karir .....	17
3. 4 : Papan <i>Puzzle</i> Karir .....	17
3. 5 : <i>Barcode</i> .....	18
3. 6 : Desain Kemasan <i>Puzzle</i> Karir .....	18
3. 7 : Desain Buku Panduan.....	19

## DAFTAR LAMPIRAN

1	: Instrumen Validasi Ahli Materi.....	56
2	: Instrumen Validasi Ahli Media.....	59
3	: Instrumen Validasi Guru BK.....	61
4	: Kisi-Kisi Skala Psikologi Sebelum di Validasi.....	64
5	: Dokumentasi Penelitian.....	73
6	: Hasil Penilaian Para Ahli dan Guru BK.....	75
7	: Surat Pelaksanaan Penelitian.....	83
8	: Lembar Berita Acara.....	84

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah upaya yang dikukun guna membantu peserta didik dlalam mengembangkan kemampuannya, mulai dari aspek spritual, moral, intelektual, serta keterampilan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan tidak hanya melakukan transfer ilmu, tetapi juga mencangkup bimbingan terutama dalam perencanaan maa depan siswa, seperti pemilihan karir setelah siswa lulus Sekolah Menengan Atas (SMA).

Perencanaan karir merupakan salah satu proses penting yang perlu dilakukan siswa untuk mengenali minat, bakat, dan nilai-nilai yang ada pada dirinya. Dengan adanya perencanaan yang matang, siswa dapat membuat keputusan yang tepat untuk mencapai tujuan karir yang akan dicapai. Akan tetapi, jika terdapat siswa yang memiliki rencana karir kurang matang dapat menjadikan dirinya merasa minder, dan kesulitan dalam menentukan masa depannya.

Menurut Pendapat Talib & Aun (dalam Fikry, 2018), Kecemasan merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan. Hal ini dikarenakan rasa cemas dapat menjadikan seseorang merasa minder, dan merasa tidak memiliki kemampuan diri sehingga berdampak pada kurangnya informasi karir yang akan dipilih. Sedangkan Aminurrohim & Saraswati (2014) menyaakan terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan karir siswa meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang berpengaruh seperti values, taraf intelegensi, bakat, minat, pengetahuan, dan kesehatan. Sedangkan dari faktor internal meliputi masyarakat, sosial ekonomi, status ekonomi keluarga, dukungan keluarga, pendidikan, teman serta tutntutan yang dimiliki.

Dengan masih banyaknya siswa yang masih belum bisa mengambil keputusan karir, maka dalam pendidikan perlu adanya bimbingan untuk membantu pelajar dalam mengenali, memahami, dan mengetahui potesi yang ada dalam dirinya (Sari, 2019). Walaupun hampir di seluruh sekolah telah memiliki fasilitas

bimbingan karir yang dilakukan dengan guru BK, nyatanya masih banyak siswa yang merasa acuh dan tidak tertarik dengan bimbingan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 6 Kediri, bahwa siswa merasa malas, tidak tertarik dan tidak ada inisiatif untuk bertanya terhadap informasi yang telah diberikan. Hal ini dikarenakan metode penyampaian yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya media layanan yang digunakan. Oleh karena itu, perlu adanya media layanan yang lebih kreatif, dan dapat menarik perhatian siswa, salah satunya yakni dengan mengembangkan media *Puzzle* karir.

Media *Puzzle* karir memiliki peraturan permainan seperti permainan *Puzzle* pada umumnya yakni siswa harus merangkai kepingan-kepingan sehingga menjadi sebuah kalimat atau gambar. *Puzzle* digunakan karena memiliki manfaat dapat mengasah, melati otak, dan mata, serta melatih kesabaran, dan memberikan pengetahuan yang lebih (Rani, 2014). Dengan adanya media *Puzzle* karir ini diharapkan siswa dapat mengenali potensi yang dimiliki, peluang karir, serta hambatan yang perlu dipersiapkan.

#### **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah layanan karir yang masih konvensional dan kurang variatif membuat siswa tidak antusias, kurang tertib, serta membutuhkan media yang lebih kreatif dan interaktif untuk membantu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kediri.

#### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yakni “Bagaimana kualitas media yang dihasilkan ditinjau dari aspek: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?”

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Ditinjau dari rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media BK *Board Games Puzzle* Karir yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pengampilan keputusan karir siswa SMA Negeri 6 Kediri.

**E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari uraian yang sudah dipaparkan diatas yaitu manfaat dari penelitian ini adalah pengembangan media *Board Games Puzzle Karir* sebagai salah satu upaya inovasi menggunakan media layanan untuk membantu menarik minat siswa serta meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI SMA Negeri 6 kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 15(1), 64–74.
- Aminurrohm, A. W., & Saraswati, S. dkk. (2014). Survei faktor-faktor penghambat perencanaan karir siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(2), 95-115.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Amir, H. (2019). *Kematanaga Karir Teori dan Pengukurannya*. Batu: Literasi Nusantara.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi 2010). Jakarta: Rineka Cipta.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model pengembangan *Borg and Gall*. *Researchgate*. Desember.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya meningkatkan perencanaan karir siswa melalui bimbingan karir dengan penggunaan media modul. *Psikopedagogia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 57.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewiyandari, A. (2018). Pengembangan media *Puzzle* karir untuk layanan bimbingan karir siswa SD. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(9), 489–500.
- Diharjo, W. (2020). Game edukasi bahasa Indonesia menggunakan metode Fisher Yates shuffle pada genre *Puzzle game*. *Integer: Journal of Information Technology*, 5(2), 325-344.
- Djumhur, I., & Surya, M. (1975). *Bimbingan dan penyuluhan*. Bandung: CV Ilmu.
- Fadilla, P. F., & Abdullah, S. M. (2019). Faktor pengambilan keputusan karir pada siswa SMA ditinjau dari Social Cognitive Theory. *Psikostudia: Jurnal*

*Psikologi*, 8(2), 108–115.

- Fakhruna. (2020). Pengaruh pembelajaran teams games tournaments menggunakan media *Puzzle* pada materi organisasi pergerakan nasional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai. (Skripsi, FITK UINSU, Medan).
- Fikry, Z., & Rizal, G. L. (2018). Hubungan otonomi dalam pengambilan keputusan karir terhadap kebimbangan karir pada mahasiswa strata-1 di Kota Padang. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 9(2), 110-125.
- Habibah, A. I., Sunaryo, I. dkk. (2015). Meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan *Puzzle* pada anak usia 5–6 tahun (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali. *Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Harahap, D. (2019). Pengambilan keputusan karir. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 172–186.
- Jarkawi, J. dkk. (2017). Strategi bimbingan dan konseling karir bermutu pada Sekolah Menengah Kejuruan Syuhada Banjarmasin. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 55-65.
- Jordi, D., Faisal, D., San Ahdi, M. S., & Ds, M. (2017). Perancangan board game edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7–12 tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 98-112.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektivitas penerapan metode bermain dengan media *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2).
- Najib, A., & Yuniarti, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran board game berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik dasar listrik dan elektronika di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 8(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian, landasan, fungsi, manfaat,

- jenis-jenis media, dan cara penggunaan. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Nursalim, M. (2013). *Strategi dan intervensi konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Prasetiawan, H. (2018). Pemanfaatan media bimbingan dan konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2).
- Pribadi, A. S., Erlangga, E., & Wangge, M. Y. (2021). Hubungan antara konsep diri akademik dengan pengambilan keputusan karir pada siswa SMP. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 5(1), 157–174.
- Putri, N. D. (2019). Peranan guru bimbingan dan konseling dalam perencanaan karir siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jarai melalui media pohon karir. *Jurnal Wahana Konseling*, 2(2), 158–166.
- Rani, Y. (2014). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Sholikhah, L. D., Baharudin, Y. H., dkk. (2020). Pengembangan model permainan *Puzzle* interaktif berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karir pada siswa SMP. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 3(2).
- Sinaga, I. N., & Nurus, S. (2022). Persepsi siswa kelas XI dalam merencanakan karir dengan bantuan media pohon karir. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 8(1).
- Suban, J. V. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosional dan pengambilan keputusan karir pada siswa kelas X dan XI SMA Kristen 2 Binsus Tomohon. (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhazli, A., & Atthariq, A. (2017). Game *Puzzle* "Numbers in English" berbasis Android dengan metode Fisher Yates shuffle sebagai pengacak potongan gambar. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, 2(1),

500-517.

- Suherman, U. (2009). *Konseling karir sepanjang rentang kehidupan*. Bandung: Prodi Bimbingan dan Konseling Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Triwiyanti, Ardina, T., & Maghfira, R. (2019). *Statistika induktif uji Wilcoxon, Dependen T Tes, dan Independen T Tes*. Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Online), tersedia: <https://jdih.kemenparekraf.go.id.>, diunduh 24 Juni 2023.
- Utomo, N. B. (2015). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling melalui media *Puzzle*. *Jurnal Psikopedagogia*, 4(1), 73–82.
- Vatmawati, S. (2019). Hubungan konformitas siswa dengan pengambilan keputusan karir. *Empati Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 55–70.
- Wanto, S. O. A., & dkk. (2020). Kupas tuntas penelitian pengembangan model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 80-115.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widya Ningrum, N. F. (2019). Pengembangan *Puzzle* jam karir untuk layanan bimbingan karir siswa kelas V SD Negeri Segoroyoso. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 103-111.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Wulandari, A., & Sari, R. (2022). Modul virtual keterampilan membaca berbasis FKIPBook Maker untuk mahasiswa prodi PBSI FKIP UNTIDAR. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 5(1).
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 765-785.

Zamroni, E. (2016). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2),45-52.