

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA AJAIB DALAM BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP PERENCANAAN KARIR SISWA KELAS XI SMA N 1 KEDUNGWUNI

Fathul Muzaki¹, Siti Fitriana², Gregorius Rohastono Ajie³
Email: fathulmuzaki09@gmail.com

Abstrak

Kondisi masih banyak anak muda yang belum memiliki pekerjaan dikarenakan kurangnya informasi terkait karir yang didapatkan. Hasil studi awal dengan Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada 323 siswa kelas XI SMA, sejumlah 157 siswa belum mengetahui hubungan bakat, minat dan pekerjaan, 158 siswa belum mengetahui jenis-jenis pekerjaan dan 240 siswa ragu dengan pilihan karirnya. Kurangnya informasi terkait karir menyebabkan siswa mengalami kesulitan dan keraguan dalam menentukan arah karirnya. Kebutuhan informasi siswa dikembangkan berdasarkan SKKPD SMA pada aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir, sebagai upaya *preventif* permasalahan karir siswa.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media permainan bola ajaib dalam bimbingan klasikal terhadap perencanaan karir siswa kelas XI. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall*, dengan menggunakan empat tahap yaitu: perencanaan, pengembangan, uji coba dan revisi produk hasil validasi ahli. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang di validasi oleh ahli media, ahli materi dan Guru BK. Berdasarkan hasil analisis ahli media sebesar "97,76%", ahli materi "96,67%" dan guru BK "89,2%" dengan kriteria "Baik Sekali". Hasil uji coba terbatas mendapatkan skor rata-rata keseluruhan "96,2%" masuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan pada hasil validasi disimpulkan bahwa media permainan bola ajaib layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling kepada siswa SMA.

Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian serupa dengan menambahkan media permainan bola ajaib dalam format yang lebih interaktif. Sehingga proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih inovatif dan dapat menambah wawasan karir dalam membantu perencanaan karir siswa.

Kata Kunci: Media Permainan Bola Ajaib, Bimbingan Klasikal, Perencanaan Karir

Abstract

The current situation shows that many young people still lack employment due to insufficient career-related information. An initial study using the Student Needs Questionnaire (AKPD) on 323 11th grade students at SMA revealed that 157 students were unaware of the relationship between talents, interests, and jobs, 158 students did not know about the types of jobs available, and 240 students were uncertain about their career choices. The lack of career information has led students to face difficulties and uncertainties in determining their career paths. To address this issue, the development of student information needs is based on the SMA School Counseling and Career Development Program SKKPD, focusing on career awareness and readiness aspects as a preventive measure for students' career-related problems.

The objective of this development research is to create a media tool in the form of a magic ball game for classical counseling related to career planning for 11th grade students. This development research follows the Borg and Gall model, which includes four stages: planning, product development, product testing, and product revision based on expert validation. The data collection instrument used was a questionnaire validated by media experts, content experts, and guidance and counseling teachers. The expert analysis results showed 97.76% from the media expert, 96.67% from the content expert, and 89.2% from the guidance and counseling teacher, all falling under the "Excellent" category. The limited trial results yielded an overall average score of 96.2%, which is categorized as "Very Good." Based on these validation results, it can be concluded that the magic ball game media is suitable for use in guidance and counseling services for SMA students.

Future researchers can develop similar studies by adding a more interactive format to the magic ball game. This would make the guidance and counseling process more innovative and help expand career awareness, ultimately aiding in students' career planning.

Keywords: Magic Ball Game Media, Classical Guidance, Career Planning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar utama yang mempengaruhi kemajuan dan keberlangsungan hidup individu. Hal ini diungkapkan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II pasal 3, yang berisi Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pada fungsi pendidikan nasional, dapat di pahami bahwa potensi diri sangat penting dalam kehidupan. Peserta didik diharuskan untuk memahami dan mengembangkan potensinya secara maksimal dan dengan penuh tanggung jawab sehingga bisa mencapai masa depan yang diinginkan.

Perjalanan karir yang di hadapi oleh individu dimulai sejak mendapatkan pendidikan disekolah. Karir memiliki salah satu bagian kedudukan terpenting dalam hidup yang memiliki pengaruh penting dalam hidup manusia secara keseluruhan, oleh karena itu ketepatan memilih serta menentukan keputusan karir menjadi salah satu tujuan penting terhadap perjalanan kehidupan seorang (Ardiansyah, 2018). Perencanaan karir bukan hanya merencanakan dan menetapkan karir dimasa depan. Namun, juga perlu menyadari kondisi diri termasuk kemampuan dan minat yang dimiliki untuk menentukan jenis profesi atau karir yang ingin diraih (Fitriana, 2023).

Deputi Bidang Kependudukan dan Ketenagakerjaan Bappenas Maliki yang dikutip dari CNBC Indonesia mengungkapkan salah satu alasan anak muda masih belum memiliki pekerjaan adalah faktor salah jurusan, Maliki menambahkan, perlu tahu apabila memilih SMA, maka mereka harus melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi untuk memperoleh gelar S1. Sementara untuk mereka yang memilih SMK, harus siap terjun langsung ke dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi vokasi. Kemudian, Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa pada 2023

terdapat sekitar 9,9 juta penduduk usia muda (15-24 tahun) tanpa kegiatan (Nugroho,2024).

Kondisi masih banyak anak muda yang belum mendapatkan pekerjaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya informasi yang di dapatkan (Franita, 2016). Kurangnya informasi dan pemahaman peserta didik tentang bagaimana cara merencanakan karir mereka adalah permasalahan yang sering terjadi. Memilih pekerjaan yang tetap bisa menjadi lebih mudah apabila peserta didik diberikan panduan dan informasi mengenai berbagai jenis pekerjaan serta persyaratan yang di perlukan didalam dunia kerja.

Hasil studi awal dengan melakukan penyebaran Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada 323 siswa kelas XI SMA, sejumlah 157 siswa belum mengetahui hubungan bakat, minat dan pekerjaan, 158 siswa belum mengetahui jenis-jenis pekerjaan dan 240 siswa ragu dengan pilihan karirnya. Kemudian, wawancara yang dilakukan kepada Guru BK diperoleh hasil bahwa terkait perencanaan karir peserta didik harus memiliki fondasi awal yaitu memiliki impian hidup. Mengacu pada hasil angket dan wawancara tersebut sangat disayangkan jika membiarkan peserta didik mengalami kebingungan, kurangnya pemahaman perencanaan karir ataupun tidak memiliki impian dalam kehidupan karirnya dimasa mendatang.

Layanan bimbingan dan konseling terdiri dari empat bidang, yaitu pribadi, sosial, belajar dan karir. Salah satu layanan yang sangat penting untuk masa depan peserta didik adalah bimbingan dan konseling di bidang karir. Bimbingan klasikal adalah layanan yang bersifat preventif dan memberikan pemahaman yang berorientasi pada bidang belajar, pribadi, sosial dan karir dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat dan dapat membantu individu untuk merencanakan pengambilan keputusan dalam hidupnya serta mengembangkan potensinya secara optimal (Yusuf, 2016).

Berkaitan dengan hasil analisis diatas, maka diperlukan adanya layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karir. Agar layanan bimbingan dan konseling dapat tersampaikan dengan efektif, diperlukan penggunaan media yang inovatif dan menarik yang sesuai dengan masalah yang dihadapi siswa (Fauziah, 2023). Dalam hal ini, peneliti melakukan sebuah pengembangan media berupa permainan perangkat kasar yang bersifat praktis, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi mengenai perencanaan karirnya dimasa depan dengan cara yang lebih menyenangkan. Pengembangan media menjadi penting karena melihat dan situasi dan keadaan sekolah yang belum secara maksimal menggunakan media pendukung dalam pemberian setiap layanan kepada peserta didik. Selain itu mengingat fase peserta didik yang masih berada pada fase perkembangan dimana lebih menyukai proses pembelajaran tidak monoton.

Pengembangan media dalam bimbingan dan konseling telah dikembangkan oleh Ifman Helmi Bachtiar dan Ulfa Danni Rosada dengan mengembangkan permainan ular tangga POPOKI (Pion-Pion Karir) untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa SMA Negeri 1 Kuningan, permainan tersebut di adaptasi dan dikombinasikan dari permainan ular tangga dan monopoli (Bachtiar, 2022). Sedangkan, pengembangan media permainan perangkat kasar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah permainan bola ajaib, dimana permainan ini diadaptasi dari permainan bola pinball. Media Permainan bola ajaib adalah suatu permainan yang melibatkan pemain dalam melakukan gerakan atau tindakan untuk mengontrol dan memanipulasi bola diatas papan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Produk yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Permainan Bola Ajaib yang digunakan dalam Bimbingan Klasikal untuk memberikan pemahaman terkait karir, sehingga siswa bisa merencanakan karirnya di masa depan dengan matang.

Subjek dalam penelitian pengembangan melibatkan tiga ahli dibidangnya masing-masing, yaitu Ahli Media, Ahli Materi dan Guru BK. Uji coba terbatas dilakukan pada 34 siswa kelas XI SMA N 1 Kedungwuni.

Model penelitian pengembangan yang digunakan menggunakan model *Borg & Gall* yang terdiri dari 10 tahapan penelitian (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Masal. Akan tetapi dalam pengembangan media permainan bola ajaib hanya sampai pada tahap ke-4 atau uji coba terbatas. Pembatasan disebabkan karena adanya keterbatasan waktu, biaya dan sumber referensi, sehingga pengembangan hanya sampai pada tahap validasi desain atau uji coba terbatas.

Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk mendapatkan jawaban (Sugiyono, 2013). Berikut adalah instrumen yang digunakan, yaitu:

1. Instrumen Ahli Media

Instrumen ahli media diadopsi dari Aini (2023). Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media dalam pengembangan media bola ajaib. Skala yang digunakan untuk menilai kelayakan dan ketidaklayakan adalah skala *likert*.

2. Instrumen Ahli Materi

Instrumen ahli media diadopsi dari Aini (2023). Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media dalam pengembangan media bola ajaib. Skala yang digunakan untuk menilai kelayakan dan ketidaklayakan adalah skala *likert*.

3. Instrumen Guru BK

Instrumen ahli media diadopsi dari Aini (2023). Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media dalam pengembangan media bola ajaib. Skala yang digunakan untuk menilai kelayakan dan ketidaklayakan adalah skala *likert*.

4. Instrumen Uji Coba Terbatas

Instrumen uji coba terbatas bersumber dari Tompo (2022). Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan dan keberterimaan media dalam pengembangan media bola ajaib. Skala yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keberterimaan adalah skala *guttman*.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, digunakan dua teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa

komentar dan saran perbaikan produk oleh para ahli. Sedangkan pada data kuantitatif berupa skor atau angka penilaian instrument validasi oleh para ahli. Skor penilaian diperoleh melalui angket yang diberikan kepada para ahli.

Pada instrument angket validasi ahli, peneliti menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 sampai 5. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Skala likert yang digunakan oleh peneliti pada angket pengujian produk berupa pengembangan media permainan bola ajaib untuk para ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis skor untuk menghitung tanggapan diukur berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Validasi Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Pada instrument angket uji coba terbatas, peneliti menggunakan skala guttman. Menurut Sugiyono (2013:96) skala guttman adalah skala pengukuran untuk memperoleh jawaban yang tegas dengan hanya menggunakan dua interval. Data yang diperoleh kemudian di analisis untuk menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis skor untuk menghitung tanggapan diukur berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Pedoman Pemberian Uji Coba Terbatas

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Skor hasil validasi ahli media, ahli materi dan guru BK serta uji coba terbatas kemudian dihitung dengan menggunakan rumus.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Riduwan, 2012).

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori kelayakan
1	81 – 100 %	Sangat Baik
2	61 – 80 %	Baik
3	41 – 60 %	Cukup
4	21 – 40 %	Kurang
5	< 21 %	Sangat Kurang

Pengembangan media permainan bola ajaib dikatakan berhasil atau layak digunakan bagi peserta didik kelas XI SMA N 1 Kedungwuni apabila prosentasi hasil dari uji ahli media, ahli materi dan guru BK berada pada rentang 41-60% dengan kriteria “Cukup” (Mustaji, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Studi Pendahuluan

Pada penelitian ini, studi pendahuluan dilakukan dalam tiga hal, yaitu analisis permasalahan, analisis kebutuhan dan studi literatur. Hasil studi pendahuluan dijabarkan sebagai berikut.

a. Analisa Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan melakukan penyebaran Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) kepada peserta didik kelas XI dan wawancara kepada guru BK di SMA N 1 Kedungwuni. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh peserta didik dan bagaimana guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Hasil dari penyebaran Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) menunjukkan bahwa peserta didik masih belum paham hubungan antara bakat, minat, pendidikan dan pekerjaan, peserta didik juga merasa belum banyak tahu tentang jenis-jenis pekerjaan atau profesi yang ada dimasyarakat serta peserta didik masih memiliki keraguan dengan pilihan cita-cita dimasa depan.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru BK menunjukkan bahwa peserta didik yang belum memiliki perencanaan karir yang matang karena tidak memiliki fondasi awal yaitu terkait impian hidup serta kurangnya informasi. Selain itu, media yang dipakai dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru BK masih sangat minim, yaitu menggunakan media PPT dan video pembelajaran dari media sosial YouTube.

b. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan melalui hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) dan wawancara untuk memperoleh informasi lebih mendalam. Hasil dari analisis kebutuhan ditemukan informasi bahwa:

- 1) Peserta didik masih belum paham hubungan antara bakat, minat, pendidikan dan pekerjaan, peserta didik juga merasa belum banyak tahu tentang jenis-jenis pekerjaan atau profesi yang ada dimasyarakat serta peserta didik masih memiliki keraguan dengan pilihan cita-cita dimasa depan. Berdasar pada hasil tersebut, peserta didik membutuhkan informasi terkait jenis-jenis profesi yang ada di masyarakat dan bagaimana cara yang tepat untuk bisa mendapatkan profesi yang diinginkan.
- 2) Media yang sering digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling yaitu papan tulis, PPT dan video pembelajaran dari media sosial YouTube. Berdasar pada hasil wawancara, penggunaan media yang lebih bervariasi sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Sehingga, dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan menambah instrument baru bagi guru BK di sekolah.

c. Studi Literatur

Peneliti melakukan studi literatur terkait dengan permasalahan yang ada berdasarkan hasil analisis permasalahan dan analisis kebutuhan, dengan cara

mengumpulkan bahan materi dan bahan yang dibutuhkan dalam produk yang dikembangkan. Sub materi mengacu pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) SMA/SMK pada aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir (mencapai kematangan dalam pemilihan karir). Adapaun sub-sub materi dan bahan yang termuat dan dibutuhkan dalam media yaitu:

- 1) Jenis-jenis profesi yang ada di masyarakat berdasarkan pada bidang (Kesehatan, Teknologi, Pendidikan, Keuangan, Hiburan, Tranportasi, Seni dan Pariwisata) dan langkah-langkah untuk mencapainya. Seni dan Pariwisata) dan langkah-langkah untuk mencapainya.
- 2) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan produk, seperti: Papan blockboard, cat, paku, pegangan, lima penyangga wadah berbentuk silinder dan wadah berbentuk silinder
- 3)

2. Hasil Prngembangan

Pengembangan media permainan bola ajaib dilakukan setelah dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan pada studi pendahuluan. Kemudian, dilakukan penyusunan draft produk prototype dilanjutkan dengan penyusunan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk mejadikan produk jadi.

a. Penyusunan draft produk media

Pada penyusunan draft produk media diawali dengan mempertimbangkan warna yang akan digunakan, menyusun halang rintang, penentuan letak wadah dan penyusunan materi.

1) Pertimbangan warna

Pertimbangan warna yang digunakan dibuat agar tampilan menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan antusiasme dari peserta didik.



Gambar 1. Pertimbangan Warna

2) Penyusunan halang rintang

Penyusunan halang rintang dibuat tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.



Gambar 2. Penyusunan Halang Rintang

3) Penentuan letak wadah

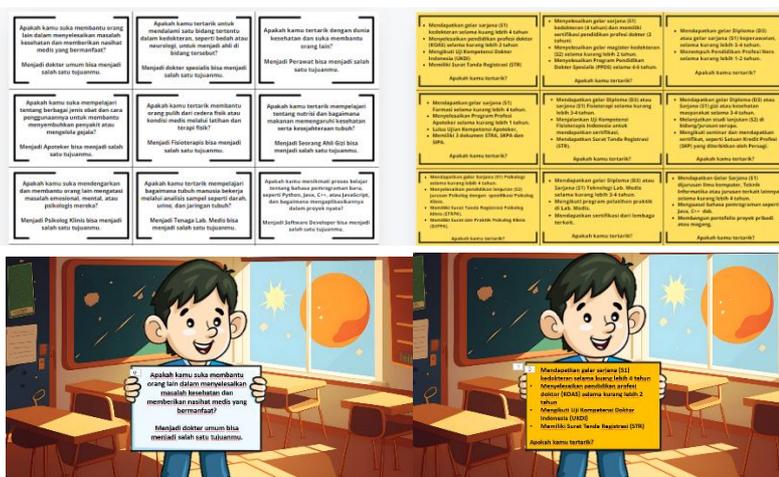
Peletakan wadah dibuat mudah supaya peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk berhasil memasukan bola setelah berhasil melewati halang rintang dan bisa mendapatkan informasi karir yang telah di sediakan.



Gambar 3. Penentuan Letak Wadah

4) Penyusunan materi

Penyusunan materi dilakukan dengan mencetak kertas yang berisi materi terkait perencanaan karir kemudian memotong dan digulung supaya bisa di letakkan di wadah.



Gambar 4. Penyusunan Materi

b. Penyusunan bahan-bahan produk

Penyusunan bahan-bahan yang telah ditentukan dalam pembuatan produk melalui beberapa tahap, yaitu:

- 1) Pemotongan blockboard menjadi ukuran 80x50cm.
- 2) Pewarnaan papan menggunakan cat.
- 3) Penyusunan paku sebagai halang rintang di atas papan.
- 4) Membuat penyangga wadah.
- 5) Pemasangan penyangga dan pelatakan wadah.
- 6) Memotong dan menggulung materi yang telah di cetak.

3. Hasil Validasi dan Uji Coba Terbatas

a. Hasil Validasi Ahli

Produk yang telah dibuat oleh peneliti kemudian akan diujikan validitas atau kelayakannya oleh para ahli untuk menilai seberapa layak produk yang telah dikembangkan dapat digunakan. Hasil dari uji validitas ini menghasilkan penilaian dan saran atau masukan terkait produk yang dibuat, supaya produk yang tersebut layak memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan. Pada uji validitas para ahli terhadap produk yang dibuat memuat 3 aspek, yaitu penyajian, isi atau materi dan tata bahasa.

Validator ahli media yaitu Ibu Dr. Venty, S.Ag., ahli materi yaitu Ibu Desi Maulia, S.Psi., M.Psi., Psikolog., dan Guru BK Bapak Fredy Fitriyana, S. Pd.

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Uji Validasi

No.	Validator	Presentase	Kategori
1	Uji Validitas Ahli Media	97,76%	Sangat Baik
2	Uji Validitas Ahli Materi	96,67%	Sangat Baik
3	Uji Validitas Guru BK	89,2%	Sangat Baik
Jumlah		283,63%	
Rata-rata		94,54%	
kategori			Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel sekian hasil penilaian secara keseluruhan yang telah diuji oleh ahli media, ahli materi dan guru BK mendapatkan skor keseluruhan "283,63%" dengan jumlah rata-rata "94,54%". Berdasarkan kategori penilaian acuan patokan, skor tersebut berada pada rentang "81-100%" dengan kategori "Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan bola ajaib sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

b. Uji Coba Terbatas

Setelah media permainan bola ajaib yang telah dikembangkan dan dianggap layak oleh ahli media, ahli materi dan guru BK. Kemudian, media permainan bola ajaib diujicobakan secara terbatas dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan keberterimaan media secara paktis. Uji coba terbatas melibatkan 34 peserta didik kelas XI, dimana dalam tahap ini peneliti menjadi fasilitator, peserta didik mengisi angket penilaian dan berperan langsung dalam proses pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan bola ajaib.

Tabel 5. Hail Keseluruhan Uji Coba Terbatas

No	Pertanyaan	Skor	Presentase	Kategori
1	Apakah tampilan pada permainan bola ajaib ini sudah menarik?	33	97%	Sangat Baik
2	Apakah permainan bola ajaib praktis digunakan?	34	100%	Sangat Baik
3	Apakah permainan bola ajaib ini menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar?	33	97%	Sangat Baik
4	Apakah gambar materi yang terdapat pada permainan bola ajaib ini sudah sesuai?	31	91%	Sangat Baik
5	Apakah materi dalam permainan bola ajaib ini mudah dipahami?	32	94%	Sangat Baik
6	Apakah materi permainan bola ajaib ini sesuai dengan kebutuhan adik-adik?	33	97%	Sangat Baik
7	Apakah permainan bola ajaib ini membantu adik-adik memahami dan mengenal berbagai informasi mengenai karir/profesi?	33	97%	Sangat Baik
Jumlah		229		
Rata-rata kategori			96,2%	Sangat Baik

Hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 34 peserta didik memperoleh skor keseluruhan 229 atau 96,2%. Berdasarkan kategori penilaian acuan patokan, skor tersebut berada pada rentang “81-100%” dalam kategori “Sangat Baik”, atau dengan kata lain media permainan bola ajaib dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Pembahasan

Pada penelitian pengembangan Media Permainan Bola Ajaib Dalam Bimbingan Klasikal Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMA N 1 Kedungwuni bertujuan sebagai upaya pencegahan permasalahan yang berkaitan dengan karir peserta didik. Kebutuhan informasi atau materi yang ada di dalam media dikembangkan berdasarkan aspek perkembangan siswa SMA yaitu wawasan dan kesiapan karir, dimana dalam pengenalannya peserta didik mempelajari kemampuan diri, peluang dan ragam pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang terfokus pada pengembangan alternatif karir yang lebih terarah, kemudian peserta didik menginternalisasi nilai-nilai yang melandasi pertimbangan pemilihan alternatif karir, sehingga peserta didik dapat mengembangkan alternatif perencanaan karir dengan mempertimbangkan kemampuan, peluang dan ragam karir.

Media ini dibuat berdasarkan adaptasi dari permainan pinball, dimana permainan pinball dapat membantu meningkatkan keterampilan berfikir cepat, meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta meningkatkan interaksi. Tetapi permainan pinball membutuhkan biaya yang mahal untuk membeli mesin dan perawatannya, serta memerlukan ruangan yang cukup luas untuk menempatkan mesin permainan. Sehingga dilakukanlah pengembangan tanpa mengurangi keunggulan dari permainan tersebut, tetapi menekankan pada biaya yang diperlukan tidak terlalu banyak tetapi

tetap praktis dan efisien ketika digunakan, serta dapat secara efektif bila digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Penelitian dan pengembangan ini diawali dengan melakukan penyebaran Angkat Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) kepada seluruh peserta didik kelas XI. Kemudian diperoleh data bahwa peserta didik mengalami permasalahan terkait karir, tentunya hal ini menandakan bahwa dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling terutama di bidang karir masih kurang maksimal. Selanjutnya, untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dilakukan wawancara dengan guru BK, di dapatkan bahwa permasalahan terkait karir yang dialami oleh peserta didik karena tidak memiliki fondasi utama yaitu impian hidup, serta penggunaan media yang digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling masih sangat minim. Berdasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan dikembangkan sebuah media layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah terkait karir.

Tahap selanjutnya adalah perancangan media, pada tahap ini penyusunan bentuk media dan perancangan instrument. Penyusunan bentuk media dilakukan untuk mengetahui secara garis besar bagaimana tahapan media akan dibuat, penyusunan media dimulai dengan menentukan ukuran papan, pemilihan warna, penentuan halang rintang dan penyusunan materi. Sedangkan perancangan instrument dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru BK.

Kemudian dilakukan uji validasi oleh para ahli, kelayakan media permainan bola ajaib didasarkan atas validasi dari ahli media, ahli materi dan guru BK. Dengan hasil uji validasi pada ahli media dengan indikator penyajian "100%", indikator isi atau materi "100%" dan indikator tata bahasa "93,3%", dengan skor rata-rata keseluruhan adalah "97,76%" menunjukkan bahwa produk media permainan bola ajaib yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari uji coba ahli materi dengan indikator penyajian "100%", indikator isi atau materi "95%" dan indikator tata bahasa "95%", dengan skor rata-rata keseluruhan "96,67%" menunjukkan bahwa produk media permainan bola ajaib yang di kembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Kemudian hasil validasi dari guru BK dengan indikator penyajian "96%", indikator isi atau materi "85%" dan indikator tata bahasa "86,67%", dengan skor rata-rata keseluruhan adalah "89,2%" menunjukkan bahwa produk media permainan bola ajaib yang di kembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Merujuk pada hasil yang sudah dilakukan pada ahli media, ahli materi dan guru BK dapat di simpulkan bahwa media permainan bola ajaib sangat baik dan layak digunakan.

Setelah media permainan bola ajaib dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan guru BK. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji coba terbatas terhadap 34 peserta didik atau responden. Hasil uji coba terbatas dengan skor rata-rata keseluruhan adalah "96,2%" menunjukkan bahwa media permainan bola ajaib yang di kembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan perolehan kategori "Sangat Baik" maka dapat disimpulkan bahwa media permainan bola ajaib sangat layak digunakan sebagai media dalam bimbingan kasliikal terhadap perencanaan karir peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan mengenai "Pengembangan Media Permainan Bola Ajaib Dalam Bimbingan Klasikal Terhadap Perencanaan Karir

Siswa Kelas XI SMA N 1 Kedungwuni” yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan bola ajaib dianggap layak dan dapat digunakan sebagai media Bimbingan klasikal dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan presentase “97,76%”, ahli materi “96,67%” dan guru BK “89,2%”, semuanya masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga media permainan bola ajaib layak dan bisa digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Media permainan bola ajaib sudah dalam kategori “Sangat Baik”, setelah dilakukan perbaikan pada jumlah wadah, penulisan materi, pewarnaan kertas, kesalahan kata dan penyederhanaan kalimat sesuai saran dan masukan para ahli. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 34 peserta didik mendapatkan skor rata-rata keseluruhan “96,2%” masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Menunjukkan bahwa media permainan bola ajaib layak dan bisa digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling pada peserta didik.

Pada bagian kesimpulan, harus menjawab tujuan penelitian, bukan merangkum hasil temuan penelitian. Simpulan harus singkat, jelas dan padat. Berdasarkan temuan dan pembahasan, ditulis dalam bentuk paragraf bukan numerik. Memuat sintesa temuan dari analisis data dan pembahasan serta menonjolkan temuan baru yang berkontribusi pada perkembangan keilmuan. Implikasi penelitian dapat berupa saran untuk penelitian selanjutnya, saran kebijakan (misal untuk penelitian selanjutnya, saran kebijakan dll).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik
Setelah mendapatkan layanan menggunakan media permainan bola ajaib diharapkan peserta didik mendapatkan pemahaman terkait karir sehingga dapat merencanakan karirnya setelah lulus.
2. Bagi Guru BK
Media permainan bola ajaib bisa menjadi media dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling terkait perencanaan karir peserta didik.
3. Bagi Sekolah
Sekolah dapat memberikan dukungan dan memfasilitasi guru BK untuk mengembangkan media layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih variatif, sehingga peserta didik memiliki pengalaman baru dan juga meningkatkan kualitas pada layanan Bimbingan dan Konseling.
4. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling
Penelitian Research and Development (R&D) perlu dikembangkan lebih lanjut dalam pendidikan strata 1 agar tidak menjadi sesuatu yang asing, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan minat mahasiswa untuk tertarik melakukan penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D).
5. Bagi Peneliti Selanjutnya
Media permainan bola ajaib yang dikembangkan masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangannya. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan kartu karir terutama pada segi jenis profesi, materi dan pengembangan berbasis IT.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul. 2023. Pengembangan Media Ensiklopedia Pekerjaan Berbasis Android Untuk Layanan Informasi Karier Siswa Kelas XI SMK NU Kedungtuban. (Skripsi Tidak Dipublikasikan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Semarang.
- Ardiansyah, A. (2018). Bimbingan dan Konseling Karir Remaja “Studi Komparasi SMP IT Abu Bakar dan SMP Taman Dewasa Ibu Pawiatan Yogyakarta”. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(1), 09-22.
- Bachtiar, I. H., & Rosada, U. D. (2022). Pengembangan Ular Tangga Popoki (Pion–Pion) Karir Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Sma Negeri 1 Kuningan. *Al-Tazkia: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 11(1), 69-84.
- Fauziah, F., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 13-33.
- Fitriana, S., Mukti, B. K., & Ajie, G. R. (2023, July). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kendal. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling (SMAILING)* (Vol. 1, No. 1, pp. 169-177).
- Mustaji.2005. Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. Surabaya: Unesa University Press.
- Nugroho, R. A. (2024). Bappenas Ungkap Penyebab Banyak Gen Z Nganggur: Salah Jurusan. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/news/20240521074003-4-539932/bappenas-ungkap-penyebab-banyak-gen-z-nganggur-salah-jurusan>
- Riduwan. (2012). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Tompo, M. A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Pop-Up Book Career Sebagai Media Informasi Pengenalan Karir Untuk Siswa Kelas V Di SDN No. 17 Pokobulo. *Pinsi Journal of Education*. 1(1), 1-20.
- UU RI No. 20. (2023). Sistem Pendidikan Nasional.
- Yusuf, S., & Budiamin, A. (2016) Program Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Self-Control Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA*. 5(1), 1-16.