



PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN STACKO HOLLAND UNTUK MENINGKATKAN WAWASAN KARIR PADA SISWA SMA

¹Izzah Nur Salima, ²Arga Satrio Prabowo & ³Alfiandy Warih Handoyo

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Email: 1zzahsalima0@gmail.com; 2argasatrio@untirta.ac.id; 3alfiandywh@untirta.ac.id

Received: Mar, 2022

Accepted: Jul, 2022

Published: Dec, 2022

Abstract: The research was conducted with the aim of developing a game media that can be used as a support when providing information about careers in career field group guidance services for high school students. This is expected to make it easier for teachers of BK to improve students' career insights at school. This research was conducted at SMAN 5 Kota Serang with the target of class XI students. The method used is research and development with a 4D development model. The results of the validity test of the questionnaire used to determine the number of career insights of students resulted in the loss of seven of the 55 statement items with a reliability score of 0.683. The results of the media expert test were 82.18%, the material expert validation was 100%, and the linguist validation was 92.5%. The product feasibility test was carried out involving 12 people with an average score of 33% for increasing career insight. Media Stacko Holland is an innovation in guidance and counseling that is very inspiring, especially in terms of an attractive appearance, easy to understand, and according to the needs of students.

Keywords: R&D; Career Guidance Media; Career Insight;

Abstrak: Pelaksanaan kajian ini bertujuan, yaitu pengembangan media permainan yang dipergunakan sebagai penunjang ketika memberikan informasi karir pada layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas. Perihal ini diharapkan bisa mempermudah guru BK dalam meningkatkan wawasan karir siswa di sekolah. Kajian ini terlaksana di SMAN 5 Kota Serang dengan sasaran siswa kelas XI. Metode yang dipergunakan adalah research and development bermodel pengembangan 4D. Hasil uji validitas kepada angket yang dipergunakan untuk mengetahui banyaknya wawasan karir peserta didik menghasilkan gugurnya tujuh dari 55 butir item pernyataan dengan skor reliabilitas sebesar 0,683. Hasil uji ahli media sejumlah 82,18%, validasi ahli materi sejumlah 100%, dan validasi ahli bahasa sejumlah 92,5%. Uji coba kelayakan produk yang dilakukan melibatkan 12 orang dengan hasil rata-rata skor penilaian yaitu 33% terhadap peningkatan wawasan karir. Media Stacko Holland merupakan sebuah inovasi dalam bimbingan dan konseling yang sangat menginspirasi terlebih dari segi tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: R&D; Media Bimbingan Karir; Wawasan Karir;

A. PENDAHULUAN

Pendidik membutuhkan cara yang lebih efektif dan kreatif dalam menarik perhatian anak didiknya agar tertarik untuk mempelajari kelangsungan hidup. Sesuai

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 19, tahap belajar mengajar di satuan pendidikan terselenggara secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, mengarahkan, maupun menantang bagi siswa agar terlibat aktif dan memberi ruang yang memadai untuk prakarsa, kemandirian, atau kreativitas berdasar pada bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologis siswa. Sesuai pemaparan itu, tenaga pengajar (guru) diharuskan peduli dengan siswa terkait memfasilitasi proses belajar mengajar melalui hal-hal kreatif dan inovatif, seperti membuat media pembelajaran yang menjadi sumber belajar. Proses belajar mengajar yang efektif harus terencana secara matang melalui perencanaan implementasi pembelajaran.

Remaja sebagai bagian dari masa pertumbuhan manusia yang harus dilalui oleh setiap individu. Di masa ini mereka cenderung mengeksplor lebih banyak mengenai jati diri, minat, bakat, dan mulai menentukan cita-cita. Tak jarang mereka menemukan banyak masalah yang menjadi penghalang atas tujuan hidup mereka. Banyak masalah remaja yang dapat kita temui, salah satunya adalah masalah karir atau sekolah lanjutan. Termasuk pengembangan pemahaman karir yang harus ditanamkan sejak dini. Atas dasar itulah, mereka memerlukan sesuatu yang bisa memberi daya tarik, juga menambahkan informasi mengenai pemahaman karir di masa eksplorasinya.

Berdasar pada data Survey Sosial Ekonomi Nasional (Hijri & Akmal, 2017) memperlihatkan 61% peserta didik sekolah menengah atas tidak paham terkait arah pendidikan berikutnya. Bandura (Sawitri, 2009) turut memaparkan bila tidak semua remaja bisa mudah dalam pengambilan keputusan karir karena mereka perlu berupaya menangani ketidakjelasan perihal kemampuan, stabilitas minat, peluang alternative untuk saat ini maupun masa depan, aksesibilitas karir, serta identitas yang akan ditingkatkan.

Penting bagi guru BK untuk menuntun dan mengayomi peserta didik untuk mengeksplor lebih banyak mengenai karir juga sekolah lanjutan. Salah satu Langkah yang harus diambil oleh guru BK yaitu dengan cara memberikan Layanan Bimbingan dalam bidang karir. Munandir (Hartono, 2016) memaparkan bila bimbingan karier sebagai tahap membantu siswa terkait pemahaman akan diri mereka, pemahaman terhadap lingkungan, khususnya lingkungan kerja, penentuan pilihan bekerja, dan membantu perencanaan dalam penerapakan keputusan yang ia pilih.

Winkel menuturkan bila bimbingan karier sebagai bimbingan untuk menyiapkan diri menghadapi dunia kerja, terkait pemilihan lapangan kerja/profesi/jabatan, dan membekali diri supaya bersiap memangku jabatan itu, dan dalam penyesuaian diri dengan bermacam tuntutan melalui lapangan kerja yang dipilih (Trisnowati, 2016). Secara keseluruhan, hakikat dari wawasan karir ialah pengetahuan individu terkait segala hal yang menunjang karier individu, salah satunya merupakan informasi terkait bermacam pekerjaan (Rochani, dkk., 2020).

Hal ini sejalan dengan teori Super yang mengatakan seorang individu sejak umur 15-24 tahun berada pada tahap eksplorasi. Di tahap ini mereka cenderung mulai mendorong untuk memilih karier pada rentang yang rinci, meski belum menjadi pilihan karier. Mereka mulai memiliki ketertarikan dengan pekerjaan yang berpeluang untuk mereka geluti, tetapi belum mencapai ke tahap penentuan keputusan karir (Ingarianti & Purwaningrum, 2018).

Melihat bagaimana teori super terhadap tahapannya yaitu peserta didik berada di tahap eksplorasi, maka peneliti mempermudah proses eksplorasi mereka dengan pemberian wawasan berupa tipe-tipe kepribadian dari John Holland beserta saran kemungkinan sekolah lanjutan atau pengambilan karir yang sesuai dengan masing-masing tipe kepribadiannya.

Winkel & Hastuti, (Amalianita & Putri, 2019) memaparkan bila penerapan teori Holland di sekolah cukup sesuai untuk bimbingan karir dan konseling di lembaga pendidikan, terutama bagi sekolah menengah dan masa awal pendidikan tinggi. Holland menyarankan untuk menentukan keputusan karir yang berdasar pada orientasi seseorang, termasuk atas dasar pilihan mereka. perihal itu yang berperan penting pada penelitian ini sehingga tanpa ada ketimbangan antara karir dan kepribadian peserta didik (Putri, dkk, 2021).

Bimbingan karir sebagai pelayanan yang disediakan pada bimbingan dan konseling. Pelaksanaannya bisa dimodifikasi sedemikian rupa, semenarik mungkin, agar mendatangkan minat pada peserta didik dan memberikan kesan yang baik hingga berlangsungnya proses bimbingan tersebut. Guru bimbingan dan konseling diperbolehkan mempergunakan bermacam media agar bisa menyampaikan informasi dalam layanan bimbingan.

Media bimbingan *Stacko* Holland berupa simulasi permainan yang dapat dimainkan dalam ukuran kelompok. Media ini berfungsi sebagai alternatif dalam menjelaskan pengetahuan karir secara tidak langsung kepada peserta didik. Tidak hanya itu, media ini juga memiliki manfaat, diantaranya sebagai media bermain sambil belajar, mendapatkan informasi karir, juga mendapatkan informasi tipe-tipe dari kepribadian Holland.

Media *Stacko* Holland adalah modifikasi dari permainan susun balok yang dipadukan dengan teori karir Holland yang mana peserta didik dapat menambah wawasan karirnya mengenai klasifikasi kepribadian yang ada pada individu dan prospek kerja setiap klasifikasi untuk kedepannya. Tentu hal ini akan semakin mudah dan menyenangkan untuk dimainkan oleh remaja masa kini.

B. METODE

Model pengembangan yang dilaksanakan, yaitu jenis penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Model penelitian dan pengembangan ini, yaitu model kajian untuk menciptakan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk itu (Sugiono, 2016). Sedangkan model penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran ini yaitu model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974.

Berikut ini merupakan prosedur pengembangannya: (1) *Define* (Pendefinisian), Pada tahap ini peneliti menganalisis hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan, melengkapi syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta pemilihan model penelitian dan pengembangan yang cocok untuk mengembangkan produk tersebut. Kegiatan analisis ini bisa dilakukan melalui studi literatur atau penelitian pendahuluan; (2) *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, dan alat evaluasi) dan merancang instrument kuesioner dan instrument validasi produk; (3) *Develop* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan penilaian kelayakan produk dan uji coba produk pada sasaran subjek yang sebenarnya dimulai dengan lingkup yang lebih kecil hingga lingkup yang lebih besar, tentunya dengan mempertimbangkan beberapa revisi yang didapatkan dari saran dan masukan yang diterima; (4) *Disseminate* (Desiminasi), pada tahap ini, produk yang sudah direvisi pada

tahap pengembangan sebelumnya kemudian akan diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Jika hasil dari pengimplementasian sesuai dengan tujuan, maka langkah berikutnya yaitu pengemasan masala tau pencetakan produk lebih banyak lagi kemudian disebarluaskan agar dapat digunakan oleh orang lain.

Lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMAN 5 Kota Serang dengan sasaran yaitu siswa kelas XI. Sedangkan untuk sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik simple random sampling, yang mana pengambilan sampel dilakukan secara acak dari seluruh Angkatan kelas XI.

Media ini berbentuk balok-balok yang disusun menjadi sebuah menara yang terdiri dari 48 buah atau lebih (kelipatan 3) dengan ukuran 1,5cm × 2,5cm × 7,5cm. Terbuat dari kayu sehingga akan ramah lingkungan juga tidak berbahaya untuk dimainkan oleh peserta didik. Sedangkan untuk kartu yang didesain terbuat dari karton berbahan tebal namun ringan agar tidak mudah tertekuk atau rusak. Kartu ini berukuran berukuran 7x10cm. Baik balok dan kartu, keduanya akan diberi warna yang sesuai dengan masing-masing dari kepribadian. Warna biru untuk kepribadian Realistik, warna merah untuk kepribadian Investigatif, warna kuning untuk kepribadian Artistik, warna hijau untuk kepribadian Sosial, warna biru muda untuk kepribadian *Enterprising*, dan warna ungu untuk kepribadian *Conventional*. Media berbasis permainan ini ditargetkan untuk peserta didik yang berada pada tahap bermain dan eksplorasi.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dari pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik diantaranya yaitu wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Pada teknik wawancara dan observasi, teknik ini dilakukan secara tidak terstruktur dan apa adanya, sedangkan untuk teknik kuesioner akan dilakukan pada tahap validasi, sebagai evaluasi kelayakan produk yang diberikan kepada beberapa ahli. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media yang akan disesuaikan dengan saran serta masukan dari para ahli. Adapun kuisisioner yang diberikan kepada peserta didik merupakan kuisisioner *Pretest* sekaligus *post test* dalam mengukur pengetahuan peserta didik mengenai wawasan karir yang mereka miliki.

Dalam uraian sebelumnya, peneliti membuat dua kuisisioner dengan responden yang berbeda. Kuisisioner yang ditujukan untuk uji ahli, peneliti menggunakan *skala*

likert yang memiliki empat alternatif jawaban. Sedangkan kuesioner untuk peserta didik, peneliti menggunakan *skala guttman* yang memiliki dua alternatif jawaban yang menyediakan pilihan pernyataan dengan bentuk *check list* (ü) pada salah satu jawaban.

Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian di antaranya yaitu instrumen uji ahli materi BK, instrumen uji ahli media, instrumen uji ahli bahasa, dan instrumen kuesioner wawasan karir siswa. Pada instrumen uji ahli materi BK, diadopsi dari Qoriana (2020). Sebelum instrumen ini digunakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validasi instrumen dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang akan digunakan memiliki standar kelayakan sebagai alat ukur yang mampu mengukur suatu hal. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen melewati validasi instrumen dan dapat dinyatakan valid. Dari 220 orang yang terlibat, hasil uji validitas menggugurkan tujuh butir pernyataan dari 55 butir yang disediakan sehingga menyisakan 48 butir pernyataan pada instrumen kuesioner. Berikut penjabarannya:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

| | |
|--------------------|--|
| Valid | 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 |
| Tidak Valid | 2, 8, 13, 19, 26, 27, 44 |

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan oleh peneliti ini diberi nama *Stacko Holland*. Produk ini terinspirasi oleh adanya permainan balok susun yang disebut dengan Jenga, kemudian dilakukan modifikasi dengan penambahan materi karir dari Teori John Holland. Produk ini dibuat sebagai media bimbingan untuk menambah wawasan karir peserta didik untuk tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Adapun fitur yang diperoleh melalui produk ini yaitu produk terdiri dari balok kayu dan kartu permainan dengan 6 jenis warna yang berbeda. Tidak lupa media ini dilengkapi dengan petunjuk penyajian yang akan memudahkan pengguna dalam mengaplikasikannya. Berikut penjelasannya: **(1) Stacko**, *Stacko* adalah fitur balok kayu yang ada pada media. Terdapat 48 buah balok kayu dengan enam warna yang berbeda

sebagai simbol dari enam tipe kepribadian di dalamnya, warna-warna terpilih diantaranya yaitu warna biru untuk kepribadian realistik, merah untuk investigatif, kuning untuk artistik, hijau untuk sosial, biru muda untuk enterprising, dan ungu untuk konvensional. Stacko digunakan sebagai media bimbingan berupa permainan sehingga peserta didik dapat tertarik terlibat dalam layanan bimbingan dari guru BK; (2) *Card*, *Card*/kartu permainan juga menjadi bagian penting dalam media. Kartu permainan juga memiliki jumlah yang sama seperti *stacko*, yaitu berjumlah 48 buah dengan enam warna yang berbeda sebagai simbol dari enam tipe kepribadian di dalamnya. Adanya kartu dalam media ini yaitu sebagai media pemberian informasi kepada peserta didik dalam layanan bimbingan. Setiap kartu memiliki informasi yang berbeda-beda sehingga peserta didik memiliki wawasan lebih banyak terkait karirnya. Informasi yang tersedia di kartu berupa karakteristik dari masing-masing kepribadian, selain itu juga disediakan rekomendasi pekerjaan yang sesuai dari masing-masing kepribadian itu sendiri; (3) *Manual Book*, *Manual Book* yang ada pada media ini menjadi petunjuk dalam penyajian media ini. *Manual book* ini terdiri dari *clue* perbedaan warna pada media, peraturan permainan, hingga tata cara memainkannya.

Penilaian Ahli Terhadap *Stacko Holland*

Penilaian ahli dalam uji kelayakan media *Stacko Holland* merupakan upaya dalam melihat sejauh mana media dapat digunakan dari segi pandang ahli di bidangnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi empat aspek kriteria yaitu kebergunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan, juga sebagai bahan revisi dari kekurangan yang ditemukan. Ahli yang dilibatkan oleh peneliti dibagi menjadi tiga yaitu Ahli Media, Ahli Materi BK, dan Ahli Bahasa. Penilaian ini menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dihasilkan dari hasil analisis data instrument yang sebelumnya disebarkan. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan yang diberikan responden di kolom yang telah disediakan pada instrumen.

Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen dari Jurusan Bimbingan dan Konseling yaitu Bangun Yoga Wibowo, M. Pd., pada tanggal 13 Desember 2021. Data kuantitatif yang didapat dari hasil penilaian ahli media yang diperoleh pada aspek kelayakan yaitu berjumlah 15 dengan persentase 93,75%, aspek ketepatan yaitu berjumlah 17 dengan persentase 85%, aspek kemenarikan yaitu berjumlah 12 dengan

persentase 75%, dan aspek kebergunaan yaitu berjumlah 15 dengan persentase 75%. Adapun rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek yaitu 82,18%, dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil data kualitatif yang didapat dari ahli media untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan yaitu, 1) *Manual Book* diperjelas, 2) Ada strategi khusus yang ditambahkan dalam implementasi permainan yang *goalsnya* dapat membantu meningkatkan wawasan, 3) Diawal dan diakhir permainan diberi *Pretest* dan *post test* untuk mengetahui hasil peningkatan wawasan. Berdasar hasil data penilaian kuantitatif dan kualitatif yang diberikan kepada ahli media, kesimpulan yang didapat yaitu media ini dinyatakan “Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi”.

Adapun penilaian Ahli materi BK dilakukan oleh Dosen Jurusan Bimbingan Konseling yaitu Dr. Hj. Evi Afiati, M. Pd., pada tanggal 13 Desember 2021. Hasil data kuantitatif yang didapat dari hasil penilaian ahli materi BK yang diperoleh pada aspek kelayakan yaitu berjumlah 16 dengan persentase 100%, aspek ketepatan yaitu berjumlah 16 dengan persentase 100%, aspek kemenarikan yaitu berjumlah 12 dengan persentase 100%, dan aspek kebergunaan yaitu berjumlah 16 dengan persentase 100%. Adapun rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek yaitu 100%, dengan kategori sangat baik. Hasil data kualitatif dari ahli materi BK mengatakan bahwa media BK *Stacko Holland* yang dibuat sangat inspiratif dan kreatif, media yang digunakan sangat mudah digunakan dan bermanfaat bagi siswa dalam menambah informasi karir. Berdasar hasil data penilaian kuantitatif dan kualitatif yang diberikan kepada ahli media, kesimpulan yang didapat yaitu media ini dinyatakan “Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi”.

Penilaian Ahli Bahasa dilakukan oleh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia yaitu, Farid Ibnu Wahid, M. Pd., pada tanggal 13 Desember 2021. Hasil data dari penilaian ahli bahasa dinilai dari aspek kelayakan bahasa yang digunakan dalam produk. Berdasarkan tabel 4.3 jumlah skor yang diperoleh yaitu 37, sehingga diperoleh presentase sebesar 92,5%, masuk ke dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk hasil data kualitatif tidak ada komentar atau masukan apapun dari ahli Bahasa sehingga kesimpulan yang didapat yaitu media ini dinyatakan “Layak diujicobakan di lapangan tanpa adanya revisi”.

Proses Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk ini mengacu model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pada tahap *Define*, peneliti melakukan pengkajian melalui studi literatur maupun *survey* terkait masalah rendahnya wawasan karir yang dimiliki siswa, menganalisis minat dan cara belajar siswa, hingga menganalisis rasionalisasi rencana pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Deskripsi kebutuhan disusun berdasarkan pada fenomena permasalahan siswa yang terjadi di lapangan melalui studi literatur dan *survey* secara langsung. Berdasarkan data *Survey Sosial Ekonomi Nasional* (Hijri & Akmal, 2017) menunjukkan 61% siswa SMA tidak memahami kemana arah jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Supriatna (Trisnowati, 2016) permasalahan karir yang sering terjadi diantaranya: (1) Beban memiliki pemahaman yang mantap tentang kelanjutan pendidikan setelah lulus; (2) Program studi yang dimasuki bukan pilihan sendiri; (3) Belum memahami jenis pekerjaan yang cocok dengan kemampuan sendiri; (4) Masih bingung memilih pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan; dan (5) Merasa pesimis bahwa setelah lulus akan mendapatkan pekerjaan yang diharapkan.

Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan produk mulai dari menentukan konsep awal yang terdiri dari deskripsi produk, tujuan produk, manfaat produk, hingga prosedur pengaplikasian produk; kemudian peneliti menentukan desain produk mulai dari desain media, manual book, kartu, hingga *packaging* produk tersebut; kemudian pemilihan warna terhadap produk yang dikembangkan yaitu biru, merah, kuning, hijau, biru muda, dan ungu; kemudian pemilihan bahan produk yaitu berbahan dasar kayu, kartu permainan yang berbahan serupa dengan ahan dasar kertas poster, dan *packaging* produk yang berbahan dasar karton *Yellow Board*; kemudian peneliti membuat instrument penilaian produk hingga instrument wawasan karir untuk siswa.

Pada tahap *Develop*, peneliti melakukan uji validasi dan reliabilitas instrument hingga melakukan penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh para ahli media (Bangun Yoga Wibowo, M. Pd.), ahli materi BK (Dr. Hj. Evi Afiati, M. Pd.), dan ahli bahasa (Farid Ibnu Wahid, M. Pd.). Sebelumnya peneliti juga melakukan berbagai revisi mulai dari revisi desain, hingga revisi materi. Adapun revisi produk yang direkomendasikan oleh para ahli dalam uji kelayakan produk yaitu sebagai berikut: (a) Perubahan *font* pada *manual book*; (b) Pemintasan *barcode* untuk mempermudah pengunduhan lembar kuesioner *Pretest* dan *posttest* wawasan karir siswa.

Setelah mengalami revisi, peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan oleh kelompok kecil sebanyak 12 orang dengan tingkatan kelas gabungan yaitu kelas 10 dan kelas 11 dari sekolah yang berbeda yaitu di Pondok Pesantren Insan Cita Serang. Berikut laporan hasilnya: Pada tanggal 26 Februari 2022, peneliti mengadakan pertemuan dengan 12 orang terpilih jenjang kelas 10 dan 11. Peneliti mengadakan bimbingan kelompok bidang karir dengan tujuan untuk melakukan uji coba terbatas terhadap produk yang tengah dikembangkan (media bimbingan *Stacko Holland*). Tidak lupa peneliti juga menyiapkan RPL terlebih dahulu yang telah disesuaikan dengan kaidah penulisan POP BK. Sebelum peneliti mengaplikasikan media tersebut, diadakan *Pretest* terlebih dahulu dengan menggunakan instrument penelitian yang telah direvisi sebelumnya dengan jumlah 48 butir pernyataan. Hasil *Pretest* mengatakan bahwa terdapat empat dari 12 orang yang dipilih memiliki wawasan karir berkategori "Rendah" yaitu dengan skor penilaian di bawah 50. Sedangkan untuk nilai rata-rata secara keseluruhan, skor penilaian yang didapatkan yaitu sebesar 58 dengan kategori "Cukup".

Setelah melakukan *Pretest*, peneliti mulai mengaplikasikan media *Stacko Holland* diikutin dengan pemberian informasi karir secara lebih luas. Selama bimbingan berlangsung, peneliti, berperan sebagai guru BK sekaligus pemimpin permainan dalam pengaplikasian media *Stacko Holland*. Peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok akan diberikan informasi karir seputar Teori Holland yang dikemas dengan konsep bermain sambil belajar. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 45x2 menit. Setelah media diaplikasikan kepada peserta didik, peneliti memberikan kuesioner *Posttest* untuk mengetahui peningkatan wawasan karir yang sebelumnya sudah disampaikan. Hasil *Posttest* mengatakan bahwa 12 orang yang dipilih untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan pemanfaatan media bimbingan *Stacko Holland* mengatakan bahwa seluruh peserta didik masuk ke dalam kategori "Cukup" yaitu dengan skor penilaian di atas 50. Sedangkan untuk nilai rata-rata secara keseluruhan, skor penilaian yang didapatkan yaitu sebesar 86 dengan kategori "Cukup". Jadi, dari hasil uji penelitian terbatas yang dilakukan peneliti kepada kelompok kecil berjumlah 12 orang, dapat disimpulkan bahwa media bimbingan *Stacko Holland* dapat menambah wawasan karir siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil rata-rata skor penilaian secara keseluruhan yaitu adanya peningkatan sebesar 33% wawasan karir yang dimiliki oleh peserta didik.

Tahap akhir yaitu *Disseminate*, Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *develop*, oleh karena itu pada tahap *disseminate* hanya dijadikan sebagai perencanaan untuk penelitian selanjutnya. Pada tahap ini, produk yang telah mengalami revisi pengembangan setelah diuji kelayakan dan telah melakukan uji coba terbatas di lapangan, sudah bisa disebarluaskan dengan diberi pemahaman terlebih dahulu kepada penerimanya agar dapat menggunakan produk tersebut sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media bimbingan kelompok untuk meningkatkan wawasan karir siswa dapat disimpulkan bahwa: (1) Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk pengembangan media bimbingan kelompok untuk meningkatkan wawasan karir siswa berupa media permainan *Stacko Holland*.; (2) Produk hasil pengembangan secara menyeluruh dianggap layak, artinya memenuhi kriteria penilaian uji ahli media, ahli materi BK, hingga ahli Bahasa dari segi kelayakan, ketepatan, kemenarikan, dan kebergunaan yang ada pada produk yang dikembangkan; (3) Sementara berdasarkan hasil validasi pada produk pengembangan yang dilakukan oleh ketiga ahli, diperoleh hasil rata-rata sebesar 91,56%. Berdasarkan kategorisasi penilaian pada table 3.9 media yang dikembangkan oleh peneliti masuk kedalam kategori "sangat baik" atau "sangat layak".

REFERENSI

- Amalianita, B., & Putri, Y. E. (2019). Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(2).
- Hartono. 2016. *Bimbingan Karier*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Hijri, S. F. F., & Akmal, S. Z. (2017). Hubungan Eksplorasi Karier dengan Kebimbangan Karier Pada Siswa SMA Kelas XII Di Jember. *Schema: Journal of Psychological Research*, 128-139.
- Ingarianti, T. M. & Ribut P. (2018). *Teori dan Praktik Konseling Karier Integratif*. Bandung: Refika Aditama
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan media bimbingan dan konseling. *Jakarta: Akamedia*.
- Prasetyawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 87-98.
- Putri, I. E., Yusuf, A. M., & Afdal, A. (2021). Perspektif Teori Holland dalam Pemilihan Karir Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1669-1675.

- Qoriana, N. I. (2020). *Pengembangan Kartu Karir sebagai Media Pemahaman Karir Siswa di MI Hasyim Asy'ari Ponggok*. Skripsi Sarjana Pada Fakultas Ushuludin, Adab, dan Dakwah IAIN Tulungagung: tidak diterbitkan.
- Rochani, R., Wibowo, B. Y., & Prabowo, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Sawitri, D. R. (2009). Pengaruh status identitas dan efikasi diri keputusan karir terhadap keraguan mengambil keputusan karir pada mahasiswa tahun pertama di Universitas Diponegoro. *Junal Psikologi Undip*.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trisnowati, E. (2016). Program Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Orientasi Karir Remaja. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 3(1), 41-53.
- Zunker, V. G. (2015). *Career counseling: a Holistic Approach*. Cengage learning.