



Pengembangan Media Spinning Wheel Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengenalan Karir Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama

Development of Spinning Wheel Media as an Information Service for Introduction to Students' Careers in Junior High Schools

Faija Heriani*, Abdullah Siring, Abdullah Pandang
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
*Penulis Koresponden: fajaheriani01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-modul career berbasis layanan informasi karir dilakukan penulis berdasarkan potensi dan masalah yang ada disekolah yakni perlu adanya inovasi pembaharuan media yang digunakan disekolah pada saat proses pemberian layanan informasi karir. Penelitian ini bertujuan bagaimana mengembangkan media e-modul career berbasis layanan informasi karir dan menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif, dan responsif. Adanya media diharapkan dapat membantu proses bimbingan karir disekolah. Untuk mencapai tujuan penulis mengambangkan e-modul career dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan Langkah-langkah: 1)potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5)revisi desain, 6) uji coba produk, 7) produk akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMK Negeri 2 Majene. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti, Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli praktisi serta responden (siswa) untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan.

Kata kunci: Pengelolaan Alokasi Dana Kelurahan

ABSTRACT

This research developed a spinning wheel game media based on career introduction conducted by researcher based on potential and problem that exist at school. Innovative media renewal is needed during the career introduction process. This research aimed to find out how to develop spinning wheel media based on career introduction and produce valid, practical, effective and responsive media. This media expected to be useful in guidance at school. The researcher developed spinning wheel media by using research methodology and development as followed: 1) potential and problem, 2) data collection, 3) design of product, 4) validity of design, 5) design revision, 6) trial of product, 7) final product. The subject of research were the students of class IX SMP 1 Tinggimoncong. This research used Research and Development (RnD) method by applying Borg and Gall development theory modified by researcher. Data collection instrument used in this research were questionnaires given to expert, media expert, practitioner, and respondents (students) to find out the feasibility of the developed media.

Keywords: Spinning wheel, Career, and Career introduction

1. PENDAHULUAN

Perjalanan karir yang dihadapi seseorang dimulai sejak mereka mendapatkan pendidikan disekolah. Karir memiliki salah satu bagian kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia secara keseluruhan, oleh karena itu ketepatan pengenalan karir menjadi salah satu tujuan penting terhadap perjalanan kehidupan seseorang, pengenalan karir dimulai saat peserta didik masih berada bangku sekolah, untuk menentukan karir yang sesuai dengan peserta didik harus didasarkan pada keputusan siswa itu sendiri yang didasarkan pada pemahaman tentang kemampuan minat serta pengenalan karir yang ada di masyarakat.

Pada umumnya peserta didik berada pada usia 15 - 24 tahun, masa ini dapat digolongkan sebagai masa transisi. Salah satu tugas perkembangan pada masa ini adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan atau karir terkait pendidikan tertentu yang sedang dijalaninya. Peserta didik yang memiliki rentang usia tersebut, yang ditandai dengan perubahan dalam aspek biologis, kognitif dan sosial, dan yang menjadi tugas kunci remaja adalah persiapan menghadapi masa dewasa. Havighurst (Aziz, 2019) menjelaskan bahwa pada masa remaja terdapat beberapa tugas perkembangan yang harus diselesaikan, salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai siswa SMP yaitu memilih jurusan yang sesuai dengan dirinya serta mempersiapkan karirnya di masa depan.

Pengenalan karir sejak dini merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik di 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 SMP hendaknya guru BK dalam pelaksanaannya melakukan dengan semaksimal mungkin.

Peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mengambil keputusan dalam menentukan alternatif mana yang sebaiknya dipilih, apakah nanti akan meneruskan studi lanjut yakni melanjutkan ke perguruan tinggi, bekerja ataupun mengikuti pelatihan-pelatihan khusus. Peserta didik yang akan melanjutkan pendidikannya maupun yang akan langsung bekerja, tidak begitu saja dapat melakukannya dengan mudah melainkan melalui proses pengambilan keputusan. Mereka diharuskan siap dalam mengambil keputusan yang sangat penting dan sulit, suatu keputusan yang khusus menentukan masa depannya sehubungan dengan karir yang dicita-citakan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 Oktober 2021 diperoleh informasi bahwa "sebagian besar peserta didik kelas IX memiliki permasalahan tentang karir, terutama minimnya pengetahuan yang mereka miliki tentang dunia pekerjaan (karir), akibatnya peserta didik kesulitan dalam pemilihan cita-cita serta jurusan yang akan mereka ambil setelah lulus SMP, itu dikarenakan kurangnya informasi mengenai karir yang mereka dapatkan dari sekolah. Alasannya karena guru BK terkendala oleh waktu karena disekolah SMP Negeri 1 Tinggi moncong tidak menyediakan jam khusus untuk guru BK, hal inilah yang menyebabkan siswa kekurangan informasi mengenai karir, guru BK juga menyampaikan bahwa ia pernah memberikan layanan informasi karir melalui internet tetapi tidak berjalan dengan baik karena peserta didik tidak diperbolehkan membawah HP kesekolah sehingga guru BK sulit untuk mengontrol peserta didik agar dapat membaca dan memahami informasi karir yang diberikan.

Berdasarkan penelitian awal yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 Juni 2022 di SMK Negeri 2 Majene dengan menggunakan instrumen wawancara guru BK dan angket analisis kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara guru BK menyatakan belum pernah menggunakan media dalam pelayanan bimbingan konseling, termasuk penggunaan e modul. Dikarenakan Kurangnya pengetahuan guru BK dalam bidang teknologi. Sehingga sangat dibutuhkan

pembaharuan atau inovasi baru dalam penggunaan media guna untuk meningkatkan kualitas pelayanan bimbingan konseling.

Oleh karena itu peneliti memilih untuk membuat media permainan *Spinning Wheel* dikarenakan hasil analisis angket yang menunjukkan hampir seluruh siswa kelas IX mengalami permasalahan karir. Melalui media permainan ini peneliti berharap agar lebih mudah mencakup keseluruhan siswa kelas IX yang mengalami permasalahan karir di SMP Negeri 1 Tinggimoncong. Media *spinning wheel* dipilih peneliti agar pengenalan karir peserta didik menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Media *spinning wheel* atau biasa disebut roda putar dikemas dalam bentuk permainan untuk menarik peserta didik dalam melakukan pengenalan karir. Dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan melainkan terlibat langsung dalam proses pemberian layanan informasi menggunakan media *spinning wheel*.

Permainan *spinning wheel* atau bisa disebut dengan pertanyaan berputar senada dengan permainan bola putar, yang merupakan sekumpulan kartu berisi pertanyaan tentang materi karir yang mengacu pada teori John Holland mengenai 6 tipe kepribadian yaitu realistik, intelektual, sosial, konvensional, interprising (usaha), dan artistik. Media *spinning wheel* ini dibuat agar dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik sehingga dapat terlibat aktif dalam kegiatan layanan informasi pengenalan karir. Kelebihan dari media bimbingan konseling *spinning wheel* ini yaitu berupa kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang karir yang langsung dijawab oleh peserta didik sehingga membuat peserta didik merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Layanan Informasi

Menurut Prayitno & Amti (Nafi, 2020) menyatakan bahwa secara umum layanan informasi bermaksud memberikan pemahaman kepada peserta didik yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan

untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Sedangkan menurut Hamdaki (Nafi, 2020) juga menjelaskan bahwasanya dimana siswa dapat memahami dan menerima berbagai informasi diri, sosial, belajar dan karir.

Menurut Nurihsan (Nafi, 2020) menjelaskan bahwa layanan informasi karir merupakan upaya membantu peserta didik dalam merencanakan, mengembangkan, dalam pemecahan masalah karir dan merupakan suatu layanan pemenuhan kebutuhan perkembangan peserta didik sebagai proses integral dari proses pendidikan. Sedangkan menurut Gibson & Mitchel (Nafi, 2020) menjelaskan bahwa layanan informasi karir merupakan layanan yang di rancang untuk membantu peserta didik mengembangkan assesment diri, pengenalan karir, pengambilan keputusan karir dan pengembangan keterampilan yang dibutuhkan didunia kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi karir merupakan pemberian salah satu layanan Bimbingan dan Konseling, yaitu layanan informasi, yang diberikan kepada peserta didik mendapat pengetahuan tentang dirinya sendiri dan dunia kerja sehingga peserta didik mampu merencanakan dan menentukan keputusan yang tepat untuk karir masa depannya. Pada hakikatnya informasi karir merupakan salah satu bentuk pelayanan dalam bimbingan karir yang berisikan sejumlah data, fakta yang dapat menggambarkan keadaan diri seseorang, dengan segala potensinya, ruang lingkup, pendidikan, pekerjaan dan seluk beluk persyaratan dan hubungan keduanya. informasi karir tidak hanya merupakan objek faktual, tetapi sebagai kemampuan proses psikologis untuk mentransformasikan informasi itu yang dikaitkan dengan tujuan dan pilihan hidup dimasa akan datang. Isi dari informasi karir adalah suatu informasi karir yang berusaha membantu peserta didik untuk merencanakan masa depan apa yang akan dijalaninya.

2.2. Pengenalan Karir Pada Peserta Didik

Pengenalan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali. Istilah karir dapat diartikan sebagai suatu keseluruhan pekerjaan yang diperoleh seseorang dalam keseluruhan hidupnya. Secara lebih terbatas karir diartikan sebagai pengalaman kerja didalam suatu bidang pekerjaan tertentu (Kartadinata dalam Hidayat, 2020). Dari pengertian di atas dapat diartikan pengenalan karir adalah proses atau cara yang direncanakan untuk mengenalkan berbagai macam jenis pekerjaan kepada peserta didik atau sekelompok peserta didik guna membantu perkembangan peserta didik dalam mempersiapkan masa depan khususnya dalam pekerjaan. Pengenalan karir merupakan suatu proses yang disusun untuk membantu perkembangan siswa agar ia memahami dirinya, mempelajari dunia kerja untuk mendapatkan pengalaman yang membantunya dalam membuat keputusan dan mendapatkan pekerjaan (Salahudin dalam Pramtiona, 2018).

Siswa SMP merupakan individu yang sedang menempuh jenjang pendidikan antara umur 12-15 tahun dimana siswa menengah pertama dapat diartikan mereka yang sedang menjalani tahap perkembangan dari masa remaja menuju masa dewasa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengenalan karir pada siswa SMP adalah proses atau cara yang direncanakan oleh guru BK untuk mengenalkan berbagai macam jenis pekerjaan atau karir kepada siswa guna mempersiapkan siswa sedini mungkin untuk menghadapi masa depan khususnya dalam hal pekerjaan.

2.3. Layanan Bimbingan Karir Disekolah

Bimbingan karir adalah bimbingan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan, dalam memilih lapangan pekerjaan atau jabatan itu dan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari lapangan pekerjaan yang telah dimasuki. Menurut Daryanto (Asmanidar, 2019) bimbingan karir adalah suatu proses usaha membantu peserta didik untuk mengenal potensi diri seperti bakat, minat, kelebihan dan kekurangannya

serta mampu memperkenalkan seluk beluk dunia kerja dan berbagai jenis pekerjaan yang diminatinya sesuai dengan cita-cita para peserta didik.

Menurut Gibson (Asmanidar, 2019) yang di maksud dengan bimbingan karir (*career quidance*) adalah aktivitas yang dilakukan konselor di berbagai lingkup dengan tujuan menstimulasi dan memfasilitasi perkembangan karir seseorang di sepanjang usia bekerjanya. Aktivitas itu meliputi bantuan dalam perencanaan karir, pengambilan keputusan dan penyesuaian diri. Sedangkan menurut Rahmah (Asmanidar, 2019) bimbingan karir adalah kegiatan dan layanan bantuan kepada para siswa dengan tujuan untuk memperoleh penyesuaian diri, pemahaman tentang dunia kerja dan pada akhirnya mampu menentukan pilihan kerja dan menyusun perencanaan karir.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir adalah suatu kegiatan yang membantu individu atau peserta didik dalam memahami atau mengetahui karir yang cocok sesuai dengan kemampuan dan dapat memilih karir yang tetap sesuai dengan bakat yang dimiliki. Dengan adanya bimbingan karir di sekolah peserta didik sangat terbantu dalam hal karir mereka tidak bingung dalam memilih karir yang cocok untuk mereka, dengan begitu mereka akan termotivasi untuk mengapai cita citanya yaitu dengan cara melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, dengan pendidikan yang tinggi kita bisa meraih karir yang bagus.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Dan Model Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research dan Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono dalam Ritonga, 2020).

Borg and Gall (Ritonga, 2020) menyatakan bahwa *“what is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product”*. Apakah penelitian dan pengembangan itu?. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan muncul sebagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan. Dalam penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk menghasilkan media bimbingan klasikal untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai karir. Media bimbingan konseling permainan *Spinning wheel* ini berisi cara-cara yang diperlukan untuk pemecahan masalah, dalam hal ini adalah masalah pengenalan karir peserta didik.

3.2. Prosedur Pengembangan

Di kesepuluh langkah-langkah pengembangan di atas akan dibatasi menjadi tujuh langkah akan digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan berbagai pertimbangan terkait dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti untuk mencapai produksi massal banyak yang dibutuhkan. Ke 7 langkah-langkah ini akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi

Peneliti melakukan penelitian awal dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan subyek terhadap produk yang akan dikembangkan. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan (*based on need*) dan menunjukkan bahwa kebutuhan pada hakikatnya merupakan kesenjangan antara keadaan yang seharusnya dengan kenyataan yang ada.

b) Perencanaan pengembangan

Pada tahap perencanaan meliputi merumuskan tujuan langkah-langkah dalam pengembangan yaitu Penyusunan rancangan media bimbingan konseling permainan *spinning wheel* untuk meningkatkan pengenalan karir pada peserta didik yang meliputi studi kelayakan, materi pengembangan media permainan, tujuan dan perencanaan strategi yang

akan digunakan, pemantauan strategi penerapan, dan pemantauan strategi hasil.

c) Pengembangan produk awal

Dalam pengembangan produk awal media yang dikembangkan adalah media bimbingan konseling permainan *spinning wheel* untuk meningkatkan pengenalan karir kepada peserta didik. Dalam hal ini peneliti melaksanakan rencana-rencana yang telah disusun dalam tahap perencanaan di atas diantaranya adalah merancang konsep media bimbingan konseling permainan *spinning wheel* untuk meningkatkan pengenalan karir pada peserta didik.

d) Uji ahli (Validasi ahli)

Setelah mengembangkan produk awal, langkah selanjutnya adalah langkah uji ahli. Uji ahli melibatkan satu orang ahli bimbingan konseling dan satu orang ahli teknologi pendidikan serta dua praktisi atau guru BK yang dipilih berdasar kriteria yang ditetapkan. Hasil uji coba pertama atau validasi ahli dijadikan dasar dalam revisi produk awal. Validasi kepada uji ahli bimbingan konseling, ahli IT dilakukan secara langsung, Sedangkan satu praktisi dilakukan secara langsung dan satunya dilakukan secara daring.

e) Revisi 1

Revisi produk awal ini dilakukan berdasarkan data hasil uji ahli. Data yang masuk dari para ahli nantinya akan dianalisis dan hasil analisisnya dijadikan bahan utama dalam melakukan revisi.

f) Uji kelompok kecil

Dalam uji kelompok kecil melibatkan beberapa peserta didik dalam skala kecil, Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar atau bahan dalam revisi kedua. Dalam penelitian, calon peneliti menggunakan subyek uji coba pada 15 siswa dari kelas IX di SMP Negeri 1 Tinggimoncong.

g) Revisi II (Produk Akhir)

Revisi akhir ini dilakukan berdasarkan data hasil uji coba kelompok terbatas yang melibatkan 10-15 orang peserta didik yang dimaksudkan untuk adanya

ubahan level dalam hal ini adanya peningkatan pengenalan karir peserta didik kedepannya. Data yang masuk di jadikan bahan pijakan dalam melakukan revisi akhir produk media permainan ini merupakan hasil akhir pada pengembangan media bimbingan konseling permainan *spinning wheel* untuk meningkatkan pengenalan karir pada peserta didik.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yakni di SMP Negeri 1 Tinggimoncong yang diadakan mulai tanggal 15 Oktober 2021 sampai selesai. Setelah terlebih dahulu mengadakan observasi awal kebutuhan siswa disekolah tersebut, dan juga melakukan pembagian angket kepada siswa untuk memperoleh data informasi mengenai kebutuhan peserta didik.

3.4. Jenis Data Penelitian

Subjek penelitian ini terbagi menjadi dua subjek yaitu subjek ahli dan subjek uji coba.

1) Analisis kebutuhan

Peneliti melakukan penelitian awal dengan tujuan mengetahui kebutuhan subjek terhadap produk yang akan dikembangkan. Dengan demikian produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa (*based on needs*) dan menunjukkan bahwa kebutuhan pada hakikatnya merupakan kesenjangan antara keadaan yang seharusnya dengan kenyataan yang ada.

2) Subjek Uji Ahli (Validasi Ahli)

Pada tahap validasi ini, penelitian mengujikan produk media bimbingan konseling *spinning wheel* kepada dosen BK, dosen Teknologi Pendidikan dan konselor atau guru BK. Ke tiga ahli tersebut dipilih karena masing- masing memiliki keahlian dibidangnya dan bertujuan untuk memberikan validasi produk.

3) Uji kepraktisan

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan respon peserta didik. Data tersebut yang akan menentukan bagaimana produk dapat di gunakan.

4) Subjek uji kelompok kecil

Peneliti akan menggunakan teknik pemilihan sampel dengan cara *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil sebuah subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu. Dalam pengembangan produk permainan *spinning wheel* guna meningkatkan pengenalan karir peserta didik dilaksanakan uji coba produk. Uji coba dilaksanakan dalam bentuk uji coba kelompok kecil yang melibatkan 15 siswa SMP Negeri 1 Tinggimoncong. Uji coba yang dilakukan memiliki tujuan untuk mendapatkan data dan hasil yang akan di gunakan sebagai landasan dalam memperbaiki produk sehingga benar-benar layak untuk digunakan.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

1) Angket

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (Nugroho, 2018) angket atau kuesioner teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk mengungkap pendapat, keadaan, dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun luar dirinya.

2) Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validasi logis, apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang di ungkap. Untuk memperoleh instrumen yang memiliki validitas logis baik dari isi maupun aspeknya, peneliti melakukan perencanaan penyusunan instrumen. Selanjutnya peneliti pendapat ahli dalam mencermati kesesuaian instrumen yang telah disusun dengan hal-hal yang ingin dihasilkan.

3) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh dalam

pengembangan media ini adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif.

a) Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis bentuk, yaitu mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritik dan sasaran yang didapat dari para ahli, sebagai pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan media. Sedangkan komentar dari guru bimbingan konseling dan peserta didik subjek uji coba digunakan untuk merevisi pada tahap revisi akhir.

b) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket lembar evaluasi yang didapatkan dari hasil uji coba kelompok kecil. Jumiati (Tompo, 2021) menyatakan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diproses dengan cara:

“Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Kadang-kadang pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui statis sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase bersifat kualitatif, misalnya sangat baik (90,1%-100%), baik (80,1%-90%), cukup baik (70,1%-80. Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang %), kurang baik (60,1%-70%), tidak baik (kurang dari 60%)”.

Jawaban yang didapatkan melalui angket dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan. Angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS), oleh karena itu, sebelum dilakukan analisa, calon peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban “S, SS, ST, dan STS” kemudian calon peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum y$ = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh presentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil presentase tersebut kedalam kategori validitas. Berdasarkan rumus di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan criteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Analisis Data Kuantitatif

90,1% -100%	= Sangat Tinggi
80,1% - 90%	= Tinggi
70,1% - 80%	= Sedang
60,1% - 70%	= Rendah
Kurang dari 60%	= Sangat Rendah

Keterangan :

- 1) Jika tingkat perolehan penilaian di atas 3,00 maka media *Spinning wheel* dapat dinyatakan valid.
- 2) Jika tingkat perolehan penilaian berada pada kategori 2,01 – 3,00 maka media *Spinning wheel* dapat dinyatakan layak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

1) Gambaran Kebutuhan Media Permainan *Spinning wheel* Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengenalan Karir Peserta Didik di SMP Negeri 1 Tinggimoncong

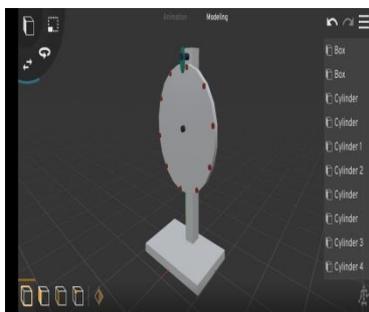
Dari hasil analisis angket kepada peserta didik menunjukan bahwa gambaran pentingnya layanan pengenalan karir diberikan kepada peserta didik dengan dibantu media pendukung sangat penting diberikan, dilihat dari 97 peserta didik yang dibagikan angket secara langsung yaitu seluru siswa kelas IX, diketahui bahwa 58% peserta didik membutuhkan media pendukung pada saat pemberian layanan informasi pengenalan karir yang berkaitan dengan kepribadian yang mereka miliki, 39% peserta didik belum mengetahui ingin kemana setelah lulus

dikarenakan mereka belum tahu apa yang mereka inginkan dan apakah itu sesuai dengan diri mereka, oleh karena itu peneliti mengembangkan media *spinning wheel* sebagai layanan informasi pengenalan karir dan berkaitan dengan 6 tipe kepribadian seseorang agar nantinya peserta didik dapat mencocokkan karir yang mereka ingin kan dengan kepribadian yang mereka miliki.

2) Prototipe Media Permainan *Spinning wheel* Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengenalan Karir Peserta Didik di SMP Negeri 1 Tinggimoncong

a. Perancangan desain tampilan *spinning wheel*

Media *spinning wheel* dibuat dengan kayu dalam media *spinning wheel* terdapat enam juring yang memiliki warna dan gambar yang berbeda-beda. Perencanaan dilakukan dengan membuat sketsa pada aplikasi Prisma3D serta pembuatan desain gambar menggunakan aplikasi Canva, desain media *spinning wheel* dan gambar dibuat semenarik mungkin. dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Sketsa Pada Aplikasi Prisma3d Menggunakan Canva

b. Perancangan desain tampilan kartu (sisi depan dan sisi belakang)

Terdapat gambar dan kalimat dalam kartu yang digunakan pada media permainan *spinning wheel*. Perencanaan desain dilakukan pada aplikasi Canva. Desain gambar dibuat semenarik mungkin, pembuatan desain gambar menggunakan aplikasi Canva dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Tampilan sisi depan dan sisi belakang kartu

Tipe Sosial	Tipe Realistis
Beberapa pekerjaan yang cocok	Beberapa pekerjaan yang cocok
Guru, perawat, penasihat, polisi, pekerja sosial, wirausaha, sekretaris, konselor, psikolog, dan terapis.	Pilot, Petani, Insinyur, Personel angkatan bersenjata, Mekanik, listrik, Teknologi komputer, Atlet, Fotografer, Ahli mesin, Mentir, Pengamat cuaca dan Pengawas hutan.
Beberapa mata pelajaran yang cocok	Beberapa mata pelajaran yang cocok
Bahasa Inggris, Ilmu Sosial, Matematika, Sains, Kesehatan, Pendidikan Jasmani, Seni, Komputer, Studi Biotek, Bahasa	Bahasa Inggris, Matematika, Sains, Workshop, Teknologi, Komputer, Studi Biotek, Pertanian, Hortikultura, Pendidikan Jasmani

Gambar 3. Tampilan Kartu Media *Spinning Wheel*

c. Perancangan desain buku panduan guru penggunaan permainan

Terdapat buku panduan penggunaan pada permainan, yaitu panduan yang berisikan tata cara pelaksanaan permainan dan aturan permainan. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

3) Hasil uji validitas media permainan *spinning wheel* sebagai layanan informasi untuk pengenalan karir peserta didik di SMP Negeri 1 Tinggimoncong.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak M. Amirullah, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi bimbingan dan konseling UNM. Dilakukan pada 20 September 2022 yang mencakup aspek isi. Berfungsi untuk seberapa jelas materi yang tersaji di dalam buku panduan serta kartu yang terdapat dalam permainan *spinning wheel*. Data validasi materi terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} 100$$

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor}} = \frac{44}{100} = 3,38$$

$$\% = \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$= 84,6 \%$$

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan UNM. Validasi media dilakukan pada tanggal 01 Oktober 2022 yang menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek grafis dan aspek tampilan media. Aspek grafis berfungsi untuk mengetahui adanya petunjuk permainan, kesesuaian fungsi media dan lain-lain sedangkan aspek tampilan media berfungsi untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan media, ukuran, tampilan, dan warna pada media tersebut. Data validasi media dijabarkan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} 100$$

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{67}{20} = 3,35$$

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\% = \frac{67}{80} \times 100$$

$$= 83,7\%$$

4) Hasil uji kepraktisan media permainan *spinning wheel* sebagai layanan informasi untuk pengenalan karir peserta didik di SMP Negeri 1 Tinggimoncong.

a. Uji praktisi (Hasil penilaian guru BK)

Rencana awal media permainan *spinning wheel* yang telah dikembangkan peneliti kemudian dinilai oleh ahli uji praktisi. Data yang di peroleh dari penilaian uji praktisi meliputi uji kegunaan (*Utility*), uji kelayakan (*Feasibility*), dan uji ketepatan (*Accuracy*). Berdasarkan hasil penilaian uji praktisi maka diperoleh persentase dengan menggunakan rumus berikut ini :

a) Uji kegunaan (utility)

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor diatas dapat diketahui bahwa uji kegunaan (*Utility*) media *spinning wheel* bagi peserta didik sebesar 95% yang di interpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan untuk siswa sesuai dengan hasil yang di dapatkan bahwa media *spinning wheel* sangat penting bagi peserta didik, serta informasi yang disajikan pada media *spinning wheel* sangat bermanfaat dan berpengaruh pada pengenalan karir siswa sehingga dapat dikategori sangat valid.

a) Uji kelayakan

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor diatas dapat diketahui bahwa uji kelayakan (*Feasibility*) media *spinning wheel* bagi peserta didik sebesar 95% yang di interpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan untuk peserta didik sesuai dengan hasil yang didapatkan bahwa media *spinning wheel* sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta media *spinning wheel* memiliki tujuan yang jelas yaitu pengenalan karir siswa sehingga dapat dikategori sangat valid

a) Uji ketepatan

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor diatas dapat diketahui bahwa uji ketepatan (*Accuracy*) media *spinning wheel* bagi peserta didik sebesar 95% yang di interpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan untuk peserta didik sesuai dengan hasil yang didapatkan bahwa media *spinning wheel* dilengkapi dengan materi yang dapat menunjang pengetahuan peserta didik mengenai karir serta media *spinning wheel* sudah sangat sesuai dengan tugas perkembangan peserta didik disekolah sehingga dapat dikategori sangat valid.

Tabel 2. Aspek Uji Praktisi

Aspek uji praktisi	Skor maksimal	Skor perolehan	Presentase %
Kegunaan	20	19	95%
Kelayakan	20	19	95%
Ketepatan	20	19	95%
Total jumlah skor		57	
Rata-rata		2,85	
Presentase		95%	
Kriteria		Sangat valid	

b. Uji Kelompok Kecil (hasil penilaian siswa)

Pada tahap uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa siswa dalam skala kecil. Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar atau bahan dalam produk akhir peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subyek uji coba pada 15 peserta didik dari kelas IX.1, IX.2, IX.3 dan IX.4 di SMP Negeri 1 Tinggimocong.

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang peneliti lakukan kepada 15 siswa SMP Negeri 1 Tinggimoncong kelas IX. siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru BK dan dari hasil angket yang telah dibagikan yang terdiri dari 3 orang siswa kelas IX.1, 4 orang siswa kelas IX.2, 4 orang siswa kelas IX.3, dan 4 orang siswa kelas IX.4. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dengan

presentase nilai 96,9% yang dapat dikategori sangat valid yaitu tingginya kebutuhan siswa terhadap media *spinning wheel* yang diberikan serta tingginya kebutuhan siswa terhadap layanan informasi karir yang diberikan.

c. Revisi Awal Produk

Setelah dilakukan revisi isi dan revisi media sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Berdasarkan data dari validasi isi 3, 38 (dalam presentase 84,6%) dan hasil validasi media 3, 35 (dalam presentase 83,7%). Hasil evaluasi validasi berada dalam kategori sangat valid dan layak di uji coba dalam kelompok kecil.

d. Revisi II (akhir)

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan pada analisis yang dilakukan pada data hasil uji kelompok kecil. Berdasarkan data kuantitatif yang di peroleh menunjukkan bahwa media *spinning wheel* tidak perlu di revisi kembali. Adapun revisi tahap dua ini lebih didasarkan pada data kualitatif, berupa saran dan komentar. Pada uji kelompok kecil menunjukkan hasil penilaian dengan presentase 96,9% (berada dalam kategori penilaian sangat baik), maka produk media *spinning wheel* ini telah layak dan praktis untuk digunakan pada siswa SMP dalam melaksanakan layanan pengenalan karir bagi peserta didik.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui pembagian angket kepada peserta didik, diperoleh hasil bahwa sebagian besar peserta didik masih minim wawasannya mengenai dunia pekerjaan yang sesuai dengan diri mereka, mereka membutuhkan arahan dan persiapan dalam pemilihan karir di masa depan serta peserta didik membutuhkan media yang lebih inovasi lagi. Melihat pentingnya pengenalan karir pada masa SMP hendaknya guru BK dalam pelaksanaannya melakukan dengan semaksimal dan semenarik mungkin, agar pada saat pemberian layanan informasi karir diberikan, peserta didik dapat memperhatikan dengan baik. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan suatu media informasi yang dapat

menyediakan informasi mengenai pengenalan karir agar peserta didik dapat lebih mengenal dan memperluas wawasannya mengenai dunia kerja.

Pengenalan karir sejak dini merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik di masa depan. Tujuan karir bagi peserta didik lebih difokuskan untuk memberikan kesadaran dan wawasan karir kepada peserta didik (Kartadinata dalam Saputra, 2020). Pengenalan karir kepada siswa SMP penting dilaksanakan karena dengan siswa mengenal karir siswa dapat mempersiapkan dirinya untuk menghadapi masa depan khususnya dalam hal pekerjaan, menghargai berbagai macam pekerjaan, mengetahui berbagai macam keterampilan yang harus dia persiapkan untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, dan dapat menjadikan motivasi belajar siswa.

Sebagai tenaga pendidik guru BK atau konselor mempunyai tugas, tanggung jawab, dan wewenang penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik. Maka dari itu guru BK perlu menjalankan tugasnya dengan baik. Salah satunya harus memberikan layanan informasi karir yang menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik. Menurut Nurihsan (Nafi, 2020) menjelaskan bahwa layanan informasi karir merupakan upaya membantu peserta didik dalam merencanakan, mengembangkan, dalam pemecahan masalah karir dan merupakan suatu layanan pemenuhan kebutuhan perkembangan peserta didik sebagai proses integral dari proses pendidikan.

Menurut Mugiarto (Nafi, 2020) layanan informasi ini mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali dirinya. Sedangkan menurut Winkel & Hastuti (Nafi, 2020) ada tiga tujuan pokok layanan informasi karir yaitu pertama, siswa membutuhkan informasi yang relevan sebagai masukan dalam mengambil ketetapan mengenai pendidikan lanjutan sebagai persiapan untuk memangku suatu jabatan dalam masyarakat. Kedua, pengetahuan yang tepat dan

benar dapat membantu siswa untuk berpikir lebih rasional tentang perencanaan masa depan dan tuntutan penyesuaian diri dari pada mengikuti keinginan tanpa memperhitungkan kenyataan dalam lingkungan hidupnya. Ketiga, informasi yang sesuai dengan daya tangkapnya menyadarkan siswa akan hal-hal yang tepat dan stabil, serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

Namun, setelah penjajakan awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa penyediaan layanan informasi mengenai karir belum tersedia secara maksimal. Karena keterbatasan dalam media pendukung dan keterbatasan disekolah yang dihadapi oleh guru BK. Salah satunya yaitu minimnya informasi karir yang diterima peserta didik sehingga sering di jumpai adanya kebingungan, keraguan, dan kesulitan dalam merencanakan, mempersiapkan diri, serta mengambil keputusan dalam memilih studi lanjut dan karirnya dimasa depan, sehingga mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media informasi yang berbentuk *spinning wheel*.

Media *spinning wheel* dipilih peneliti untuk dikembangkan karena media *spinning wheel* ini pada dasarnya bertujuan untuk membantu peserta didik dan guru BK, dimana pada media *spinning wheel* ini bertujuan untuk sebagai media pendukung layanan BK dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan pengenalan karirnya. Pernyataan diatas diperkuat oleh Aziz (2019) yang mengemukakan bahwa Proses bimbingan jika hanya menggunakan curhat saja cenderung membuat proses bimbingan menjadi kurang efektif dan efisien, maka perlu adanya inovasi pembaharuan media seperti *spinning wheel* agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat meningkatkan pengenalan karirnya. Diperkuat oleh Paul Ginnis (Huda, 2020) menjelaskan bahwa media *spinning wheel* merupakan media permainan yang memiliki kelebihan sangat menantang, dapat mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah secara

berkelanjutan melalui juring yang setiap juringnya diberi pernyataan.

Adapun tahapan permainan media *spinning wheel* yakni pada tahapan persiapan, guru BK menyiapkan bahan yang diperlukan seperti media *spinning wheel* dan kartu pertanyaannya, guru BK mengatur posisi duduk peserta didik agar semua peserta didik dapat memperhatikan dengan baik, siswa dapat memutar media *spinning wheel* dan setelah panah berhenti pada salah satu juring, siswa diminta mengambil kartu yang sesuai dengan warna yang tertuju pada tanda panah *spinning wheel* dan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut, setelah siswa menjawab pertanyaan dari kartu sisi pertama, guru BK mengarahkan siswa untuk membacakan jawaban dari kartu sisi kedua, tujuannya agar siswa ikut aktif dalam permainan. Karena Menurut Jhon Dabell (Huda, 2020) bahwa media *spinning wheel* merupakan suatu media yang yang menitik beratkan pada aktivitas untuk mendorong peserta didik dengan kemampuan visualisasinya dalam menjawab pertanyaan, *spinning wheel* ini dapat dilakukan oleh beberapa peserta didik maupun kelompok dalam jumlah besar.

Pemanfaatan media merupakan suatu keputusan yang tepat dikarenakan melalui media dapat meningkatkan daya Tarik siswa dalam menerima suatu informasi dan pembelajaran. Menurut Miftah & Rokhman (2022), prinsip pemanfaatan media perlu dikaitkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Karakteristik ini berkenaan dengan gaya visual, auditorial, dan kinestetika siswa, dengan memanfaatkan media diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, maka media permainan *spinning wheel* sangat dibutuhkan guru BK sebagai penunjang

pelaksanaan proses pengenalan karir di SMP Negeri 1 Tinggi Moncong. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh berupa pembagian angket kepada siswa kelas IX dan menunjukkan bahwa minimnya pelaksanaan layanan informasi karir di sekolah dan pengetahuan peserta didik mengenai informasi sekolah lanjutan.

- 2) Prototipe media *spinning wheel* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tinggi Moncong terdiri dari Perancangan desain tampilan *spinning wheel*, Perancangan desain tampilan kartu dan Perancangan desain buku panduan guru dalam penggunaan permainan dan tata cara motode permainan.
- 3) Tingkat validitas dalam pelaksanaan media *spinning wheel* berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *spinning wheel* ini dikategorikan valid untuk digunakan dalam layanan pengenalan karir peserta didik di SMP Negeri 1 Tinggi Moncong, karena telah memenuhi syarat validasi dan memiliki tingkat kegunaan, kelayakan dan ketepatan yang tinggi.
- 4) Tingkat kepraktisan media *spinning wheel* melalui hasil validasi guru BK serta uji coba kelompok kecil kepada 15 orang peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Tinggi Moncong, maka dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* praktis digunakan oleh siswa sesuai tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu media *spinning wheel* dapat membantu peserta didik dalam pengenalan karir.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. 2019. Pengembangan Media Spinning Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan karir Peserta Didik Kelas IX SMP YP UNILA Bandar Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Amalianital, B. & Putri, E. K. 2020. Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan

- dan Konseling Karir. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. Vol. 4(2): 65-66.
- Arbiah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021. *Skripsi*. Mataram: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Afrianda, D. 2019. Efektivitas Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pab 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Skripsi*. Medan: Universitas Muhammadiyah.
- Apriatama, D. 2018. Faktor – Faktor Yang Menghambat Siswa Dalam Memanfaatkan Layanan Informasi Karir Di Smp Negeri 6 Palangka Raya. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. Vol 2(3): 43-47.
- Asmanidar, Y. 2019. Layanan Bimbingan Karir Terhadap Peningkatan Motivasi Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Di Man Jeuram. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Bagaskara, A. P. 2021. Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengenalan karir Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2(10): 1651-1663.
- Hidayat, A. S. Dkk. 2021. *Pengembangan Modul Permainan Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawab Tengah: CV Sarnu Untung.
- Hariyati, E. W., & Sakti, N. C. 2018. Pengembangan Media Permainan *Spinning Question* Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas IX IPS Di SMP Negeri 1 Porong. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 6(3).
- Hidayati, R. 2015. Layanan Informasi karir membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman karir. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 1(1).
- Huda, N. F. 2020. Penggunaan Media *Spinning wheel* Dalam Permainan Qawaid Nahwu. *Jurnal Studi Arab*, Vol. 11(2): 87-100.
- Hidayat, D. R. Dkk. 2020. Pengembangan Aplikasi Android Pengenalan Ragam Profesi Berdasarkan Rumpun Ilmu Terapan. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. Vol 5(1): 6-7.
- Kurniawan, A & Marlina, L Dkk. 2021. *Bimbingan Karir Implementasi Pendidikan Karakter*. Cirebon: Insania Anggota IKAPI.
- Lestari, M. A. 2020. *Bimbingan Konseling di SD (Mendampingi Siswa Meraih Mimpi)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Miftah, M & Rokhman, N. 2022. Kriteria pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal ilmiah pendidikan*. Vol. 1 No.4.
- Masganti, S. 2021. *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana.
- Muttaqin, R. Dkk. 2017. Keefektifan layanan informasi karir berbantuan video interaktif dan live modeling untuk meningkatkan pemahaman karir siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 6 (2): 174-179.
- Nafi, A. 2020. *Kematangan Karir Peserta Didik Jaman Now*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nurfadhhillah, S. 2021. *Media Permainan*. Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Nugroho, U. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Sukirno, A. 2018. *Pengantar Bimbingan Dan Konseling Islam*. Serang Banten: A-Empati.
- Sukardi, D. K. (1987). *Bimbingan Karir di seolah-sekolah*. Dempasar. Ghalia indonesia.
- Santrock, J. W. 2003. *Adole Scence Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Pronadamedia Group.
- Sos, N. S. 2015. Peranan Penting Perencanaan Dan Pengembangan Karir. *Publika: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, Vol, 1(2): 268-281.
- Sitompul, L. 2018. Meningkatkan Pemahaman Pengenalan karir Melalui Layanan Bimbingan Karir di Sekolah dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1

- Gebang Tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa*, Vol. 15 (3): 316-327.
- Sulyganistia, T. 2013. Penerapan Layanan Informasi Karir dengan Menggunakan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemantapan Perencanaan Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 11 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, Vol 3 (1): 55-63.
- Styorini, I. N. 2018. Layanan Informasi Karir Sebagai Prediktor Kemandirian Pemilihan Karir. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 1(1). 18-19.
- Saputri, J. 2020. Pengaruh Penggunaan Media *Spinning wheel* Image Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Batu Bessi Kabupaten Barru. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Tompo, M. A. Dkk. 2021. Pengembangan Media Bimbingan Konseling Pop-Up Book Career Sebagai Media Informasi Pengenalan Karir Untuk Siswa Kelas V Di Sdn No. 17 Pokobulo. *Journal Of Education*.
- Pandang, A. & Anas, M. 2019. *Penelitian Eksperimen Dalam Bimbingan dan Konseling (Konsep Dasar & Aplikasinya Tahap Demi Tahap)*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Prayitno, (2018), *Konseling Profesional Yang Berhasil (Layanan Dan Kegiatan Pendukung)*, Cetakan Pertama Padang: PT Raja Grafindo Persada. hal 66.
- Purnama, S. 2016. Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk Permainan bahasa Arab). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 (1): 19-32.
- Pramtiana, N. T. 2018. Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Pengenalan Karir Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah di SD Muhammadiyah Wonokromo II. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Vol 4(8): 421-423.
- Ritonga, M. Dkk. 2020. *Pengembangan Model Permainan Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta: VC Budi Utama.
- Rahmawati, R. D. Dkk. 2021. Pendampingan Pembuatan Media Permainan Inovatif *Spinning wheel* Bagi Guru di Mi Miftahul Ma'arif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2(3): 154-159.
- Wahyudin, R. 2019. Peningkatan Pengenalan Karir Pada Mata Pelajaran Ips dengan Media Video Di Kelas Iv Sd Negeri Gayamharjo. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta