

Pengembangan Media Permainan *Career Cards* Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Karir Peserta Didik

Annisa Rini Suardi^a, Abdullah Sinring^b, Akhmad Harum^c

^{abc} Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

ABSTRACT. *The objectives of this research are to determine: 1) The need for career card game media as an information service to help students choose a career; 2) The prototype of the career card game media as an information service to assist students in making career decisions; 3) The validity and practicality of the career card game media as an information service to help students make career decisions. This research uses the Research and Development (RnD) method with the Borg and Gall development model modified by the researcher. The instruments used in this study are questionnaires and interview guidelines. The results show that 1) Students at SMA Negeri 3 Enrekang have a limited understanding of career planning, highlighting the need for career cards to support the implementation of career information services; 2) The prototype development of career cards as an information service for career decision-making for students at SMA Negeri 3 Enrekang; 3) The assessment of career cards media by material experts obtained a total score of 87.5% (very valid). The assessment by media experts obtained an average score of 75% (valid).*

ABSTRAK Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui; 1) Gambaran kebutuhan media permainan career cards sebagai layanan informasi untuk membantu peserta didik menentukan pilihan karir; 2) Prototype media permainan career card sebagai layanan informasi untuk membantu peserta didik menentukan pilihan karir; 3) Validitas dan kepraktisan dari media permainan career card sebagai layanan informasi untuk membantu peserta didik menentukan pilihan karir. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan Borg and Gall yang di modifikasi oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Siswa di SMA Negeri 3 Enrekang memiliki pemahaman yang kurang tentang perencanaan karir sehingga dibutuhkan media career cards untuk mendukung pelaksanaan layanan informasi karir; 2) Prototype pengembangan media career cards sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir peserta didik di SMA Negeri 3 Enrekang, 3) Penilaian media career cards dilakukan oleh ahli materi diperoleh skor total 87,5% (sangat valid). Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata skor 75% (valid).

ARTICLE HISTORY

Received 20 June 2024

Accepted 26 August 2024

KEYWORDS:

Career Cards; Information Services; Career Decision-Making.

KATA KUNCI:

Career Cards; Layanan Informasi; Pengambilan Keputusan Karir.

CONTACT *Corresponding author*, E-mail: akhmad.harum@unm.ac.id, Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Jl. Tidung 10 No.43, Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222, Indonesia.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Kesulitan-kesulitan siswa dalam mengambil keputusan mengenai karirnya sering kali dijumpai di sekolah-sekolah. Hal ini menandakan belum terlaksananya pelayanan bimbingan konseling karir di Sekolah dengan baik. Sebagai guru BK di sekolah sudah menjadi kewajiban untuk memberikan pelayanan bimbingan dan konseling termasuk dalam pemberian informasi mengenai pemilihan karir siswa (Sulaiman, 2021) Aryani, F., & Rais, M (2018) mengungkapkan bahwa kemampuan seseorang dalam melihat kekuatan dan kelemahan dalam diri sehingga individu dapat memiliki kepekaan yang bersifat responsif terhadap tuntutan yang muncul dari lingkungan individu berada disebut pengenalan diri. Individu yang dapat mengenali diri secara lebih baik akan dapat dengan mudah menjalankan kehidupan secara efektif.

Pengenalan wawasan karir merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik dalam masa depan. Tujuan karir bagi peserta didik lebih difokuskan untuk memberikan kesadaran dan wawasan karir kepada peserta didik Kartadinata (Saputra, 2020). Artinya peserta didik belum diharapkan dapat memilih secara pasti, tetapi sudah mempunyai wawasan yang luas mengenai jenis-jenis pekerjaan serta jurusan yang akan mereka pilih nantinya. Melihat pentingnya pengenalan karir pada masa SMA hendaknya guru BK dalam pelaksanaannya melakukan dengan semaksimal mungkin.

Bimbingan dan konseling karir merupakan pemberian layanan oleh konselor kepada siswa dalam membatunya menentukan arah karirnya. Menurut Winkel (Nuraini, 2022) bimbingan dan konseling karir merupakan pemberian layanan bimbingan dalam mempersiapkan individu menghadapi dunia kerja. Layanan dapat berupa pemberian bimbingan maupun konseling karir.

Dalam memilih karir atau pekerjaan yang sesuai dengan dirinya, terkadang siswa/i masih belum mampu menentukan pilihannya dan terkadang juga peserta didik mengambil keputusan karena dipengaruhi oleh orang sekitarnya seperti orang tua dan teman-temannya. Sebagian orang tua terlalu berambisi untuk menentukan studi lanjut atau pekerjaan untuk anaknya, sehingga orang tua lupa akan kemampuan dan minat yang dimiliki anaknya. Hal tersebut membuat peserta didik keliru dalam menentukan karir yang akan dipilihnya, hal itu akan menyebabkan permasalahan dalam hal belajar, kelanjutan studi, pekerjaan, serta permasalahan lain yang berhubungan dengan karir masa depannya. Serta faktor minat juga berperan penting dalam menentukan karirnya, minat pada dasarnya adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau tanpa paksaan seseorang. Masing-masing individu tidak mengambil keputusan dengan cara yang sama, gaya atau strategi pengambilan keputusan mengacu pada pola perilaku, atau metodologi yang diikuti setiap individu agar keputusan mereka memiliki hasil terbaik (Arjanggi, 2023)

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah merupakan usaha membantu siswa/i dalam pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar, serta perencanaan dan pengembangan karir. Layanan informasi karir yang ada dalam bimbingan dan konseling berfungsi untuk memberikan informasi kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipilih dalam pekerjaan dan pendidikan agar siswa memilih pilihan yang jelas untuk mencapai tujuannya (Herdi, 2021). Tujuan bimbingan karir di sekolah adalah untuk membantu siswa menguasai keterampilan untuk membuat keputusan tentang karir masa depan.

Perencanaan karir merupakan hal yang sangat penting bagi siswa dalam mencapai kesuksesan karirnya, Putri (Fitriana et al., 2021). Bimbingan karir sangat penting bagi siswa dalam menentukan pilihan karir masa depan. Dimana dengan adanya bimbingan karir di sekolah dapat membantu siswa dalam mengenal dirinya, menentukan pilihan, mengambil keputusan sesuai dengan dirinya dalam hal memilih melanjutkan studi atau memasuki dunia kerja (Fitriani, 2022).

Pengembangan media permainan career cards ini dianggap penting karena melihat situasi dan keadaan di sekolah yang sampai saat ini belum memiliki media pendukung dalam pemberian layanan bimbingan karir yang diberikan oleh guru BK. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan peneliti memilih media permainan career cards dalam melakukan penelitian pengembangan. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan alasan lain karena di usia mereka yang masih berada pada masa remaja lebih banyak menyukai proses pembelajaran yang unik dan tidak monoton.

Dengan adanya media permainan career cards ini, maka diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti layanan BK khususnya dalam layanan bimbingan karir, dapat mengatasi kebingungan peserta didik dalam memilih sekolah lanjutan yang sesuai dengan minat, bakat dan cita-citanya di masa depan, menambah wawasan peserta didik berdasarkan gambaran informasi studi lanjut yang diterima serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu guru BK dalam menyampaikan informasi karir kepada siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall (Sugiyono, 2019) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan adanya penelitian.

Pengembangan media permainan *career cards* sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir di sekolah menengah atas ini mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2018). Model pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan. Namun, pada penelitian ini peneliti memodifikasi dan menggunakan tujuh langkah pelaksanaan yaitu (1) Analisis kebutuhan; (2) Pengembangan produk; (3) Uji validitas (uji ahli); (4) Revisi I; (5) Uji kelompok kecil; (6) Revisi II; (7) Produk akhir.

Teknik dalam pengumpulan data adalah dengan wawancara dan angket. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tingkat kebutuhan *career card* sebagai layanan informasi bimbingan karir dengan guru BK dan siswa. Kemudian, dalam penelitian ini ada dua macam angket yang digunakan, pertama angket penilaian validitas untuk validator ahli dan angket akseptabilitas untuk praktisi. Alat pengumpul data berupa angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan atau penilaian siswa SMAN 3 Enrekang terhadap media permainan *Career Card* yang akan dikembangkan. Bentuk angket yang digunakan oleh peneliti adalah gabungan dari bentuk angket tertutup dengan pilihan jawaban berupa pernyataan.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran kebutuhan media permainan *career cards* sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal mengenai keadaan siswa di SMA Negeri 3 Enrekang, apakah mereka benar-benar belum mengetahui tahap perkembangan karir dan perencanaan karir dan apakah mereka membutuhkan sebuah media sebagai layanan informasi karir. Alat yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan yaitu angket dan wawancara. Metode wawancara dilaksanakan dengan bentuk wawancara terstruktur yaitu wawancara yang menggunakan pedoman wawancara kepada wali kelas dan siswa. Adapun hasil analisis gambaran kebutuhan permainan *career cards* yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :

Hasil analisis angket menunjukkan gambaran bahwa pentingnya layanan bimbingan dan konseling terkhusus layanan karir dengan dibantu media pendukung, dilihat dari 36 siswa yang dibagikan angket melalui secara google form (Kelas X). Diketahui masih banyak siswa kurang mengetahui pentingnya karir, dan pengambilan keputusan karir melalui cita-cita yang diinginkannya. Berdasarkan data tersebut maka diketahui bahwa sebagian besar siswa masih kurang mengetahui terkait karir dan masih bimbang dan ragu dalam pengambilan keputusan melalui kemampuan dirinya sendiri.

Hasil wawancara dengan siswa dilakukan oleh peneliti melalui secara langsung menunjukkan bahwa gambaran pentingnya layanan karir dan pengambilan keputusan karir dilakukan oleh 5 orang siswa sebagai narasumber. Diketahui berdasarkan hasil wawancara telah ditemukan bahwa ada 2 orang siswa masih tidak peduli dengan karir kedepannya dan pengambilan keputusan karir itu dikarenakan pemahaman orangtua untuk menyuruh anaknya langsung bekerja kebun dan juga faktor ekonomi juga menjadi salah satu alasan mengapa tidak peduli dengan karir kedepannya. Sedangkan ada 3 orang siswa ditemukan mengatkan bahwa siswa tersebut tidak mengetahui karir, apa yang harus dipersiapkan dalam jenjang karir selanjutnya dan masih bingung dalam pengambilan keputusan karir.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru BK SMAN 3 Enrekang mengenai media bimbingan disekolah, diperoleh hasil bahwa belum pernah ada media yang digunakan untuk mengenalkan siswa dengan karir ataupun pengambilan keputusan karirnya. Maka dari itu, dibutuhkan media pendukung untuk memfasilitasi siswa dalam pemberian layanan informasi dan pengambilan keputusan karirnya.

2. Prototype Media Permainan Career Cards Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Karir Peserta Didik Di SMAN 3 Enrekang.

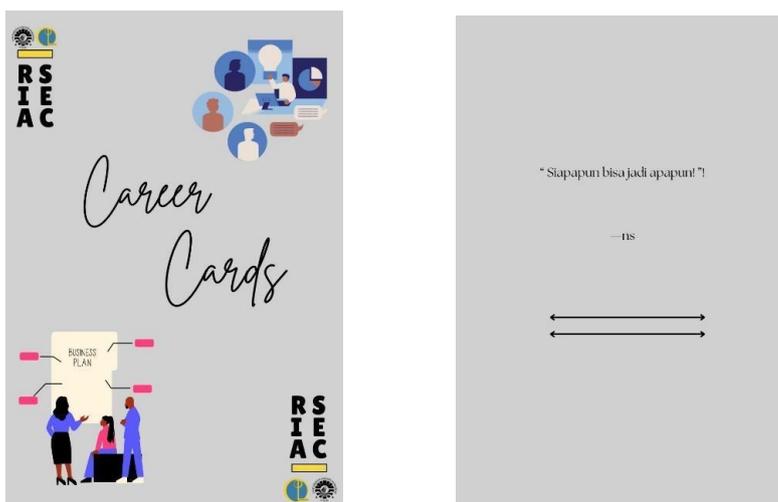
a. Perancangan desain tampilan card (depan dan belakang)

Terdapat gambar dalam card yang digunakan pada media tersebut, perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva. Desain gambar semenarik mungkin. Pembuatan desain gambar menggunakan aplikasi canva dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. Perancangan desain tampilan card (depan dan belakang)

b. Perancangan desain tampilan tempat card



Gambar 2. Perancangan desain tampilan tempat card

c. Perancangan desain dadu terbuat dari kardus



Gambar 3. Perancangan desain dadu terbuat dari kardus

d. Perancangan desain buku panduan penggunaan permainan



Gambar 4. Perancangan desain buku panduan penggunaan permainan

3. Tingkat Validitas dan Kepraktisan media Career Cards Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Karir Peserta Didik Di SMAN 3 Enrekang.

Validasi Ahli Isi

Hasil data penilaian validitas ahli isi diperoleh dari uji validasi yang diperoleh dari hasil angket penilaian dari uji ahli isi yang dapat memberikan gambaran layak tidaknya media career cards digunakan ditingkat SMA. Adapun aspek yang dinilai terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek isi dan penyajian. Adapun gambaran tingkat validitas dapat dilihat pada table 1.

Validasi Ahli Media

Hasil data validitas ahli media diperoleh dari uji validasi yang diperoleh dari hasil angket penilaian dari ahli media yang dapat memberikan gambaran layak tidaknya media permainan career cards digunakan tingkat SMA. Adapun aspek yang dinilai terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek gambar, dan aspek ukuran tulisan. Adapun gambaran tingkat validitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Tingkat validitas ahli Isi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor	Presentase	Tingkat Validitas
1.	Relevansi materi dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	4	100%	Sangat Valid
2.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis	3	75%	Valid
3.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	3	75%	Valid
4.	Materi sesuai dengan tujuan layanan yang telah dirumuskan	4	100%	Sangat valid
5.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema materi layanan	4	100%	Sangat valid
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	75%	Valid
7.	Materi disajikan secara jelas dan spesifik	4	100%	Sangat valid
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami	4	100%	valid
9.	Materi dalam media dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	3	75%	Valid
10.	Materi dalam media dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	4	100%	Sangat valid
11.	Materi dalam media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	3	75%	valid
12.	Kejelasan uraian materi dalam media dapat berfungsi sebagai layanan informasi	3	75%	valid

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skala Penilaian
Grafis	1. Ketepatan memilih warna pada kartu	3
	2. Kemenarikan tampilan kartu (depan dan belakang)	3
	3. Tampilan tempat kartu yang proposional	4
	4. Kemenarikan tampilan Guru Buku Panduan dan Siswa	3
	5. Tampilan box pada permainan kreatif	3
Tampilan Media	1. Ketepatan pemilihan warna pada background kartu	4
	2. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam isi kartu	3
	3. Ketepatan pemilihan warna teks	3
	4. Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3
	5. Ketepatan pemilihan jenis font	3
	6. Kesesuaian warna dalam tampilan kartu	3
	7. Kesesuaian warna dalam tampilan tempat kartu	3
	8. Keserasian antara warna tulisan dan background	3
	9. Kesesuaian ukuran kartu yang proposional	3
	10. Kesesuaian seluruh isi kartu	3
	11. Kejelasan tulisan isi kartu yang mudah dipahami	4
	12. Kemenarikan bahan media yang digunakan	4
	Total jumlah skor	51
	Rata-rata	3,0
	Presentase total	75%
	Kriteria	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Praktisi

Aspek	Skor maksimal	Skor Perolehan	Presentase
Kegunaan	20	15	75%
Kelayakan	24	20	83,3%
Ketepatan	20	20	100%
Total Jumlah		55	
Rata-rata		3,1	
Presentase		P = 55 64	100%
Kriteria		P = 85,9%	Sangat Praktis

Uji kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini, peneliti melibatkan 20 orang siswa yang dipilih secara acak dikelas X.2 SMA Negeri 3 Enrekang. Dalam proses uji kelompok kecil, peneliti mulai memainkan memainkan media permainan *career cards*. Setelah itu, diberikan angket penilaian atau tanggapan siswa terhadap media permainan *career cards* sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir yang telah dibagikan berikut data hasil angket uji kelompok kecil, disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Indikator	Penilaian				Presentase
		1	2	3	4	
1.	Informasi di dalam <i>career cards</i> mudah untuk dipahami	-	-	-	20	100%
2.	Setelah saya selesai menggunakan <i>career cards</i> saya mudah mengetahui informasi karir	-	-	5	15	93,7%
3.	Petunjuk dalam <i>career cards</i> sudah jelas, sehingga saya mudah untuk menggunakannya	-	-	10	10	87,5%
4.	Terdapat beberapa kata/kalimat dalam <i>career cards</i> yang tidak saya pahami	-	-	-	20	100%
5.	Gambar pada <i>career cards</i> sesuai dengan isi materi sehingga mudah untuk saya pahami	-	-	-	20	100%
6.	Penggunaan huruf, ukuran huruf, dan spasi sudah tepat sehingga memudahkan saya dalam membaca <i>career cards</i> ini.	-	2	2	16	92,5%
7.	<i>Career cards</i> ini memotivasi saya untuk mempelajari materi karir	-	-	2	18	97,5%
8.	Materi pada <i>career cards</i> mudah untuk dipahami	-	-	3	17	96,2%
9.	<i>Career cards</i> memiliki tampilan yang menarik untuk dibaca	-	1	-	19	97,5%
10.	<i>Career cards</i> menambah rasa ingin tahu saya untuk mempelajari materi karir	-	-	-	20	100%
Presentase Total					96,5%	
Kriteria					Sangat Praktis	

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media bimbingan dan konseling permainan career cards sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Permainan career cards dikembangkan berdasarkan desain dan materi yang telah ditentukan. Pengembangan media permainan career cards ini menggunakan aplikasi Canva Pro untuk desain kartu. Peneliti berusaha menghadirkan informasi yang memuat warna, gambar, dan simbol-simbol sebagai penunjang agar poster menjadi lebih menarik minat siswa, sekaligus dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi karir. Hal serupa dilaporkan oleh Kurniawan, et al (2020) bahwa media dapat membuat siswa aktif belajar serta membuat rasa ingin tahunya tinggi terhadap materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap media permainan career cards. Adapun tingkat validitas kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi yang menjabarkan butir-butir keterkaitan kebutuhan, bahasa, dan manfaat memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Uji validitas oleh ahli materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memberikan pernyataan pada setiap topik/bahasan.. Selain itu, ahli materi juga menabahkan bahwa memperjelas/mempertegas peluang karir pada setiap profesi, dan membuat format yang singkat, padat, jelas, dan bermakna.

Hasil uji validitas media permainan career cards yang dilakukan oleh ahli media menjabarkan butir-butir terkait tulisan terlalu kecil dan estetika media memperoleh presentase 75% dengan kategori valid, dapat digunakan namun perlu beberapa revisi. Ahli media memberikan komentar untuk media sebaiknya di laminating agar lebih awet dan tahan lama.

Setelah melakukan validasi media oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media diuji cobakan pada kegiatan belajar di sekolah. Pada tahap implementasi media permainan career cards dilakukan penilaian oleh guru BK menggunakan angket yang diberikan. Berdasarkan uji praktisi oleh guru BK menjabarkan butir-butir kegunaan, kelayakan dan ketepatan untuk menilai kepraktisan media dinyatakan praktis media dinyatakan praktis dengan memperoleh presentase 85,9% dengan kategori sangat praktis. Hasil penilaian tersebut menunjukkan media permainan career cards untuk diterapkan dalam layanan informasi karir di sekolah.

Guru BK juga memberikan komentar positif terhadap media permainan career cards bahwa media tersebut memudahkan dan membantu guru dalam proses pemberian layanan karir, serta media permainan career cards tersebut sebagai media yang memiliki daya tarik lebih kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga pemberian layanan informasi karir menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, guru BK juga memberikan saran terhadap permainan career cards untuk menambahkan bagian kolom komentar agar siswa mampu memberikan tanggapan mengenai materi layanan.

Selanjutnya, pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 20 siswa diambil secara acak di kelas X.2. hasil penilaian media permainan career cards yang dilakukan oleh siswa memperoleh skor dengan presentase 96,5% dengan kategori sangat layak. Siswa juga memberikan komentar baik terhadap media permainan career cards, yaitu media career cards memberikan informasi baru tentang BK dan memberikan pengalaman baru dalam layanan BK yang belum pernah diterima oleh peserta didik, khususnya dalam pemberian layanan informasi karir.

Media permainan career cards dinyatakan layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling khususnya layanan informasi karir karena mencakup 3 komponen kualitas kelayakan media, yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian/tampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawati & Ahmad (2020) yang mengatakan bahwa media dikatakan layak apabila memiliki 3 komponen yaitu kelayakan isi dan tujuan, komponen kelayakan kebahasaan, dan komponen kelayakan penyajian.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media bimbingan dan konseling permainan career cards sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir peserta didik, maka dapat disimpulkan: (1) Berdasarkan data pada bab IV menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X.2 memiliki pemahaman yang kurang tentang perkembangan karir dan perencanaan karir untuk masa depan. Sehingga saat peneliti bertanya tentang perencanaan karir siswa, sebagian menjawab tidak tau, belum punya rencana karir, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, career cards yang dibuat oleh peneliti ini menjadi media pendukung dalam pemberian informasi karir dan media pendukung untuk pengambilan keputusan karir peserta didik; (2) Prototype media permainan career cards sebagai layanan informasi untuk

pengambilan keputusan karir yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Enrekang terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang berisi tentang jenis-jenis karir/pekerjaan disertakan gambar dan deskripsi dari masing-masing jenis/pekerjaan; (3) Tingkat validitas dari media permainan career cards sebagai layanan informasi untuk pengambilan keputusan karir dinyatakan telah valid untuk digunakan siswa. Dan kepraktisan dari media permainan career cards dinyatakan valid atau praktis sesuai dengan hasil uji praktisi yang dilakukan oleh guru BK.

Saran dari penelitian adalah: (1) Bagi guru BK di sekolah, agar lebih meningkatkan pelayanan BK di sekolah khususnya pada bidang karir untuk menjadi bekal siswa dalam pengambilan keputusan karirnya; (2) Bagi sekolah, untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana pendukung layanan bimbingan dan konseling khususnya pada bidang karir; (3) Bagi peneliti selanjutnya, agar menguji lebih lanjut implementasi media permainan career cards, terutama pada kelas dengan jumlah yang besar dengan menggabungkan metode lainnya.

Ucapan Terimakasih

Tidak ada data

Orcid

Annisa Rini Suardi  <https://orcid.org/0000-0001-8687-8794>

Abdullah Sinringb  <https://orcid.org/0000-0003-3663-8746>

Akhmad Harumc  <https://orcid.org/0000-0001-7871-2321>

Daftar Rujukan

- Arjangga, R. (2023). Kesulitan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa. *Journal Of Islamic And Contemporary Psychology*.
- Aryani, F. R. (2018). *Bimbingan Karir Masa Depan Untuk Meraih Sukses*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Fitriani, D. (2022). Pengaruh Minat Karier Dan Persepsi Layanan Informasi Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa/Siswi Kelas Xi Sman 2 Bae Kudus.
- Herdi, H. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan dan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Paedagogy*.
- Mahendrawani, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Loyok. . *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Nuraini, F. (. (2022). Layanan Bimbingan Karir: Strategi Penguatan Perencanaan Karir bagi Siswa. *Islamic Counseling Journal*.
- Rochani, R. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*.
- Saputra, A. (2020). Pengembangan media video untuk pengenalan karir di taman kanak-kanak.. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Sulaiman. (2021). Pengembangan Media Permainan Simulasi Kartu untuk Meningkatkan Kemandirian Pemilihan Karier Pada Peserta Didik SMA Negeri di Surakarta. *Jurnal Akademik*.