

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KARIER BERBASIS
PERMAINAN SIMULASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN
KARIER PESERTA DIDIK KELAS XII SMA**

(Tesis)

Oleh

YENI TRISNAWATI



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KARIER BERBASIS
PERMAINAN SIMULASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN
KARIER PESERTA DIDIK KELAS XII SMA**

**Oleh
YENI TRISNAWATI**

(Tesis)
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Pada
Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KARIER
BERBASIS PERMAINAN SIMULASI DALAM
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER
PESERTA DIDIK KELAS XII SMA**

Nama Mahasiswa : **Yeni Trisnawati**

No. Pokok Mahasiswa : 1623011013

Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Pascasarjana Teknologi Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

Sekretaris : Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.

II. Dr. Abdurrahman, M.Si.

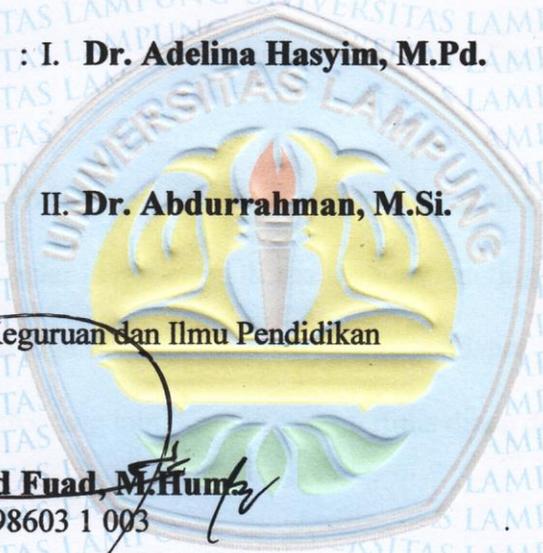
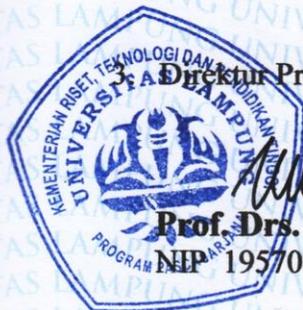
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana

Prof. Drs. Mustofa, M.A., Ph.D.
NIP 19570101 198403 1 020

4. Tanggal Lulus Ujian : 07 Mei 2018



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeni Trisnawati
NPM : 1623011013
Program Studi : S2 Teknologi Pendidikan
Program : Pascasarjana Universitas Lampung

Menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Mei 2018
Yang Membuat Pernyataan



Yeni Trisnawati
NPM 1623011013

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KARIER BERBASIS
PERMAINAN SIMULASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN
KARIER PESERTA DIDIK KELAS XII SMA**

Oleh

Yeni Trisnawati

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media monopoli karier berbasis permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik kelas XII SMA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Subjek yang diambil dalam penelitian ini menggunakan teknik random yaitu sebanyak 54 peserta didik dari tiga sekolah. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Analisis data yang digunakan menggunakan pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam lima kategori untuk melihat perbedaan rerata *pretest* dan rerata *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan karir peserta didik kelas XII dapat ditingkatkan melalui bimbingan karier bimbingan kelompok dengan penggunaan media monopoli karier yang dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan dari rerata sebelum dilakukan bimbingan kelompok melalui permainan sebesar 3,22 dan setelah dilakukan bimbingan sebesar 4,51. Media monopoli karier ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi konselor sekolah untuk meningkatkan perencanaan karier/ studi lanjut peserta didik melalui kegiatan bimbingan kelompok.

Kata kunci: media monopoli, bimbingan kelompok, perencanaan karier

MONOPOLY MEDIA IN GROUP MENTORING TO IMPROVE CAREER PLANNING PARTICIPANTS

By

Yeni Trisnawati

For high school students, determining advanced study is not an easy one. The difficulties, horrors and fears can be felt and burden when choosing and deciding majors in college. This study aims to improve the career planning of learners through group guidance by using career monopoly media. This research is a development research. The subjects that taken in this study is using a random technique that is as much as 54 students from three schools. The methods of data collection using questionnaires and observations. The analysis data that used is using the score scoring guide that guides into five categories to see the difference in pretest and posttest mean. The results showed that the career planning of XII grade students that can be improved through the guidance of career guidance group with the use of career monopoly media seen from the significant difference from the average before the group guidance through game 3.22 and after guidance of 4.51. This career monopoly media be an additional reference for school counselors to improve career planning/ further study of learners through guidance activities.

Keywords: monopoly media, group guidance, career planning

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Baturaja, Ogan komering Ulu Sumatera Selatan pada tanggal 23 Mei 1983. Anak pertama dari dua bersaudara, pasangan bapak Sumardi Burniat dan ibu Syarifah. Penulis menikah dengan Nasir Adha pada tahun 2010 dan dikaruniai dua orang putri, putri pertama bernama Cattleya Queentaraya Naylana Adha Putri dan putri kedua bernama Cattleya De Zoya Aisyandrhea Adha putri.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 1988 di TK Pertiwi Baradatu Way Kanan. Pada tahun 1989 penulis melanjutkan pendidikannya di SD Negeri Tiuhbalak Baradatu Way Kanan dan diselesaikan pada tahun 1995.

Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SLTP Negeri 1 Baradatu Way Kanan, diselesaikan pada tahun 1998, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMAN 1 Bukit Kemuning Lampung Utara dan diselesaikan pada tahun 2001. Pada tahun yang sama, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2007.

Selanjutnya pada tahun 2009 sampai dengan sekarang penulis mendapat tugas mengajar di SMAN 1 Terbanggi Besar sebagai guru BK. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di program studi megister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Motto

“Never Give UP”

“Kemenangan kita yang paling besar bukanlah karena kita tidak pernah jatuh,
melainkan karena selalu bangkit setiap kali jatuh” (Confucius)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan lafal Bismillahirrahmanirrahiim

Saya persembahkan karya Ilmiah sederhana ini

Sebagai ungkapan rasa syukur dan bangga kepada:

1. Ayah dan Ibu tersayang yang tak henti-hentinya selalu memberi semangat dan doa kepada saya
2. Suami saya tercinta "**Nasir Adha**" yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada saya, yang selalu mendampingi saya dalam mengarungi hidup baik dalam keadaan susah maupun senang.
3. Kedua bidadari cantik saya yang terkasih "**Cattleya Queentaraya Naylana Adha Putri**" dan "**Cattleya De Zoya Aisyandrhea Adha Putri**" yang selalu memberi keceriaan dalam hidup saya
4. Ayah dan Mamah Mertua saya yang selalu menjaga kedua bidadari saya ketika saya kuliah
5. Adik saya yang tersayang "**Rinaldi Sucipno**" yang selalu saja saya reportkan, terimakasih selalu bersedia antar-antar saya dalam menyelesaikan karya ini
6. Kakak, Ayuk, dan adik-adik ipar serta para keponakan yang selalu menjadi semangat dan motivasi saya
7. Sahabat seperjuangan dan teman-teman di program Studi Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 di Universitas Lampung.
8. Para Pendidik yang Saya hormati.
9. Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirrohmanirohim

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, atas rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Karier Berbasis Permainan Simulasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XII SMA”. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Mustofa, MA, Ph.D Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammmad Fuad, M. Hum., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., Selaku Pembimbing I yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
4. Ibu Dr. Herpratiwi, M. Pd., Selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung dan sekaligus selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
5. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M. Pd., Selaku penguji I yang banyak memberikan masukan dan kritik yang bersifat positif dan membangun.
6. Bapak Dr. Abdurrahman, M. Si Selaku penguji II yang banyak memberikan masukan dan kritik yang bersifat positif dan membangun.
7. Ibu Dra. Kholina, M. Pd dan Ibu Dra. Indaryani, M. Pd., Selaku Validator, terimakasih atas masukannya.
8. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung yang telah membimbing penulis dalam pembelajaran di Universitas Lampung.

9. Bapak Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu Dewan Guru SMAN 1 Terbanggi Besar, SMAN 1 Kotagajah, dan SMAN 1 Seputih Agung yang telah memberi izin dan arahan selama penelitian
10. Teman-teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan 2016: Bu Miss Dahlia, Bu Ary Susanti, Bu Devi Wisudawati, Bu Herlis Noviana, Bu Aldes Juliana Murni, Bu Andrianah, Bu Muzzayyana Izaatul Iffah, Bu Tri Sakti Wijayana, Bu Umyum Sarbiyanti, Bu Titin Trimunarsih, Bapak Wirdata Natal, Bapak Hardian Persi Brata, dan Ibu Martinawati, Terimakasih atas segala bantuan dan kebersamaannya.
11. Rekan-rekan kerjaku, atas kebersamaan selama ini serta selalu memberikan dukungan, motivasi dan saran di saat penulis membutuhkannya.
12. Keluarga Besar SMAN 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah
13. Kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini.

Penulis berdoa semoga semua amal dan bantuan yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah SWT dan semoga tesis ini dapat bermanfaat, Amin.

Bandar Lampung, Mei 2018

Penulis,

Yeni Trisnawati

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Masalah	12
1.6 Manfaat Penelitian	13

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar Dan Teori Bimbingan Konseling	14
2.1.1 Teori Belajar	14
2.1.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme	14
2.1.1.2 Teori Belajar Behavior	18
2.1.2 Teori Bimbingan Konseling	21
2.2 Teori Media Pembelajaran	33
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	33
2.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran	38
2.2.3 Media Pembelajaran Monopoli Karier	43
2.3 Bakat	45
2.4 Perencanaan Karier	51
2.4.1 Tujuan Perencanaan Karier	54
2.4.2 Manfaat Perencanaan Karier	56
2.4.3 Aspek-aspek Perencanaan Karier	58
2.4.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karier	60
2.4.5 Cara Meningkatkan Perencanaan Karier	64
2.5 Permainan Simulasi	65
2.6 Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA)	75
2.6.1 Karakteristik Peserta Didik SMA	77
2.6.2 Pengembangan Karakteristik Peserta Didik SMA	80

2.6.3	Faktor-Faktor Yang Menghambat Perkembangan Perkembangan Karakteristik Peserta Didik SMA	89
2.6.4	Cara Mendukung Perkembangan Karakter Peserta Didik	90
2.7	Kajian Penelitian Yang Relevan	93
2.8	Kerangka Pikir Penelitian.....	98

III. METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	100
3.2	Tempat Dan Waktu Penelitian	100
3.3	Prosedur Pengembang.....	101
3.4	Subjek dan Objek Penelitian.....	105
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	105
3.5.1	Jenis Data	105
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	106
3.5.3	Uji Coba Produk.....	110
3.5.4	Teknik Analisis Data.....	112

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	
4.1.1	Potensi Dan Kondisi Di Lapangan Kebutuhan Media	118
4.1.2	Proses Pengembangan Media Monopoli	120
4.1.2.1	Perencanaan.....	120
4.1.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	121
4.1.2.3	Validasi Media	122
	A. Validasi Ahli Materi Dan Guru BK	123
	B. Validasi Ahli Media Dan Ahli Desain	129
4.1.2.4	Uji Coba Perorangan	138
4.1.2.5	Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
4.1.2.6	Uji Coba Lapangan.....	153
4.1.2.7	Produk Akhir	167
4.1.3	Efektifitas Penggunaan Media Monopoli.....	170
4.1.3	Efisiensi Penggunaan Media Monopoli	172
4.1.4	Daya Tarik Media Monopoli.....	174
4.2	Pembahasan.....	176
4.3	Keunggulan Produk Pengembangan Media Monopoli	189
4.4	Kelemahan Produk Pengembangan Media Monopoli	190
4.5	Keterbatasan Pengembangan Media Monopoli	191

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	192
5.2 Implikasi.....	193
5.2.1 Implikasi Praktis.....	193
5.2.2 Implikasi Teori.....	194
5.3 Saran.....	195

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Peserta Didik Kelas XII Yang Membutuhkan Informasi Karier	5
1.2 Hasil Studi Pendahuluan (Analisis Kebutuhan)	6
3.1. Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Materi	107
3.2. Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Media	108
3.3. Aspek Penilaian Media Oleh Peserta Didik.....	109
3.4. Kisi-kisi Kueisioner Perencanaan Karir	109
3.5. Penskoran Tiap Butir Angket Perencanaan Karier	110
3.6. Aturan pemberian Skor.....	113
3.7. Rumusan Konversi Rerata Pada Skala Lima	114
3.8. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian Ke Dalam Nilai Dengan Lima Kategori	115
3.9. Nilai Indeks <i>Gain</i> Ternormalisasi Dan Klarifikasi.....	117
4.1 Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Dan Guru BK	125
4.2 Soal Aspek Pembelajaran Sebelum Direvisi.....	128
4.3 Soal Aspek Pembelajaran Setelah Direvisi	129
4.4 Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Rekayasa Media Oleh Ahli Media Dan Ahli Desain	131
4.5 Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Komunikasi Visual Oleh Ahli Media Dan Ahli Desain.....	132
4.6 Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Rekayasa Media Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Perorangan.....	139

4.7	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Komunikasi Visual Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Perorangan.....	140
4.8	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Perorangan.....	140
4.9	Hasil Perencanaan Karier Peserta Didik Pada Uji Coba Satu-Satu/ Perorangan	144
4.10	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Rekayasa Media Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok	147
4.11	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Komunikasi Visual Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok.....	148
4.12	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok	149
4.13	Hasil Perencanaan Karier Peserta Didik Pada Uji Coba Satu-Satu/ Perorangan	150
4.14	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Rekayasa Media Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	154
4.15	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Komunikasi Visual Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	154
4.16	Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	155
4.17	Hasil Perencanaan Karier Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan (SMAN 1 Kotagajah)	159
4.18	Hasil Perencanaan Karier Peserta Didik Pada Uji Lapangan (SMAN 1 T. Besar)	160
4.19	Hasil Perencanaan Karier Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan (SMAN 1 Sep. AGUNG)	161
4.20	Hasil Rata-Rata Test Unjuk Kerja.....	170
4.21	Hasil Analisis Daya Tarik Produk	175
4.22	Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian Ke Dalam Nilai Dengan Lima Kategori	179

4.23	Jumlah rerata Skor Dan Hasil Penilaian Media Dari Kelayakan Aspek Rekayasa Media Pada Setiap Penilaian	181
4.24	Jumlah rerata Skor Dan Hasil Penilaian Media Dari Kelayakan Aspek Komunikasi Visual Pada Setiap Penilaian	182
4.25	Jumlah rerata Skor Dan Hasil Penilaian Media Dari Kelayakan Aspek Pembelajaran Pada Setiap Penilaian	183
4.26	Data Perencanaan Karier Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Permainan	185
4.27	Data Perencanaan Karier Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Permainan	186
4.28	Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian Ke Dalam Lima Kategori	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Model Pengembangan Media Menurut Sadiman A.M	39
2.2 Kerangka Pikir Penelitian	99
3.1 Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan	104
4.1 Diagram Rerata Skor Penilaian Ahli Materi Dan Guru BK Pada Aspek Pembelajaran	126
4.2 Diagram Rerata Skor Penilaian Ahli Media Dan Ahli Desain Pada Aspek Rekayasa Media	133
4.3 Diagram Rerata Skor Penilaian Ahli Media Dan Ahli Desain Pada Aspek Komunikasi Visual.....	134
4.4 Tampilan papan permainan monopoli karier sebelum direvisi	137
4.5 Tampilan papan permainan monopoli karier setelah direvisi	137
4.6 Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media Pada Uji Coba Perorangan	141
4.7 Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual Pada Uji Coba Perorangan	142
4.8 Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Pada Uji Coba Perorangan	143
4.9 Tampilan papan permainan monopoli karier sebelum direvisi	146
4.10 Tampilan papan permainan monopoli karier sebelum direvisi	146
4.11 Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	149
4.12 Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	150

4.13	Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	151
4.14	Tampilan papan permainan monopoli karier sebelum direvisi	152
4.15	Tampilan papan permainan monopoli karier sebelum direvisi	152
4.16	Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Rekayasa Media Pada Uji Coba Lapangan	156
4.17	Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Komunikasi Visual Pada Uji Coba Lapangan	157
4.18	Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Pada Uji Coba Lapangan	158
4.19	Soal Bonus Sebelum Direvisi	163
4.20	Soal Bonus setelah Direvisi	165
4.21	Diagram Rerata Skor Perencanaan Karier Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Menggunakan Media Permainan	188

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Lembar Validasi Ahli Materi	202
2. Angket Lembar Validasi Guru Bk	205
3. Angket Lembar Validasi Ahli Media.....	208
4. Angket Lembar Validasi Ahli Desain	211
5. Angket Lembar Uji Coba Peserta Didik	214
6. Angket Perencanaan Karier Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Permainan	223
7. Angket Perencanaan Karier Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Permainan	225
8. Surat Permohonan Ahli Materi	227
9. Surat Permohonan Guru BK	228
10. Surat Permohonan Ahli Media.....	229
11. Surat Permohonan Ahli Desain.....	230
12. Surat Izin Penelitian	231
13. Surat Keterangan Penelitian.....	235
14. Tampilan Visual Media Pembelajaran/ Permainan Monopoli Karier.....	239
15. Soal Green Card Dan Red Card	244
16. Soal Bonus	250
17. Dokumentasi Uji Coba Penelitian.....	252
18. Jurnal Internasional	253

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebimbangan dan ketidaktahuan dalam memilih jurusan di perguruan tinggi merupakan masalah yang banyak di hadapi oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas. Banyak peserta didik yang belum siap dengan pilihannya dalam menentukan studi lanjut atau perencanaan karir. Hal ini disebabkan oleh karena keterbatasan informasi, wawasan dan pengetahuan siswa tentang karir. Selain itu juga ketidaksiapan peserta didik untuk masuk ke perguruan tinggi membuat mereka sulit untuk menentukan pilihannya. Selama ini mereka menganggap bahwa pilihan jurusan pada studi lanjutan merupakan hal sepele, padahal jika kita kaji lebih dalam pemantapan jurusan adalah langkah awal mereka dalam menentukan kelanjutan hidup. Sebagai contoh, jika mereka memilih studi lanjut mereka di bidang kesehatan seperti akademi kebidanan atau pun akademi keperawatan maka secara tidak langsung mereka akan menjadi abdi negara di bidang kesehatan baik negeri ataupun swasta.

Banyak informasi yang menyatakan, banyak sekali mahasiswa yang salah memilih jurusan di perguruan tinggi. Kebanyakan dari mereka memilih jurusan studi

lanjutnya hanya mengikuti tren atau mengikuti teman saja tanpa perencanaan karir yang matang. Ini dapat dibuktikan bahwa banyak peserta didik yang dulu ketika masih duduk di bangku sekolah menengah atas memilih jurusan IPA ketika melanjutkan ke perguruan tinggi mereka memilih jurusan IPS. Ketika ditanya mereka bingung dengan jurusan apa yang akan di ambil di perguruan tinggi, sehingga mereka harus memilih jurusan yang tidak sejalur dengan jurusan yang di ambil ketika di bangku SMA dulu. Yang disayangkan dalam fenomena ini, jika ada peserta didik yang berbakat dan berprestasi sampai salah ambil jurusan di perguruan tinggi. Mungkin mereka sudah banyak referensi jurusan dan perguruan tinggi yang hendak mereka ambil, tetapi biasanya tidak sesuai dengan bakat dan minat mereka.

Karier adalah sebuah kata dari bahasa Belanda; *carriere* adalah perkembangan dan kemajuan dalam pekerjaan seseorang. Ini juga bisa berarti jenjang dalam sebuah pekerjaan tertentu. Perencanaan Karir (*career planning*) terdiri atas dua suku kata, yaitu perencanaan dan karir. Perencanaan didefinisikan sebagai proses penentuan rencana atau kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada masa yang akan datang. Sedangkan karir adalah semua pekerjaan yang dilakukan seseorang selama masa kerjanya yang memberikan kelangsungan, keteraturan dan nilai bagi kehidupan seseorang. Jadi perencanaan karir (*career planning*) adalah suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan-tujuan karirnya. Melalui perencanaan karir (*career planning*) setiap individu mengevaluasi kemampuan, bakat dan minatnya sendiri, mempertimbangkan kesempatan karir alternative, menyusun tujuan karir, dan

merencanakan aktivitas-aktivitas pengembangan praktis. Jadi perencanaan karir adalah keteguhan hati, kepastian dan tidak berubahnya pengambilan keputusan siswa dalam perencanaan karirnya yang merupakan suatu proses penentu dalam pengambilan keputusan untuk masa depan. Perencanaan karir dan masa depan yang dimaksud dalam hal ini adalah pendidikan lanjutan setelah lulus sekolah.

Kemantapan perencanaan karir bagi peserta didik sangat menentukan kesiapan peserta didik dalam penerimaan karier setelah mereka menamatkan studi di perguruan tinggi. Dalam pilihan perguruan tinggi yang akan diambil ada baiknya peserta didik lebih fokus pada cita-citanya yang sesuai dengan kemampuan dirinya seperti bakat, minat dan prestasinya. Karena jika peserta didik mengambil pilihan jurusan di perguruan tinggi sesuai dengan apa yang diinginkannya maka peserta didik akan nyaman dalam menjalani pilihannya itu begitu juga sebaliknya jika pilihan jurusan di perguruan tinggi tidak sesuai dengan keinginan peserta didik maka besar kemungkinan peserta didik akan menjadi malas dalam perkuliahan. Untuk pemilihan jurusan di perguruan tinggi, Bakat peserta didik dapat dijadikan dasar dalam pemilihan jurusan untuk perencanaan karier mereka.

Selain tes bakat, hasil tes IQ juga dapat dijadikan sebagai sarana dalam langkah awal menentukan perencanaan karier peserta didik untuk menentukan jurusan di perguruan tinggi, Karena di dalam hasil tes IQ dijelaskan kemampuan seseorang berdasarkan *multiple intelegences* yang dimiliki setiap individu. Menurut Howard Gardner (dalam Sri Widayanti & Utami. W, 2008: 122) *Multiple Intelegences* atau kecerdasan majemuk adalah sebuah konsep yang menunjukkan bahwa peserta didik

memiliki banyak potensi kecerdasan. Konsep kecerdasan majemuk dapat membantu untuk mengetahui bahwa para peserta didik memiliki potensi yang luar biasa. masih dalam Sri Widayanti & Utami. W (2008) Howard Gardner mendefinisikan kecerdasan semacam kapasitas untuk memecahkan masalah dan untuk menciptakan produk di lingkungan yang kondusif dan alamiah. Apabila seorang anak dapat menggunakan sebanyak-banyaknya kecerdasan pada saat belajar, maka anak akan belajar dengan cepat dan efektif. Howard Gardner membagi delapan macam kecerdasan yang dimiliki manusia yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan interpersonal.

Hasil Observasi di beberapa sekolah di Lampung Tengah terkait dengan kebutuhan akan informasi, wawasan dan pengetahuan dalam memahami pentingnya perencanaan karier yang berorientasi pada perguruan tinggi khususnya untuk kelas XII, digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Data peserta didik kelas XII yang membutuhkan Informasi Tentang karier

No	Sekolah	Jumlah Peserta Didik Kelas XII	Jumlah yang membutuhkan Informasi	Persentasi
1	SMAN 1 Terbanggi Besar	245	245	100%
2	SMAN 1 Kotagajah	215	215	100%
3	SMAN 1 Seputih Agung	222	222	100%

Sumber: Guru BK masing-masing sekolah yang menjadi subjek penelitian

Berdasarkan pengamatan dan berbagai informasi awal yang di dapat oleh peneliti melalui forum MGBK Lampung Tengah tahun 2017 dari tiga sekolah yang akan

dijadikan obyek penelitian seluruh peserta didik sangat membutuhkan informasi tentang orientasi perguruan tinggi sebagai sarana untuk perencanaan karier setelah lulus sekolah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti di ketiga sekolah yang dijadikan subjek peneliti dengan instrumen wawancara kepada peserta didik dan konselor sekolah, diketahui data sebagai berikut : 1. Tingkat kebutuhan peserta didik terhadap perencanaan karier yaitu 70% (sangat membutuhkan), 30% (membutuhkan), dan 0% (tidak membutuhkan maupun sangat tidak membutuhkan); 2. Tingkat ketertarikan peserta didik terhadap alat bantu layanan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 20% (sangat tertarik), 65% (tertarik), 10% (tidak tertarik), dan 5% (sangat tidak tertarik); 3. Tingkat kebutuhan konselor sekolah/ guru BK terhadap media layanan tentang karier yaitu 25% (sangat membutuhkan), 75% (membutuhkan), dan 0% (tidak membutuhkan maupun sangat tidak membutuhkan); 4. Tingkat ketertarikan penggunaan produk peneliti yaitu 60% (sangat tertarik), 40% (tertarik), dan 0% (tidak tertarik maupun sangat tidak tertarik). Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.2:

Table 1.2 Hasil Studi pendahuluan peneliti

N O	Jawaban Responden Aspek Kebutuhan Terhadap Produk Pengembangan	Sangat membutuh kan/ Sangat Tertarik (%)	Membutuh kan/ Tertarik (%)	Tidak membutuhkan/ Tidak Tertarik (%)	Sangat Tidak membutuhkan/ Sangat Tidak Tertarik (%)	Jumlah (%)
1	Tingkat kebutuhan peserta didik terhadap perencanaan karier	70	30	0	0	100
2	Tingkat ketertarikan peserta didik terhadap alat bantu layanan yang dikembangkan peneliti	20	65	10	5	100
3	Tingkat kebutuhan konselor sekolah /Guru BK terhadap media layanan tentang karier	25	75	0	0	100
4	Tingkat ketertarikan penggunaan produk peneliti	60	40	0	0	100

Sumber: Guru BK dan Siswa kelas XII SMAN 1 Terbanggi Besar, SMAN 1 Kotagajah, SMAN 1 Seputih Agung

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa peserta didik dapat dikatakan membutuhkan bahkan sangat membutuhkan perencanaan karier yang selaras dengan ketertarikan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Hal ini juga diperkuat lagi dengan informasi guru BK jika dibutuhkan media layanan dan berminat dengan produk yang dikembangkan peneliti. Untuk dapat memiliki standar pendidikan yang tinggi, berpengalaman, memiliki keterampilan khusus, dan memiliki relasi atau informasi tentang dunia kerja maka diperlukannya pemahaman yang mantap tentang karier dengan tujuan peserta didik memiliki gambaran dirinya di masa yang akan datang. Pemahaman yang mantap tentang karier diawali dengan mengenal kemampuan maupun kepribadian diri sendiri, mengenal berbagai jenis pekerjaan kemudian merencanakan karier.

Kesulitan, kebingungan, keragu-raguan, serta kekurangmantapan peserta didik dalam mengambil keputusan studi lanjut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu yang pertama karena peserta didik kurang memahami siapa dirinya seperti bakat, minat dan potensi diri yang dimiliki. Yang kedua, informasi yang dimiliki peserta didik kurang matang, sebagian dari mereka mendapatkan informasi dari internet dan brosur- brosur saja tetapi mereka merasa kurang puas dengan informasi yang didapat, Yang ketiga, peserta didik hanya mengenal perguruan tinggi dan jurusan yang paling diminati dan bahkan ada peserta didik yang tidak sama sekali mengerti tentang perguruan tinggi, ada juga yang hanya tahu perguruan tinggi lokal saja. Dalam hal ini guru BK atau konselor sekolah sudah sering kali memberikan informasi tentang orientasi perguruan tinggi melalui papan bimbingan BK namun untuk informasi lebih jelas diberikan secara rinci jika peserta didik datang ke ruang BK untuk berkonsultasi secara individu, hal ini disebabkan karena tidak adanya jam masuk kelas untuk guru BK. Kurangnya informasi inilah yang menjadi salah satu penyebab menurunnya angka penerimaan peserta didik di perguruan tinggi negeri.

Guru BK memanfaatkan layanan bimbingan kelompok pada peserta didik dalam penyampaian informasi karir. Dimana pemberian informasi mengenai studi lanjutan dapat dilakukan melalui permainan yaitu dengan menggunakan Media Permainan Monopoli karir untuk Meningkatkan Kemantapan Perencanaan Karir dengan menggunakan metode diskusi, tanya jawab. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam menerima penyampaian informasi dari guru. Karena pada umumnya peserta didik lebih menyukai pemberian informasi yang lebih bersifat variatif seperti penggunaan media yang

memerlukan banyak simbol, gambar, film, video, warna, dan lain-lain sehingga dapat menarik keinginan peserta didik untuk menyimak informasi yang diberikan oleh guru BK. Penggunaan media ini juga membantu peserta didik dalam memahami berbagai informasi yang berkaitan dengan perencanaan karir.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, konselor memanfaatkan media sebagai alat untuk peserta didik dapat dengan mudah menerima informasi, pengetahuan dan wawasan tentang perencanaan karir mereka. Dengan media diharapkan dapat membantu konselor dalam penyampaian informasi secara maksimal, efektif dan efisien. Media yang tepat dan sesuai dengan perencanaan karir peserta didik akan dapat meningkatkan kemantapan peserta didik dalam mengambil keputusan studi lanjut terhadap berbagai macam jenis perguruan tinggi dan jurusan. Salah satu media yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut adalah media permainan monopoli. Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Tujuan permainan monopoli karir berbeda dengan monopoli pada umumnya yaitu untuk memahami materi mengenai jenis dan jurusan perguruan tinggi serta hambatan-hambatan yang ditempuh. Pada permainan ini, setiap pemain akan

memperoleh informasi dan akan menyelesaikan tugas- tugas berkenaan dengan hambatan dalam mengambil keputusan studi lanjutan. Pentingnya informasi mengenai perguruan tinggi bagi peserta didik adalah untuk pemahaman, yaitu peserta didik memahami mengenai pendidikan lanjutan. Pemahaman terhadap lingkungan merupakan salah satu tujuan bimbingan dan pemahaman lingkungan yang khusus dimiliki peserta didik mengingat bahwa mereka dewasa ini hidup di dalam masyarakat yang berubah dengan cepat. Perubahan masyarakat ini membawa dampak perubahan terhadap dunia kerja yang nantinya juga mempengaruhi pilihan peserta didik terhadap pendidikan lanjutan. Dengan bekal pemahaman mengenai kenyataan lingkungan yang ada pada peserta didik diharapkan lebih mampu dapat membuat keputusan studi lanjut yang tepat artinya keputusan yang diambil sesuai dengan keadaan dirinya.

Dengan demikian melalui layanan bimbingan kelompok dapat terlaksana serangkaian kegiatan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh konselor kepada konseli yang berlangsung dalam kelas melalui komunikasi langsung, yang bertujuan agar konseli dapat memperoleh informasi atau keterangan-keterangan tentang karier, dalam hal ini informasi yang diperoleh peserta didik yaitu mengenai perguruan tinggi untuk persiapan studi lanjut setelah lulus sekolah dan sebagainya serta memperoleh pemahaman diri yakni bakat, minat, kemampuan, keterampilan, kepribadian, sikap dan nilai-nilai, memahami lingkungan, mengarahkan diri membuat pilihan-pilihan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat perencanaan atau pengambilan keputusan. Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok sangat lah penting untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan perencanaan karir.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya kesadaran peserta didik SMA untuk merencanakan karier.
- 1.2.2 Tingginya presentase peserta didik yang tertarik dan membutuhkan sebuah media layanan yang membantu dirinya memperjelas gambaran masa depan berdasarkan angket analisis kebutuhan.
- 1.2.3 Kurangnya pemahaman tentang jurusan di perguruan tinggi yang akan dipilih oleh peserta didik SMA berdasarkan wawancara dengan guru BK
- 1.2.4 Masih sedikitnya penggunaan media layanan yang mengakibatkan menurunnya minat peserta didik dengan layanan konselor sekolah berdasarkan wawancara dengan guru BK.
- 1.2.5 Belum ada media monopoli karier di sekolah tentang perencanaan karier untuk peserta didik SMA.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dapat dikaji dan dijawab secara mendalam dan dapat membatasi kemungkinan timbulnya kesalahan dalam mengambil simpulan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.3.1 Pengembangan permainan simulasi untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik SMA merupakan layanan bimbingan kelompok yang mensimulasikan sebuah perencanaan karier melalui permainan monopoli yang digunakan untuk menghilangkan hambatan peserta

didik dalam merencanakan karier dan lebih memahami berbagai macam, jenis dan jurusan yang ada di perguruan tinggi.

1.3.2 Belum ada penelitian dengan perencanaan karier sebagai variabel terikat dan permainan simulasi sebagai variabel bebas, yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) serta menghasilkan sebuah produk.

1.3.3 Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, SMAN 1 Kotagajah, SMAN 1 Seputih Agung Tahun Akademik 2017/2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana potensi dan kondisi dikembangkannya media monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII?

1.4.2 Bagaimana proses mengembangkan media monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII?

1.4.3 Seperti apa produk pengembangan media monopoli karier layak untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII?

1.4.4 Bagaimana efektivitas penggunaan media monopoli karir dapat meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII?

1.4.5 Bagaimana daya tarik media monopoli karir dapat meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1.5.1 Mendeskripsikan potensi dan kondisi dikembangkannya media monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII
- 1.5.2 Mendeskripsikan proses pengembangan media monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII
- 1.5.3 Menghasilkan produk pengembangan media monopoli karir layak untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII
- 1.5.4 Menguji efektivitas penggunaan media monopoli karir untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII
- 1.5.5 Menguji efisiensi penggunaan media monopoli karir untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII
- 1.5.6 Menguji daya tarik media monopoli karir untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dikemukakan manfaat penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Secara Teoritis

1. Mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan prosedur teknologi pendidikan kawasan pengembangan teknologi khususnya desain pembelajaran.
2. Memberikan sumbangan pengetahuan pada desain pembelajaran

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah, Dapat menjadikan pertimbangan dalam memberikan kebijakan kepada konselor sekolah dalam pemberian bantuan.
2. Bagi Konselor Sekolah, Memperkaya pengetahuan tentang aplikasi layanan Bimbingan dan Konseling khususnya produk pengembangan media monopoli karier yang dapat meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik.
3. Bagi Peserta Didik, Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang berbagai macam dan jenis perguruan tinggi dan dapat mengetahui cara merencanakan karier bagi masa depan yang lebih baik.
4. Bagi Peneliti Lain, Memberikan pengetahuan, pengalaman, dan referensi dalam penelitian pengembangan monopoli karier yang dapat meningkatkan perencanaan karier peserta didik.

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1 Teori Belajar Dan Bimbingan Konseling

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivis (*constructivist theories of learning*) (dalam Herpratiwi, 2009: 71) menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai bagi peserta didik agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah dan menemukan segala sesuatu untuk dirinya . Menurut teori konstruktivis ini, satu prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi peserta didik anak tangga yang membawa peserta didik ke

pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri harus memanjat anak tangga tersebut.

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Ciri Dan Prinsip Pendekatan Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran yang menggunakan pendekatan Konstruktivisme memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Peserta didik lebih aktif dalam proses belajar karena focus belajar mereka pada proses integrasi pengetahuan yang baru dengan pengalaman & pengetahuan mereka yang lama.
2. Setiap pandangan yang berbeda akan dihargai dan sekaligus diperlukan ; peserta didik didorong untuk menemukan berbagai kemungkinan dan mensintesis secara terintegrasi.
3. Proses pembelajaran harus mendorong adanya kerjasama tapi bukan untuk bersaing. Proses belajar melalui kerjasama memungkinkan peserta didik untuk mengingat lebih lama.

4. Control kecepatan dan focus peserta didik ada pada peserta didik cara ini akan lebih memberdayakan peserta didik;
5. Pendekatan Konstruktivisme memberikan pengalaman belajar yang tidak terlepas dari konteks dunia nyata. (Herpratiwi, 2009: 71)

Teori Vigotsky (dalam Herpratiwi 2009 : 80) merupakan teori yang lebih mengacu pada konstruktivisme yang menekankan pada hakikat pembelajaran sosiokultural. Vigotsky mengatakan bahwa belajar bagi anak dapat dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Inti konstruktivis vigotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar. Ada tiga hal penting yang digunakan Vygotsky untuk menjalankan teori belajarnya : *tools of the mind*, *zone of proximal development* dan *scaffolding tools* adalah alat yang memudahkan kerja manusia. *Tools Of The Mind* yang berfungsi untuk mempermudah anak memahami suatu fenomena, memecahkan masalah, mengingat, dan untuk berfikir.

Zone Of Proximal Devolepment (ZPD) adalah suatu konsep tentang hubungan antara belajar dengan perkembangan anak. Istilah zone menggambarkan bahwa perkembangan bukanlah suatu titik , tetapi suatu daerah, artinya bahwa aspek yang berkembang itu merupakan suatu kisaran. Luas kisaran tersebut sangat ditentukan oleh bantuan orang yang lebih ahli yang disebut *scaffolding*. *Scaffolding* ialah bantuan orang yang lebih mampu, lebih mengetahui, dan lebih terampil

dalam kisaran ZPD untuk membantu anak agar memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Dengan *scaffolding*, tingkat kesulitan masalah yang dipelajari anak sebenarnya tidak berubah menjadi lebih mudah.

Menurut Jean Piaget (dalam Herpratiwi, 2009: 78) salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensori motor anak berpikir melalui gerakan atau perbuatan.

Teori belajar konstruktivisme Jean Piaget (dalam Herpratiwi, 2009: 78) mengatakan tentang proses pengetahuan seseorang terbentuk dan selalu berkembang yang meliputi:

1. Skema/skemata adalah struktur kognitif seseorang dapat beradaptasi dan mengalami perkembangan mental dan interaksi dengan lingkungan.
2. Asimilasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awal, menambah atau merinci.
3. Akomodasi adalah proses pembentukan skema.

4. *Equilibrasi* adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalam (skemata). Proses perkembangan intelek seseorang berjalan dari *disequilibrium* menuju *equilibrium* melalui asimilasi dan akomodasi.

2.1.1.2 Teori Belajar Behavioristik

Konsep behaviorisme besar pengaruhnya terhadap masalah belajar. Belajar ditafsirkan sebagai latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons. Dengan memberikan pemicu (stimulasi) maka siswa akan merespons. Hubungan antara stimulus-respons ini akan menimbulkan kebiasaan otomatis pada belajar. Jadi pada dasarnya kelakuan siswa terdiri dari respons tertentu terhadap stimulus tertentu. Dengan latihan maka hubungan itu akan semakin kuat inilah yang disebut S-R theory. Hal ini dapat ditransfer dalam situasi baru menurut hukum transfer pula. Kelemahan pada teori ini adalah, menekankan pada reflex dan otomatis dan melakukan sesuatu dengan selalu bertujuan (*a purposive behavior*).

Teori behaviorisme (dalam Herpratiwi, 2009: 2) memandang bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini tidak dapat menjelaskan perubahan secara internal yang terjadi didalam diri siswa. tetapi teori ini hanya membahas perubahan perilaku

yang dapat diamati, sehingga banyak digunakan untuk memprediksi dan mengontrol perubahan perilaku peserta didik.

Menurut Thorndike (dalam Herpratiwi, 2009: 7) yang menjadi dasar belajar asosiasi antara kesan panca indra (*sense impresion*) dengan untuk bertindak (*impluse to action*) asosiasi itu disebut " BOND". Dalam eksperimennya ini Thorndike memasukan masalah baru, di dalam belajar, yaitu masalah dorongan (*motivation*), hadiah (*reward*), dan hukuman (*punishment*). Dan ada hukum yang sering dipakai di tinggalkan, lalu dipakai lagi yang di sebut Subsider.

Ada tiga hukum belajar yang utama, menurut Thorndike yakni: 1). hukum kesiapan; 2). hukum latihan dan 3). hukum akibat. Ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respon. Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Jadi walaupun dia mengakui adanya perubahan perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu diperhitungkan karena tidak dapat diamati.

Menurut Skinner (dalam Herpratiwi, 2009: 10), belajar akan menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati, sedangkan perilaku dan belajar diubah oleh kondisi lingkungan. Teorinya disebut

operant conditioning karena memiliki komponen rangsangan atau stimuli. Respon dan konsekuensi. Stimuli bertindak sebagai pemancing respon, sedangkan konsekuensi dapat bersifat positif atau negatif, namun keduanya memperkuat (*reinforcement*).

Menurut Skinner unsur penting dalam belajar adalah penguatan (*reinforcement*), maksudnya pengetahuan yang terbentuk melalui stimulus respon akan semakin kuat jika diberi penguatan. Beberapa prinsip belajar Skinner :

1. Hasil belajar harus segera diberitahukan kepada siswa, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguat.
2. Proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar.
3. Materi pelajaran digunakan system modul.
4. Pembelajaran lebih mementingkan aktivitas mandiri.
5. Pembelajaran menggunakan *shapping*.

Operant Conditioning atau pengkondisian operan adalah suatu proses penguatan perilaku operan (penguatan positif atau negatif) yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut dapat terulang kembali menghilang sesuai dengan keinginan . perilaku operan adalah perilaku yang dipancarkan secara spontan dan bebas. Unsur penting dalam belajar adalah penguatan (*reinforcement*). Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus respon akan semakin kuat bila diberi penguatan. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua yaitu,

penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif sebagai stimulus, dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku itu sedangkan penguatan negative dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau menghilang. Bentuk-bentuk penguatan negative antara lain: menunda, tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa dll). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah (permen, kado, makanan, dll) Perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan (nilai A ,juara 1 dan sebagainya).

2.1.2 Teori Bimbingan Dan Konseling

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu baik anak – anak, remaja maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dapat dikembangkan berdasarkan norma – norma yang berlaku (Prayitno dan Emran Amti, 2015: 99)

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam membuat pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyeseuaian yang bijaksana. Bantuan itu berdasarkan atas prinsip demokrasi yang merupakan tugas dan hak dari setiap individu untuk memilih jalan hidupnya sendiri

sejauh tidak mencapuri hak orang lain. Kemampuan membuat pilihan seperti itu tidak diturunkan (diwarisi) tetapi harus dikembangkan (*Jones, Staffire & Stewetr* 1970 dalam Prayitno dan Emran Amti, 2015: 95).

Bimbingan adalah suatu proses yang terus-menerus untuk membantu perkembangan individu dalam rangka mengembangkan kemampuannya secara maksimal untuk memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya, baik bagi dirinya maupun bagi masyarakat (Tim Pengembangan MKDK IKIP Semarang, 1990:11). Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik sebuah inti sari bahwa bimbingan dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada individu agar dapat mengembangkan kemampuannya seoptimal mungkin, dan membantu siswa agar memahami dirinya (*self understanding*), menerima dirinya (*self acceptance*), mengarahkan dirinya (*self direction*), dan merealisasikan dirinya (*self realization*).

Bimbingan ialah sebagai proses pemberian bantuan kepada seseorang untuk mengerti masalah dan dunianya. Bimbingan merupakan bentuk bantuan yang diberikan seseorang yang lebih memahami tentang suatu permasalahan terhadap seseorang yang membutuhkan jalan keluar untuk masalah yang sedang dialaminya. Sedangkan bimbingan di sekolah adalah suatu proses bantuan yang diberikan terhadap para peserta didik dengan memperhatikan kenyataan dan kemungkinan tentang adanya kesulitan yang dihadapinya dalam rangka

perkembangan yang optimal, sehingga mereka pun bisa memahami diri sendiri, bertindak serta bersikap, dan mengarahkan sesuai dengan tuntutan dan keadaan sekolah, masyarakat dan keluarga. Berdasarkan definisi-defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan mempunyai beberapa kata kunci sebagai berikut:

1. Tujuan dari bimbingan adalah sebagai proses untuk hasil yang menemukan dunia dan dirinya sehingga individu bisa memilih, berkembang sepenuh kemampuannya dan kesanggupannya, memecahkan permasalahan, merencanakan lalu memutuskan, menyesuaikan dengan secara bijaksana, dan serta bisa memimpin dirinya sendiri sehingga individu bisa menikmati kebahagiaan batin yang sedalam-dalamnya dan produktif untuk lingkungannya.
2. Usaha bantuan kegiatan proses bagi menambah, menjelaskan, menyentuh, mendukung, merangsang, mendorong, agar individu dapat tumbuh dari kekuatannya sendiri.
3. Konselor adalah individual yang sudah ahli dan mampu memberikan bantuan terhadap klien, bisa juga dibentuk ke dalam sebuah tim : kepala sekolah, perawat, dokter, psikologi, dan guru konselor.
4. Klien merupakan individu yang normal yang membutuhkan bantuan untuk proses dalam perkembangannya.

Konseling adalah proses pemberian yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli kepada individu yang sedang mengalami

suatu masalah yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh klien (Prayitno, 2007:106).

Konseling adalah hubungan pribadi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang dalam mana konselor melalui hubungan itu dengan kemampuankemampuan khusus yang dimilikinya, menyediakan situasi belajar. Dalam hal ini konseli dibantu untuk memahami diri sendiri, keadaannya sekarang, dan kemungkinan keadaannya masa depan yang dapat ia ciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya, demi untuk kesejahteraan pribadi maupun masyarakat. Lebih lanjut konseli dapat belajar bagaimana memecahkan masalah-masalah dan menemukan kebutuhan-kebutuhan yang akan datang. (Tolbert, dalam Prayitno dan Emran Amti, 2015 : 101)

Konseling meliputi pemahaman dan hubungan individu untuk mengurigkapkan kebutuhan-kebutuhan, motivasi, dan potensi-potensi yang unik dari individu dan membantu individu yang bersangkutan untuk mengapresiasi ketiga hal tersebut. (Bernard & Fullmer, dalam Prayitno dan Emran Amti, 2015: 101). proses mengenai seseorang individu yang sedang mengalami masalah (klien) dibantu untuk merasa dan bertingkah laku dalam suasana yang lebih menyenangkan melalui interaksi dengan seseorang yang tidak bermasalah, yang menyediakan informasi dan reaksi-reaksi yang merangsang klien untuk mengembangkan tingkah laku yang memungkinkannya berperan secara

lebih efektif bagi dirinya sendiri dan lingkungannya. (Lewis, dalam Shertzer & Stone, 1974 dalam Prayitno dan Emran Amti, 2015: 101).

Berdasarkan defenisi-defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (disebut konselor) kepada individu yang sedang mengalami sesuatu masalah (disebut klien) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh klien.

Bimbingan konseling yaitu suatu bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseling agar konseling mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin secaramandiri. Bimbingan dan konseling di sekolah dapat dikatakan sebagai “soko guru” yang ketiga dalam sistem pendidikan di sekolah selain pembelajaran (instruksional) dan administrasi sekolah. Sebagai subsistem pendidikan di sekolah, bimbingan dan konseling dalam gerak dan pelaksanaannya tidak pernah lepas dari perencanaan yang seksama dan bersistem. Hal ini bertujuan agar mencapai hasil dalam konteks kontribusinya bagi pencapaian tujuan pendidikan di sekolah dapat terlihat. Untuk tercapainya program perencanaan bimbingan konseling yang efektif dan efisien, maka ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu; analisis kebutuhan siswa, penentuan tujuan bimbingan konseling, analisis situasi sekolah, penentuan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan, penetapan metode pelaksanaan kegiatan, penetapan personel kegiatan,

persiapan fasilitas dan biaya kegiatan, dan perkiraan tentang hambatan kegiatan dan antisipasinya.

Dalam pelaksanaannya, pelayanan bimbingan konseling melibatkan seluruh personil sekolah, maka dari itu diperlukan program yang sistematis agar pelaksanaannya tidak tumpang tindih dan benturan dengan kegiatan pada bidang-bidang lain. Adapun program yang sistematis selalu mengacu pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Program bimbingan dan konseling dirancang untuk melayani kebutuhan siswa.
2. Program bimbingan dan konseling merupakan bagian terpadu dari keseluruhan program pendidikan di sekolah.
3. Tujuan program harus dirumuskan secara jelas dan eksplisit (operasional) dan menunang pencapaian keseluruhan tujuan program bimbingan dan konseling.
4. Pelaksanaan program perlu melibatkan seluruh staf sekolah.
5. Personil bimbingan dan konseling perlu dididentifikasi dan tugas-tugas serta tanggung jawabnya harus dirumuskan.
6. Segala sumber daya perlu ditemukan untuk mencapai tujuan program.
7. Dua hal yang esensial dalam penyelenggaraan pelayanan bimbingan dan konseling adalah data pribadi siswa untuk pemahaman diri dan bahan informasi untuk perencanaan pendidikan dan pengambilan keputusan.
8. Perlu penerapan rancangan sistem dalam pengembangan program dan pemecahan masalah pengelolaan.
9. Dukungan dan pelibatan masyarakat sekitar harus diusahakan sejauh mungkin demi kelancaran penyelenggaraan program dan tercapainya tujuan (Munandir, 2009: 56).

BIMBINGAN KARIER

Bimbingan karier merupakan salah satu aspek dari bimbingan dan konseling. Tidak tepat apabila menganggap bahwa bimbingan karier itu

merupakan satu-satunya bimbingan yang perlu ditangani. Hal tersebut perlu ditekankan untuk menghindari kesalahpahaman yang mungkin timbul. Apabila dipandang bahwa bimbingan karier ini merupakan satu-satunya bimbingan yang perlu ditangani maka aspek atau jenis bimbingan yang lain akan ditinggalkan, padahal banyak masalah yang ada di luar bimbingan karier. Bimbingan karier hanyalah merupakan salah satu aspek / atau bagian saja dari bimbingan keseluruhan. Pada saat ini, bimbingan karier mendapatkan tekanan untuk pelaksanaannya, khususnya di sekolah-sekolah SMA dan SMP. Bagi para peserta didik yang dapat melanjutkan pendidikannya —dari SMA ke perguruan tinggi dan dan SMP ke SMA— maka peserta didik bersangkutan yang memilih jurusan. Semuanya ini menunjukkan bahwa untuk mendapatkan jurusan atau program studi yang tepat, dibutuhkan bimbingan dan para pembimbing. Dengan demikian, para peserta didik yang akan melanjutkan studi atau yang akan terjun langsung ke dunia kerja tentu memerlukan bimbingan karier secara bijaksana.

Tujuan Bimbingan Karier

Secara rinci, tujuan dari bimbingan karier tersebut adalah untuk membantu para peserta didik agar:

1. Dapat memahami dan menilai dirinya sendiri, terutama yang berkaitan dengan potensi yang ada dalam dirinya mengenai kemampuan, minat, bakat, sikap, dan cita-citanya.
2. Menyadari dan memahami nilai-nilai yang ada dalam dirinya dan yang ada dalam masyarakat.
3. Mengetahui berbagai jenis pekerjaan yang berhubungan dengan potensi

yang ada dalam dirinya, mengetahui jenis-jenis pendidikan dan latihan yang diperlukan bagi suatu bidang tertentu, serta memahami hubungan usaha dirinya yang sekarang dengan masa depannya.

4. Menemukan hambatan-hambatan yang mungkin timbul, yang disebabkan oleh dirinya sendiri dan faktor lingkungan, serta mencari jalan untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebut.
5. Para siswa dapat merencanakan masa depannya, serta menemukan karier dan kehidupannya yang serasi atau sesuai.

Dari uraian tersebut, tampak bahwa bimbingan karier merupakan usaha untuk mengetahui dan memahami diri, memahami apa yang ada dalam diri sendiri dengan baik, serta untuk mengetahui dengan baik pekerjaan apa saja yang ada dan persyaratan apa yang dituntut untuk pekerjaan itu. Selanjutnya, peserta didik dapat memadukan apa yang dituntut oleh suatu pekerjaan atau karier dengan kemampuan atau potensi yang ada dalam dirinya. Apabila terdapat hambatan-hambatan maka hambatan apa yang sekiranya ada dan bagaimana cara mengatasinya. Dengan mengatasi hambatan yang mungkin ada, berarti salah satu masalah telah dapat diatasinya.

BIMBINGAN KELOMPOK

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada

peserta didik dan mengembangkan potensi peserta didik (Prayitno dan Emran Amti, 2015: 309).

Pelaksanaan bimbingan kelompok pada umumnya dilakukan di kelas dengan jumlah siswa antara 20 sampai 35 orang. Kegiatan bimbingan kelompok berupa penyampaian informasi yang tepat mengenai masalah pendidikan, pekerjaan, pemahaman pribadi, penyesuaian diri, dan masalah hubungan antar pribadi. Informasi tersebut diberikan terutama dengan tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri individu dan pemahaman terhadap orang lain. Perubahan sikap pada anggota-anggota kelompok merupakan tujuan yang tidak langsung dari bimbingan kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok dapat dipimpin oleh seorang guru atau pembimbing (konselor). Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menggunakan berbagai media instruksional dan menerapkan konsep-konsep dinamika kelompok dengan tujuan untuk memotivasi dan mengembangkan interaksi kelompok. Media instruksional yang digunakan meliputi cerita yang tidak selesai, sandiwara boneka, film, ceramah oleh para ahli tertentu yang di datangkanke sekolah, laporan kegiatan oleh peserta didik, dan sebagainya. Konsep-konsep dinamika kelompok digunakan di dalam pelaksanaan teknik-teknik bimbingan kelompok seperti sosiodrama, diskusi kelompok kecil, diskusi panel, dan teknik kelompok yang lain.

Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan-kesempatan pada peserta didik belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Tujuan ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan:
 - a. Bantuan dalam mengadakan orientasi kepada situasi sekolah baru dan fasilitas yang disediakan sekolah.
 - b. Mempelajari secara kelompok masalah-masalah pertumbuhan dan perkembangan, belajar menyesuaikan diri dalam kehidupan orang dewasa dan menerapkan pola hidup sehat.
 - c. Mempelajari secara kelompok dan menerapkan metode-metode belajar yang efisien.
 - d. Mempelajari secara kelompok dunia pekerjaan, dan masalah-masalah penyesuaian dan kemajuan pekerjaan.
 - e. Bantuan secara kelompok untuk mempelajari bagaimana membuat rencana-rencana pekerjaan jangka panjang.
2. Memberikan layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah. Untuk dapat mencapai tujuan-tujuan di atas dibutuhkan adanya suatu program bimbingan kelompok yang terencana dengan baik. Dalam hal ini

tanggung jawab terpenting pemimpin kelompok adalah: (a) menggunakan hal-hal penting yang harus dipelajari tersebut sebagai dasar dalam membuat perencanaan kegiatan bersama-sama dengan kelompok dan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi; (b) membantu kelompok untuk memperluas dan memperdalam wawasan mereka untuk dapat menghadapi minat-minat dan kebutuhan yang bermacam-macam; dan (c) membantu kelompok untuk dapat mengenali kebutuhan-kebutuhan yang lain dan memenuhinya. (Prayitno dan Emran Ami, 2015 : 310)

Teknik-teknik Bimbingan Kelompok

Bentuk-bentuk teknik bimbingan kelompok yang dapat membantu pemecahan masalah-masalah belajar adalah sebagai berikut:

a. Sosiodrama

Sosiodrama merupakan permainan peranan yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar individu. Sehingga individu tersebut dapat memerankan sekaligus memahami berbagai macam karakter seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

b. Psikodrama

Psikodrama merupakan permainan peranan yang bertujuan sebagai terapi atau penyembuhan agar individu memperoleh pengertian lebih baik tentang dirinya.

c. Permainan Simulasi

Permainan simulasi merupakan gabungan antara teknik bermain permana dengan teknik diskusi. Permainan simulasi ditujukan untuk merefleksi situasi-situasi yang ada pada kehidupan yang sebenarnya

d. Karyawisata

Karyawisata merupakan kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah untuk mengunjungi obyek-obyek yang berkaitan dengan bidang studi yang dipelajari siswa dan dilaksanakan untuk tujuan belajar secara khusus

e. Homeroom

Homeroom merupakan teknik untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa di luar jam pelajaran dengan suasana kekeluargaan yang dipimpin oleh seorang guru/ konselor sekolah.

f. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok merupakan percakapan yang sudah direncanakan oleh tiga orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan dibawah pimpinan seorang pemimpin diskusi.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

AECT (*Association of Education and Communication Technologi*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer (Arsyad, 2009: 3). Jadi, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2003:6). Dengan demikian, media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran atau tujuan pengajaran (Indriana, 2011:16).

Media juga berasal dari bahasa latin *medium* (“antara”) istilah ini mengacu pada apapun yang membawa informasi antar sumber dan penerima. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala yang dimanfaatkan untuk menyampaikan berbagai pengetahuan maupun informasi dari guru kepada peserta didik dalam proses interaksi yang berlangsung saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Smaldino *et al.* (2012:

4) bahwa *the purpose of media is to facilitate communication and learning*, yang berarti bahwa tujuan dari media adalah memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

Smaldino *et al.* (2012: 4) membagi media menjadi enam kategori dasar, antara lain sebagai berikut:

- 1) *Text, the most commonly used medium, is composed of alphanumeric characters that may be displayed in any form book, poster, whiteboard, computer screen, and soon.*
- 2) *Audio, another medium commonly used in learning, includes anything you can hear a person's voice, music, mechanical sounds (running car engine), noise, and so on. It may be live or recorded.*
- 3) *Visuals are also regularly used to promote learning and include diagrams on a computer screen, drawings on a whiteboard, photographs, graphics in a book, cartoons, and so on.*
- 4) *Video is a visual as well as audio medium that shows motion and can be stored on DVDs, streamed from the Internet, be in the form of computer animation, and soon.*
- 5) *Although often not considered media, real objects and models are three-dimensional manipulatives that can be touched and handled by students.*
- 6) *The sixth and final category of media is people. In fact, people are critical to learning. Students learn from teachers, other students, and adults.*

Enam Kategori dasar menurut Smaldino *et al* (2012:4) dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Teks, adalah media yang paling umum digunakan yang terdiri dari karakter alfanumerik yang dapat ditampilkan dalam format.
- 2) Audio adalah media lain yang biasa digunakan dalam

- pembelajaran termasuk yang dapat mendengar suara seseorang, musik, suara mekanik (menjalankan mesin mobil), kebisingan dan sebagainya yang dapat di rekam
- 3) Visual adalah media yang digunakan untuk mempromosikan pembelajaran dan termasuk diagram dilayar komputer, gambar di papan tulis, foto, gambar dalam sebuah buku, kartun, dan sebagainya.
 - 4) Video adalah media visual serta audio yang menunjukkan gerakan dan dapat disimpan dalam DVD, *streaming*, dari internet dalam bentuk animasi komputer dan sebagainya.
 - 5) Media yang sering tidak dianggap, benda nyata dan model manifulatif tiga dimensi yang dapat disentuh dan ditangani oleh siswa
 - 6) Kategori keenam dan terakhir dari media adalah orang. Orang orang yang sangat penting belajar. Sisa belajar dari guru dan orang dewasa.

Menurut Kemp dan Dayton sebagaimana yang dikutip oleh D.Indriana (2011:47) media pengajaran memiliki beberapa manfaat. Pertama, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar. Kedua, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik. Ketiga, pembelajaran menjadi lebih interaktif. Keempat, dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat. Kelima, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Keenam, proses pembelajaran dapat

berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan. Ketujuh, sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Kedelapan, peran guru berubah kearah yang lebih positif.

Arsyad (2009: 25) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Sedangkan Sadiman (2003:16) menyatakan secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar .
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik dan pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan merasa kesulitan bila harus mengatasinya sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 1. Memberikan perangsang yang sama.
 2. Mempersamakan pengalaman.
 3. Menimbulkan persepsi yang sama.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini (Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2008: 9) :

- a) Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan misi pembelajaran itu sendiri.
- d) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.
- e) Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempercepat proses belajar
- f) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar.
- g) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

2.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran

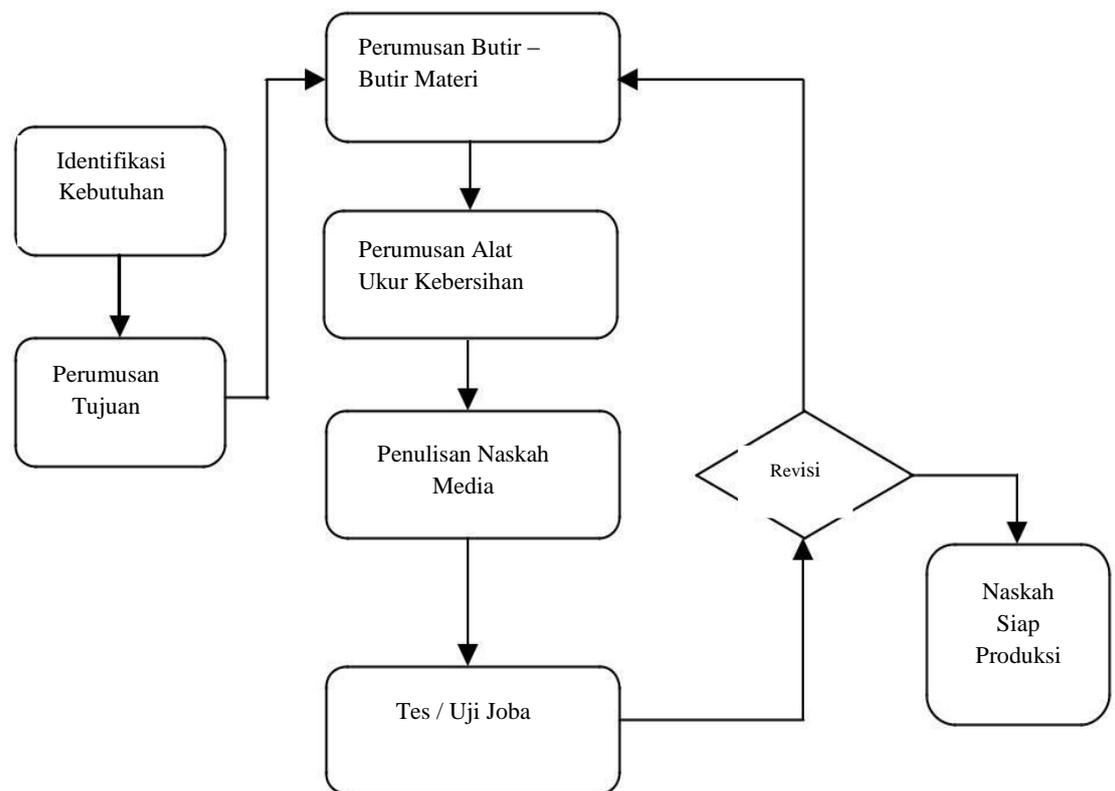
1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Sardiman A.M. mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b) Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional dan khas.

- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

Bila langkah-langkah tersebut digambarkan dalam bentuk flowchart, akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Model Pengembangan Media Menurut Sardiman A.M.

2). Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu (Rudi Sisilana & Cepi Riyana, 2008: 70) :

- a) Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals).
- b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content)
- c) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.
- d) Kesesuaian dengan teori
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

Walker & Hess (1984: 206) sebagaimana yang dikutip oleh Arsyad (2009: 175) memberikan kriteria dalam mereviu perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

- a) Kualitas isi dan tujuan
 - (1) Ketepatan
 - (2) Kepentingan
 - (3) Kelengkapan
 - (4) Keseimbangan
 - (5) Minat atau perhatian
 - (6) Keadilan
 - (7) Kesesuaian dengan situasi siswa

- b) Kualitas instruksional
 - (1) Memberikan kesempatan belajar
 - (2) Memberikan bantuan untuk belajar
 - (3) Kualitas memotivasi
 - (4) Fleksibilitas instruksionalnya
 - (5) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
 - (6) Kualitas sosial interaksi instruksionalnya

- (7) Kualitas tes dan penilaiannya
- (8) Dapat memberi dampak bagi siswa
- (9) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya

c) Kualitas teknis

- (1) Keterbacaan
- (2) Mudah digunakan
- (3) Kualitas tampilan
- (4) Kualitas penyajian jawaban
- (5) Kualitas pengelolaan programnya
- (6) Kualitas pendokumentasiannya

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut (Arsyad, 2009: 72-75):

- a. Motivasi. Perlu melahirkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.
- b. Perbedaan individual. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman.
- c. Tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapat perhatian pokok dalam media pembelajaran.

- d. Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.
- e. Persiapan sebelum belajar. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang merupakan prasyarat penggunaan media dengan sukses.
- f. Emosi. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional.
- g. Partisipasi. Dengan partisipasi, kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.
- h. Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.
- i. Penguatan (*reinforcement*). Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong terus untuk terus belajar.
- j. Latihan dan pengulangan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah sering diulangi dan dilatih.
- k. Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

2.2.3 Media Pembelajaran Permainan Monopoli Karier

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama (Sadiman, 2011: 75), yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk:
 - a. Mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana.
 - b. Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi

- c. Membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya: memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya
 - d. Membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode tradisional
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

(Sadiman, 2011:78)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan dapat membuat peserta didik seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri peserta didik dapat dikurangi. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

Monopoli adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi. Monopoli karier adalah suatu media permainan simulasi tentang karier yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya

saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan tentang karier khususnya untuk persiapan studi lanjutan ke perguruan tinggi yang disediakan di dalam permainan ini. Permainan monopoli karier memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menjawab pertanyaan, menyewakan, menjual, dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah seorang menjadi orang kaya mutlak atau disebut seorang monopolist.

2.3. Bakat

Bingham (1986) menjelaskan bakat adalah suatu kondisi atau serangkaian karakteristik atau kemampuan seseorang yang dengan suatu latihan khusus memungkinkannya mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan ketrampilan khusus, misalnya kemampuan berbahasa, kemampuan bermain music dan lain-lain. Crow & Crow dalam bukunya *General Psychology* sebagaimana dikutip oleh Nurkencana (1993 : 191), mengatakan bahwa :Bakat adalah suatu kualitas yang nampak pada tingkah laku manusia pada suatu lapangan keahlian tertentu seperti music, seni mengarang, kecakapan dalam matematika, keahlian dalam bidang mesin, atau keahlian-keahlian lainnya.

Stamboel Muanandir dan Munandar (1987:2) Mendefinisikan, bakat adalah kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau ketrampilan, yang relative bisa bersifat umum. Munandir (2001:15-16) mengatakan, bahwa bakat sering dikatakan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir,

dengan kata lain bersifat keturunan. Pandangan ini sering kita dengar secara umum sebagaimana para ahli dan orang awam.

Suzuki (1993:1-2) mempunyai pandangan yang menarik tentang bakat. Ia beranggapan kata sejak lahir digunakan secara ceroboh didalam pernyataan *sejak lahir* ketika kita mengatakan anak mempunyai bakat sejak lahir sebenarnya telah berusia lima atau enam tahun. Ketika kita melihat bayi yang baru lahir tentu kita tidak akan pernah bisa memastikan apakah bayi tersebut nantinya jadi pemain bola yang baik, pemain music ataukah menjadi seorang sasatrawan.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bakat adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang dengan latihan-latihan tertentu akan memperoleh berbagai macam pengetahuan dan ketrampilan khusus.

Munandar Menyatakan erwujudan nyata dari bakat dan kemampuan adalah prestasi (Muhammad ali, dkk, 2005 ;80) kerana bakat dan kemampuan sangat menentukan prestasi seseorang. Orang yang memiliki bakat matematika diprediksikan mampu mencapai prestasi yang menonjol dalam bidang matematika. Perlu ditekankan bahwa karena bakat masih bersifat potensial, seseorang yang berbakat belum tentu mampu mencapai prestasi yang tinggi dalam bidangnya jika tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan bakatnya secara maksimal. Bakat khusus yang memperoleh kesempatan

maksimal dan dikembangkan sejak dini serta didukung oleh fasilitas dan motivasi yang tinggi, akan dapat terealisasikan dalam bentuk prestasi unggul.

Guildford (Sunaryo, 2004) mengemukakan bahwa terdapat tiga dimensi yang terkandung dalam bakat, yaitu sebagai berikut :

- Dimensi perseptual, yaitu kemampuan di dalam melakukan persepsi yang mencakup kepekaan indra, perhatian, orientasi ruang dan waktu serta kecepatan persepsi.
- Dimensi psikomotor, mencakup kekuatan, impuls, kecepatan gerak, kecermatan dan kordinasi.
- Dimensi intelektual, mencakup ingatan, pengenalan, berpikir dan evaluatif.

Bakat khusus atau talent adalah kemampuan bawaan berupa potensi khusus dan jika memperoleh kesempatan berkembang dengan baik, akan muncul sebagai kemampuan khusus dalam bidang tertentu sesuai potensinya. Conny Setiawan dan Utami Munanadar (1987) mengklasifikasikan jenis-jenis bakat khusus, baik yang masih berupa potensi maupun yang sudah terwujud menjadi lima bidang, yaitu :

1. Bakat akademik khusus
2. Bakat kreatif produktif
3. Bakat seni
4. Bakat Kinestik/Psikomotor
5. Bakat sosial

Faktor internal.

- a. Minat, minat merupakan motif asli yang muncul dari dalam diri individu itu sendiri.
- b. Motif Berprestasi, anak-anak yang mempunyai keinginan yang kuat menjadi seseorang yang berprestasi maka dengan dorongan dan latihan maka anak tersebut dapat mengoptimalkan bakat yang dia miliki. Sebaliknya meskipun anak tersebut mendapat dukungan dan latihan tanpa ada motif berprestasi maka pengembangan bakat yang ia miliki tidak akan maksimal.
- c. Keberanian mengambil resiko, resiko adalah hal yang biasa dalam menjalankan suatu hal. Resiko bentuknya bermacam-macam. Contoh kita punya bakat dalam hal bela diri tapi kita takut mengambil resiko seperti patah tangan, bibir sobek kena pukul, dan sebagainya maka tidak akan pernah mungkin kita bisa jadi pesilat atau petarung yang baik.
- d. Keuletan menghadapi tantangan, Ulet artinya pantang menyerah dan tidak takut gagal. Seseorang yang bisa menganggap bahwa kegagalan itu adalah hal yang biasa maka ia akan punya jiwa yang kuat untuk menghadapi segala masalah yang akan muncul.
- e. Pengaruh unsur genetik, khususnya yang berkaitan dengan fungsi otak bila dominan otak sebelah kiri , bakatnya sangat berhubungan dengan masalah verbal, intelektual, teratur, dan logis dan bila dominan dengan otak kanan berhubungan dengan masalah spasial, non verbal, estetis, artistik serta atletis

Faktor eksternal

- a. Latihan: Bakat adalah sesuatu yang sudah dimiliki secara alamiah, yang mutlak memerlukan latihan untuk membangkitkan dan mengembangkannya.
- b. Kesempatan maksimal untuk mengembangkan diri tidak semua orang didunia ini bisa punya kesempatan untuk mengembangkan diri. Jika kita mau melihat sebenarnya banyak sekali anak-anak disekeliling kita yang berbakat dalam suatu hal, mereka juga memiliki minat dan motivasi yang kuat tapi tetap saja tidak jadi apa-apa. Salah satu hal yang menyebabkan itu terjadi karena tidak ada kesempatan atau tidak pernah mereka diberi kesempatan untuk mencoba.
- c. Sarana dan Prasarana
- d. Dukungan dan dorongan dari keluarga.
- e. Lingkungan tempat tinggal
- f. Pola asuh orang tua

Langkah-langkah Untuk Mengembangkan Bakat

- a) Menumbuhkan keberanian : berani memulai, berani gagal, berani berkorban (perasaan, waktu, tenaga, pikiran, dsb), berani bertarung. Keberanian akan membuat kita melihat jalan keluar berhadapan dengan berbagai kendala
- b) Perlu didukung latihan : bakat perlu selalu diasah, latihan adalah kunci keberhasilan

- c) Perlu didukung lingkungan : lingkungan disini termasuk manusia, fasilitas, biaya, dan kondisi sosial yang turut berperan dalam usaha pengembangan bakat
- d) Perlu memahami hambatan dan mengatasinya : maksudnya disini perlu mengidentifikasi dengan baik kendala-kendala yang ada, kemudian dicari jalan keluar untuk mengatasinya
- e) Mengembangkan situasi dan kondisi yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan bakat khususnya dengan mengusahakan dukungan baik psikologis maupun fisik.
- f) Mengembangkan program pendidikan berdeferensi disekolah dengan kurikulum berdeferensi pula guna memberikan pelayanan secara lebih efektif kepada anak yang memiliki bakat khusus.

Ada dua jenis tes yang sering digunakan dalam layanan bimbingan konseling disekolah yaitu:

a. Tes Bakum (Bakat Umum)

Thurstone mengemukakan ada tujuh factor kemampuan mental primer yang diteliti yaitu *Verbal comprehension* (Kemampuan verbal), *Word Fluency* (Kefasihan kata-kata), *Number facility* (Kecakapan menghitung), *Space Relation* (Penguasaan ruang), *Assosiative memory* (Kemampuan mengingat), *Perseptual speed* (Kecepatan persepsi), *Induction atau reasoning* (Kemampuan penalaran).

b. Tes DAT (*Differensial Aptitude Test*)

Terdiri dari delapan sub tes: *Verbal reasoning* (penalaran verbal), *Numerical Ability* (kemampuan angka), *Abstract reasoning* (penalaran abstrak), *Space relation* (tilikan ruang), *Mechanical reasoning* (Penalaran mekanis), *Clerical Speed and accuracy*, *Language usage : spelling and Grammar* (pemakaian bahasa), *Scholastic aptitude*.

2.4 Perencanaan Karier

Mampu meraih cita-cita hingga sukses merupakan dambaan setiap manusia. Merencanakan sebuah masa depan tentunya akan berdampak positif terhadap keberhasilan suatu pekerjaan karena dengan adanya perencanaan kita dapat menganalisis kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dan lebih memahami peta kemampuan diri kita sendiri terhadap perjalanan karier yang dipilih. Menurut Supriatna dan Budiman (2010:49) menjelaskan :

“Perencanaan karier adalah aktivitas siswa yang mengarah pada keputusan karier masa depan. Aktivitas perencanaan karier sangat penting bagi siswa terutama untuk membangun sikap siswa dalam menempuh karier masa depan.”

Menurut Alberta (2007: 4), perencanaan karier merupakan

“Be aware and alert many of us already make decisions that are in fact career decisions. We choose where we live and work. We decide what we’re going to do for fun. We get to know certain people. Career planning involves being more conscious and deliberate about our decisions. It also means being alert to opportunities and aware of choice.”

Berdasarkan para pendapat ahli diatas Perencanaan karier diartikan sebagai tindakan yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk memilih dan memutuskan tempat tinggal dan bekerja demi mencapai kehidupan yang bahagia dengan memperhatikan peluang dan berbagai alterative pilihan.

Menurut Samuel and Yaw (Murat dan Metin 2009: 214) mengungkapkan:

“Career planning is a deliberate process becoming aware of self, opportunities, constraints choice and consequents; identifying career-related goals; and programing work, education and related developmental experiences to provide the directions, timing and sequence of steps attain to a specific career goal.”

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa perencanaan karier diartikan sebagai sebuah proses memahami diri, peluang, kendala, pilihan dan akibat dari keputusan dengan mengidentifikasi tujuan yang berhubungan dengan karier, program kerja, pendidikan dan pengalaman perkembangan terkait untuk memberikan arah, waktu, dan urutan langkah-langkah untuk mencapai tujuan karier tertentu. Selanjutnya menurut Storey (dalam Siti S. Fadhilah, 2007: 28) menyebutkan : “Perencanaan karier adalah suatu proses sengaja untuk menjadi sadar diri, peluang, menghambat, aneka pilihan dan konsekuensi, untuk mengidentifikasikan tujuan karier yang terkait dan untuk memprogram pekerjaan, pendidikan, dan yang berhubungan dengan pengembangan pengalaman untuk menyediakan arah itu, pemilihan waktu dan urutan langkah-langkah untuk mencapai suatu tujuan yang spesifik”

Parsons (dalam Winkel & Hastuti, 2004: 626) merumuskan perencanaan karier sebagai proses yang dilalui sebelum melakukan pemilihan karier. Proses ini mencakup tiga aspek utama yaitu pengetahuan dan pemahaman akan diri sendiri, pengetahuan dan pemahaman akan pekerjaan, serta penggunaan penalaran yang benar antara diri sendiri dan dunia kerja.

Selanjutnya menurut Simamora (2001: 504) menyebutkan :

“Perencanaan karir adalah suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan karirnya. Perencanaan karir melibatkan pengidentifikasian tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karir dan penyusunan rencana-rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Perencanaan karir merupakan proses untuk: (1) menyadari diri sendiri terhadap peluang-peluang, kesempatan-kesempatan, kendala-kendala, pilihan-pilihan, dan konsekuensi- konsekuensi; (2) mengidentifikasi tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karir; (3) penyusunan program kerja, pendidikan, dan yang berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang bersifat pengembangan guna menyediakan arah, waktu, dan urutan langkah-langkah yang diambil untuk meraih tujuan karir. Melalui perencanaan karir, setiap idividu mengevaluasi kemampuan dan minatnya sendiri, mempertimbangkan kesempatan karir alternatif, menyusun tujuan karir, dan merencanakan aktivitas-aktivitas pengembangan praktis. Fokus utama dalam perencanaan karir haruslah sesuai antara tujuan pribadi dan kesempatan- kesempatan yang secara realistis tersedia.”

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat diketahui bahwa perencanaan karier merupakan usaha sadar yang dilakukan individu secara berkelanjutan agar mengetahui gambaran masa depan yang di dalamnya terdapat aspek memahami diri, memahami dunia kerja dan penalaran yang logis dan realistis antara pemahaman diri dengan pemahaman dunia kerja.

2.4.1 Tujuan Perencanaan Karier

Sebuah perencanaan digunakan untuk merancang keberhasilan yang ingin dicapai dengan mengantisipasi kemungkinan kegagalan. Menurut Winkel & Hastuti (2004: 515) menjelaskan : “Perencanaan karier membantu peserta didik mengenal dunia kerja dan dunianya sendiri secara lebih luas dan mendalam, menyadari pentingnya perencanaan masa depan dan memikirkan kaitan diri sendiri dan dunia kerja, serta memahami kaitan antara rasa tanggung jawab dalam bekerja dengan memajukan masyarakat dalam era pembangunan.Selanjutnya menurut Dillard (1985: 3), tujuan perencanaan karier antara lain: 1) Memperoleh kesadaran dan pemahaman diri (*acquiring self awareness*). Memahami diri secara sadar memungkinkan individu untuk berpikir realistis terhadap dirinya untuk menerapkan perencanaan karier secara tepat. Hal ini dilakukan demi menghindari kekecewaan apabila terjadi kesalahan dalam perencanaan sehingga hidupnya terarah pada efisiensi. Inti dari poin ini yaitu individu memiliki landasan dalam memahami dan menerima orang lain. 2) Mencapai kepuasan pribadi. Aktivitas perencanaan karier salah satu poin

terpenting indikator keberhasilan yaitu kepuasan pribadi. Kepuasan pribadi dapat diartikan kedalam kepuasan di fisik (materi) maupun psikis (batin). Kepuasan tersebut dapat dicapai dengan pekerjaan yang disesuaikan dengan minat maupun potensi (psikis) dan mencari gaji yang besar (materi). Faktor-faktor yang berkontribusi untuk kepuasan individu adalah kondisi bekerja, tantangan, dan hubungan interpersonal. 3) Mempersiapkan diri untuk memperoleh penempatan dan penghasilan yang sesuai (*preparing for adequate placement*). Setiap individu yang ingin bekerja perlu merencanakan dirinya secara khusus. Hal itu dapat dilakukan dengan menganalisa peta kemampuan diri kemudian mencocokkannya dengan persyaratan pekerjaan. Aktivitas ini penting karena berkaitan dengan energi yang dikeluarkan berikut hasilnya. Pendekatan seperti ini akan membantu individu menemukan karir dan individu akan cukup siap menerima karir tersebut. 4) Efisiensi usaha dan penggunaan waktu (*efficiently using time and effort*).

Tujuan lain perencanaan karir adalah untuk memungkinkan individu secara sistematis memilih karir. Perencanaan sistematis akan membantu menghindari metode trial and learn (mencoba dan belajar) artinya untuk membuktikan perlu belajar dari pengalaman dengan mencoba berbagai cara yang tepat bagi dirinya. Individu dapat menggunakan waktu secara efisien untuk mempelajari diri sendiri dalam kaitannya dengan berbagai pilihan karir. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa tujuan perencanaan karier antara lain membantu peserta didik mengenalkan dunia

pekerjaan secara luas dan mendalam, memahami diri sendiri, menyadarkan pentingnya merencanakan masa depan, dan efisiensi penggunaan waktu perencanaan karier.

2.4.2 Manfaat Perencanaan Karier

Setiap individu yang berhasil / sukses berawal dari sebuah perencanaan, dan sukses tersebut adalah salah satu manfaat yang dirasakannya. Menurut Sukardi (1993: 24) manfaat perencanaan karir bagi seseorang adalah, sebagai berikut :

- 1) Membantu dalam mempersiapkan diri mengambil keputusan berdasarkan informasi karir yang telah diterima.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri
- 3) Dapat mengenal peluang-peluang yang akan dijumpai.
- 4) Dapat menentukan apa yang akan dipersiapkan dalam menekuni karir.

Menurut Dillard (1985: 203) menjelaskan beberapa manfaat yang diperoleh jika peserta didik mampu merencanakan karirnya yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan dan pemahaman tentang diri sendiri akan lebih meningkat.
2. Mengetahui berbagai macam dunia karir.
3. Cakap untuk membuat keputusan secara efektif.

4. Memperoleh informasi yang terarah mengenai karir yang tersedia.
5. Cakap memanfaatkan kesempatan karir yang sesuai dengan kemampuannya.

Selanjutnya menurut Ifdil (2011) adapun manfaat perencanaan karir antara lain sebagai berikut :

1. Menghindarkan siswa dari kesalahan atau kekeliruan dalam pemilihan Karier.
2. Memudahkan siswa dalam melakukan penilaian terhadap kesesuaian antara berbagai macam karir dan kemampuan diri.
3. Mendorong siswa untuk dapat menyusun peta perencanaan karir.
4. Pelaksanaan perencanaan karir secara keseluruhan dapat digunakan sebagai alat evaluasi terhadap kemampuan diri dan kondisi lingkungan yang dapat digunakan untuk mendukung ketercapaian karir.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat perencanaan karir yaitu :

1. Menghindarkan peserta didik dari kesalahan dalam pemilihan karir.
2. Lebih memahami kemampuan, minat dan pribadi diri sendiri.
3. Cakap membuat keputusan secara efektif dan memanfaatkan kesempatan karir yang ada.

4. Memiliki gambaran tentang profesi beserta kualifikasinya secara luas.
5. Dengan perencanaan karier dapat dijadikan evaluator kemampuan diri dan fenomena-fenomena di lingkungan
6. Memiliki waktu lebih lama untuk memikirkan profesi yang hendak dipilih.
7. Menjadikan peserta didik ahli pada bidang yang disenangi

2.4.3 Aspek-Aspek Perencanaan Karier

Memperoleh karier yang gemilang tentu memerlukan sebuah perencanaan karier yang matang. Namun semua itu tidak akan terwujud apabila tidak memperhatikan komponen-komponen yang saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Dillard (dalam Nurrohmah, 2013: 48) menyatakan bahwa perencanaan karier harus berdasarkan aspek pengetahuan diri, sikap, dan ketrampilan. Sedangkan menurut Brooks (dalam Geradus, 2005: 34) menjelaskan: “Ada empat perencanaan karier yaitu :

1. Komponen self-assessment atas kemampuan, bakat, dan minat serta peluang dan hambatan;
2. Komponen identifikasi alternatif pilihan karier;
3. Komponen tujuan karier;
4. Komponen aktivitas pengembangan untuk mencapai tujuan”.

Menurut Parsons (dalam Winkel & Hastuti, 2004: 408), ada tiga aspek yang harus terpenuhi dalam membuat suatu perencanaan karier, yaitu:

1. Pengetahuan dan pemahaman diri sendiri, yaitu pengetahuan dan pemahaman akan bakat, minat, kepribadian, potensi, prestasi akademik, ambisi, keterbatasan- keterbatasan, dan sumber-sumber yang dimiliki.
2. Pengetahuan dan pemahaman dunia kerja, yaitu pengetahuan akan syarat-syarat dan kondisi-kondisi yang dibutuhkan untuk sukses dalam suatu pekerjaan, keuntungan dan kerugian, kompensasi, kesempatan, dan prospek kerja di berbagai bidang dalam dunia kerja.
3. Penalaran yang realistis akan hubungan pengetahuan dan pemahaman diri sendiri dengan pengetahuan dan pemahaman dunia kerja, yaitu kemampuan untuk membuat suatu penalaran realistis dalam merencanakan atau memilih bidang kerja dan/atau pendidikan lanjutan yang mempertimbangkan pengetahuan dan pemahaman diri yang dimiliki dengan pengetahuan dan pemahaman dunia kerja yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa aspek-aspek perencanaan karier meliputi:

1. Pemahaman diri;
2. Pemahaman Karier/ dunia kerja;

3. Penalaran yang logis dan realistis antara pemahaman diri dengan pemahaman karier

2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perencanaan Karier

Keberhasilan sebuah rencana merupakan impian dari setiap manusia. Namun setiap keberhasilan tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang individu dalam membuat perencanaan karier, Winkel & Hastuti (2004: 647), antara lain:

1. Nilai-nilai kehidupan, yaitu ideal-ideal yang dikejar oleh seseorang dimanapun dan kapanpun. Nilai-nilai menjadi pedoman dan pegangan dalam hidup dan sangat menentukan gaya hidup. Refleksi diri terhadap nilai-nilai kehidupan akan memperdalam pengetahuan dan pemahaman akan diri sendiri yang berpengaruh terhadap gaya hidup yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya jabatan yang direncanakan untuk diraih.
2. Keadaan jasmani, yaitu ciri-ciri fisik yang dimiliki seseorang. Untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu berlakulah berbagai persyaratan yang menyangkut ciri-ciri fisik.
3. Masyarakat, yaitu lingkungan sosial-budaya dimana orang dibesarkan. Lingkungan ini luas sekali dan berpengaruh besar terhadap pandangan dalam banyak hal yang dipegang teguh oleh setiap keluarga, yang pada gilirannya menanamkannya pada anak-

anak. Pandangan ini mencakup gambaran tentang luhur rendahnya aneka jenis pekerjaan, peranan pria dan wanita dalam kehidupan masyarakat, dan cocok tidaknya suatu pekerjaan untuk pria dan wanita.

4. Keadaan sosial ekonomi negara atau daerah, yaitu laju pertumbuhan ekonomi yang lambat atau cepat, stratifikasi masyarakat dalam golongan sosial ekonomi, serta diversifikasi masyarakat atas kelompok-kelompok yang terbuka atau tertutup bagi anggota dari kelompok lain.
5. Posisi anak dalam keluarga. Anak yang memiliki saudara kandung yang lebih tua tentunya akan meminta pendapat dan pandangan mengenai perencanaan karir sehingga mereka lebih mempunyai pandangan yang lebih luas dibandingkan anak yang tidak mempunyai saudara yang lebih tua.
6. Pandangan keluarga tentang peranan dan kewajiban anak laki-laki dan perempuan yang telah menimbulkan dampak psikologis dan sosial-budaya. Berdasarkan pandangan masyarakat bahwa ada jabatan dan pendidikan tertentu yang melahirkan gambaran diri tertentu dan mewarnai pandangan masyarakat tentang peranan pria dan wanita dalam kehidupan masyarakat.
7. Orang-orang lain yang tinggal serumah selain orang tua sendiri dan kakak-adik sekandung dan harapan keluarga mengenai masa depan anak akan memberi pengaruh besar bagi anak dalam menyusun dan merencanakan karirnya. Orang tua, saudara kandung orang tua, dan

saudara kandung sendiri menyatakan segala harapan mereka serta mengkomunikasikan pandangan dan sikap tertentu terhadap perencanaan pendidikan dan pekerjaan. Orang muda harus menentukan sendiri sikapnya terhadap harapan dan pandangan tersebut, hal ini akan berpengaruh pada perencanaan karirnya. Bila dia menerimanya maka dia akan mendapat dukungan dalam perencanaan karirnya, sebaliknya bila dia tidak menerima maka dia akan menghadapi situasi yang sulit karena tidak adanya dukungan dalam perencanaan masa depan.

8. Taraf sosial-ekonomi kehidupan keluarga, yaitu tingkat pendidikan orang tua, tinggi rendahnya pendapatan orang tua, jabatan orang tua, daerah tempat tinggal dan suku bangsa. Anak-anak berpartisipasi dalam status sosial ekonomi keluarganya. Status ini akan ikut menentukan tingkat pendidikan sekolah yang dimungkinkan, jumlah kenalan pegangan kunci bagi beberapa jabatan tertentu yang dianggap masih sesuai dengan status sosial tertentu.
9. Pergaulan dengan teman-teman sebaya, yaitu beraneka pandangan dan variasi harapan tentang masa depan yang terungkap dalam pergaulan sehari-hari. Pandangan dan harapan yang bernada optimis akan meninggalkan kesan dalam hati yang jauh berbeda dengan kesan yang timbul bila mendengarkan keluhan-keluhan.
10. Pendidikan sekolah, yaitu pandangan dan sikap yang dikomunikasikan kepada anak didik oleh guru bimbingan dan

konseling serta tenaga pengajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam bekerja, tinggi rendahnya status sosial, jabatan, dan kecocokan jabatan tertentu untuk anak laki-laki dan perempuan.

11. Gaya hidup dan suasana keluarga, serta status perkawinan orang tua, yaitu dalam kondisi keluarga yang bagaimana anak dibesarkan. Apakah mendukung atau tidak mendukung, semua itu akan mempengaruhi anak dalam merencanakan dan membuat keputusan tentang pendidikan lanjutan maupun pekerjaan di masa mendatang.

Selanjutnya menurut Fatimah (2008: 177), menjelaskan: “Ada tiga (3) faktor yang mempengaruhi perencanaan karier yaitu sosial-ekonomi, lingkungan dan pandangan hidup”. Faktor lingkungan di sini meliputi tiga macam. Pertama, lingkungan kehidupan masyarakat (industri & pertanian). Pada lingkungan tersebut memungkinkan individu untuk cenderung membentuk sikap dan pikiran yang berimbas pada pemilihan studi lanjut maupun karier. Kedua, lingkungan pendidikan (sekolah/ jenjang pendidikan). Lingkungan pendidikan merupakan bagian penting karena mengajarkan kedisiplinan dan berpengaruh terhadap perilaku serta pola pikir terhadap karier. Ketiga, lingkungan kehidupan teman sebaya. Pergaulan teman sebaya akan memberikan peluang bagi peserta didik untuk menjadi lebih matang. Pandangan hidup terjadi/ terbentuk karena lingkungan. Pandangan hidup tampak pada pendirian seseorang, terutama dalam menyatakan cita-cita hidupnya.

Dalam memilih lembaga pendidikan, kondisi keluarga memiliki peranan yang penting. Peserta didik yang berasal dari kalangan keluarga kurangmampu, umumnya bercita-cita untuk dikemudian hari menjadi orang yang berkecukupan, sehingga memilih jenis pekerjaan yang berorientasi pada jenis pendidikan yang dapat mendatangkan kesuksesan. Berdasarkan beberapa uraian ahli di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan karier ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal dalam diri. Faktor internal meliputi keadaan fisik, psikis, kemampuan, dan minat, sedangkan faktor eksternal meliputi sosial-ekonomi keluarga, pendidikan sekolah, pergaulan teman sebaya, lingkungan sosial budaya dan masyarakat.

2.4.5 Cara Meningkatkan Perencanaan Karier

Meraih kesuksesan tentu memerlukan langkah dan proses yang tepat yaitu melalui perencanaan karier. Perencanaan karier digunakan untuk membantu setiap peserta didik memperhitungkan dan merasionalkan antara kemampuan diri terhadap studi lanjut maupun cita-cita yang diinginkan. Bimbingan dan Konseling memiliki 4 (empat) ruang lingkup yang salah satunya yaitu bidang karier. Semua layanan yang ada pada Bimbingan dan Konseling dapat digunakan, namun jenis layanan yang mampu memberikan interaksi yang dinamis, keterikatan emosional, penerimaan, altruistik, mengutamakan kepedulian terhadap orang lain, intelektual (rasional, cerdas dan kreatif), menambah ilmu

dan wawasan individu serta dapat menumbuhkan ide-ide cemerlang merupakan karakteristik layanan bimbingan kelompok, katarsis (mengemukakan uneg- unegnya, idenya dan gagasannya).

2.5. Permainan Simulasi

Aktivitas yang menyenangkan dan membebaskan kreatifitas individu yaitu bermain. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) menjelaskan bahwa definisi permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangannya secara utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Selanjutnya Menurut Piaget (2010: 138) menjelaskan bahwa permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Menurut Vigotsky (2010: 138) menyebutkan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh sesuai usianya pada aspek kognitif, perkembangan fisik, mental, sosial dan moral.

Gambaran umum terhadap manis maupun pahitnya kehidupan akan sangat bermanfaat bagi seseorang yang masih sedikit pengalaman. Untuk dapat terhindar dan menjalaninya secara mantap maka diperlukan sebuah situasi yang sama dengan keadaan yang akan terjadi yaitu simulasi. Hal senada juga terdapat pada bidang bimbingan dan konseling layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Menurut Sulisty (2011: 44) menjelaskan: “Simulasi merupakan metode latihan yang dimaksudkan untuk menempatkan seseorang pada situasi tertentu, seolah-olah menggambarkan situasi sebenarnya dengan memerankan sesuatu”. Selanjutnya menurut Majid (2013: 215) menjelaskan: “Simulasi berasal dari kata stimulate yang artinya berpura-pura atau seakan-akan”. Sedangkan Yamin (2003: 73), mengatakan bahwa metode simulasi menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian atau benda yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa ahli tersebut semakin memantapkan konsep bahwa simulasi ditujukan untuk memberikan gambaran terhadap situasi yang sebenarnya. Jika ditarik sebuah benang merah antara permainan dengan simulasi atau menjadi permainan simulasi artinya sebuah keadaan nyata yang dibawa kedalam bentuk permainan yang didesain sedemikian rupa menyerupai aslinya agar pengguna atau pemain merasakan seakan-akan dirinya pada kondisi yang dikehendaki pembuat permainan tersebut.

Permainan simulasi merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yang memberikan kesempatan bagi peserta didik merasakan situasi yang tidak jauh berbeda dengan kondisi yang sebenarnya yang dikemas dalam sebuah permainan. Sejalan dengan rangkuman yang disebutkan penulis tentang permainan simulasi, menurut Romlah (2006: 118) menyebutkan :

“Permainan simulasi merupakan gabungan antara teknik bermain peranan dengan teknik diskusi. Permainan simulasi dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu, misalnya membantu peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial”.

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno (2007: 30) lebih menekankan bahwa permainan simulasi dapat memberi berbagai bentuk stimulan belajar pada peserta didik, seperti belajar berkompetisi positif, kerjasama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. Menurut Surjadi (1989: 128), menjelaskan tentang arti permainan simulasi/ simulation games yaitu: “Permainan simulasi/ simulation games adalah suatu kelompok memperoleh informasi baru dan kesadaran akan keadaan lingkungannya melalui permainan ke dalam permainan itu dituangkan keadaan nyata di lingkungan termasuk masalah yang dihadapi tetapi belum disadari. Diharapkan dari permainan tersebut akan timbul sikap kritis mempersalahkan praktik kehidupan selama ini dan berkeinginan untuk memperbaiki atau memecahkan masalah yang menjadi sumber utamanya.”

Bruce Joyce dan Marsha Weil (dalam Syamsu Yusuf, 2009: 16) menyatakan bahwa “Permainan simulasi merupakan permainan yang menyenangkan, permainan dengan kombinasi unsur-unsur kondisi realitas dan mengembangkan pemecahan masalah yang realistis serta penuh dengan suasana kompetitif”

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permainan simulasi merupakan sebuah permainan dengan tujuan tertentu membawa kondisi nyata pada permainan tersebut agar individu merasakan pengalaman-pengalaman baru sehingga mampu mengatasi hambatan pada dirinya. Pada penelitian ini, permainan simulasi diarahkan kepada sebuah perencanaan karier bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas sehingga kebutuhan-kebutuhan karier peserta didik meliputi pemahaman diri (kepribadian, minat, bakat), pengenalan berbagai jenis perguruan tinggi, trik memilih jurusan di perguruan tinggi, dan mensimulasikan memilih serta mantap dalam perencanaan karir yang terangkum ke dalam permainan simulasi tersebut.

Permainan simulasi sudah dikembangkan sejak lama dan memiliki berbagai varian yang dikembangkan namun pada kesempatan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian. Salah satunya yang dikembangkan penulis yaitu permainan simulasi melalui monopoli. Permainan monopoli sudah ada sejak 1903 yang dikembangkan oleh Parker Brothers (sumber : Wikipedia) dengan tujuan mempermudah pemahaman masyarakat tentang kinerja pajak. Sedangkan untuk penelitian ini, monopoli yang dimaksudkan telah dimodifikasi/

disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan peserta didik tentang karier sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas tentang kehidupan di masa yang akan datang terkait pengenalan jenis-jenis pekerjaan, pemilihan jenis pekerjaan dan merencanakan karier peserta didik.

Permainan simulasi telah dimodifikasi/ disesuaikan, memuat beberapa komponen, diantaranya papan permainan simulasi yang dikemas dalam bentuk koper, berbagai jenis perguruan tinggi baik jurusan IPA, IPS, Bahasa dan sastra, serta Umum, tantangan dari setiap jurusan di perguruan tinggi dengan pilihan tantangan bicara (secara kognitif) dan tantangan gaya (secara afektif dan psikomotor) agar memberi pengetahuan akan jurusan tersebut, ijazas sarjana ataupun diploma yang memberikan gambaran alur jenjang yang dimiliki dalam mencari pekerjaan sesuai dengan jurusan yang di pilih pada perguruan tinggi, uang monopoli, dana umum dan kesempatan sebagai wujud ketidak tentuan dalam hidup, dadu dan pengocok, bidak-bidak serta buku petunjuk permainan simulasi. Selain konten dan bentuk yang telah dimodifikasi, permainan simulasi tidak mencari pemenang seperti halnya monopoli pada umumnya namun memberikan batas putaran permainan dan waktu sehingga yang didapat yaitu pengalaman bermain. Melalui permainan simulasi yang telah disesuaikan, diharapkan peserta didik mampu merencanakan karier mereka.

Tujuan Permainan Simulasi

Menurut Romlah (2001: 218) menjelaskan bahwa permainan simulasi bertujuan :

1. Memberikan stimulan kepada peserta didik dalam belajar melalui kegiatan kelompok yang lebih menarik
2. Peserta didik menjadi lebih menyatu dan akrab dengan media layanan atau sering disebut belajar aktif
3. Permainan simulasi memperkenalkan konsep dan memberi pemahaman tentang suatu hal yang secara mudah dipahami peserta didik
4. Permainan simulasi mempunyai kekuatan untuk membangkitkan minat dan perhatian peserta didik.

Berdasarkan uraian ahli di atas, dapat diketahui bahwa tujuan permainan simulasi yaitu:

1. Mengenalkan kepada peserta didik tentang konsep dan situasi yang ada pada situasi sebenarnya;
2. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk lebih menyatu dengan media layanan/ sumber informasi;
3. Memberikan stimulan bagipeserta didik untuk belajar melalui kegiatan kelompok yang menarik;

4. Membantu peserta didik menyadari masalah yang dihadapi dan membantu mengatasi masalahnya dalam hal ini kemampuan merencanakan karier masing-masing sesuai dengan minat, kepribadian, bakat, pemahaman tentang berbagai jenis pekerjaan.

Tahap-Tahap Permainan Simulasi

Untuk mencapai sebuah tujuan, memerlukan sebuah proses yang runtut dan jelas untuk mendapatkannya. Teknik permainan simulasi melalui monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik juga tidak semata-mata langsung diberikan media layanan namun tetap memerlukan proses yang harus dilakukan. Majid (2013: 207) menyebutkan langkah-langkah permainan simulasi adalah sebagai berikut:

1. Persiapan simulasi
 - a) Menetapkan topik atau masalah dan tujuan yang ingin dicapai.
 - b) Guru pembimbing memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - c) Guru pembimbing menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi
 - d) Guru pembimbing memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada pemain.
2. Pelaksanaan simulasi
 - a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
 - b. Peserta didik lainya mengikuti dengan penuh perhatian

- c. Guru pembimbing hendaknya memberi bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- d. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan

3. Penutup

- a. Melakukan diskusi baik tentang jalanya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan
- b. Merumuskan kesimpulan.

Sedangkan Fase-fase dalam teknik permainan simulasi telah dikembangkan oleh Bruce Joyce et al (dalam Sri Kusumadewi, 2003:18). Fase-fase dalam model permainan simulasi dibagi atas empat bagian, yaitu: 1) Orientasi (*orientations*); 2) Penyiapan peserta, dalam hal ini peserta didik (*participant preparations*); 3) Pelaksanaan simulasi (*simulation/ enactment operations*); 4) Diskusi hasil-hasil simulasi (*debriefing discussion*). Berikut akan dijelaskan tiap-tiap fase tersebut :

- 1) **Orientasi** Fase ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: a) Menjelaskan aturan permainan simulasi. b) Pandangan terhadap permasalahan yang akan disimulasikan. c) Penjelasan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Peserta didik diberikan orientasi tentang permainan simulasi yang telah disesuaikan dengan perencanaan karier yang akan diselenggarakan. Hal ini berguna untuk menjelaskan kepada peserta didik mengenai permasalahan yang akan disimulasikan seperti memahami diri sendiri baik dari segi

minat, bakat, dan kepribadian terhadap pemahaman kualifikasi pekerjaan dan cara mendapatkannya. Selanjutnya bagian terpenting yaitu penjelasan situasi simulasi. Peserta didik diberikan gambaran dalam pelaksanaan simulasi agar tujuan permainan simulasi tercapai setelah selesai bermain dan memberikan arah maupun pedoman dalam melakukan pembahasan terhadap hasil-hasil permainan simulasi.

2) **Penyiapan peserta**

Bagian-bagian dari fase ini adalah : a) Menyusun permainan simulasi. b) Menetapkan prosedur. c) Mengorganisasikan peserta. Pada fase ini, fasilitator menyusun dan menjelaskan kepada peserta didik tentang hal-hal yang akan dilakukan seperti aturan-aturan yang berlaku, prosedur dan keputusan-keputusan yang harus dilakukan peserta didik dalam permainan simulasi. Selanjutnya adalah mengorganisasikan peserta termasuk di dalamnya pengelompokan/ membuat kelompok dan pembagian peran tiap peserta maupun kelompok peserta simulasi.

3) **Pelaksanaan simulasi**

Pada fase ini terdiri atas permainan simulasi dan penutup simulasi. Fase permainan simulasi yaitu fase menerapkan semua komponen yang ada pada media (satu set monopoli karier) untuk dimainkan sehingga memperoleh pengalaman-pengalaman yang disimulasikan/ tujuan permainan simulasi yaitu mampu merencanakan karier sehingga peserta didik akan mempunyai

pemahaman bahwa mereka telah melakukan sesuatu untuk mendapatkan pengetahuan bagi mereka sendiri. Disediakan fasilitator yang berperan mengarahkan jika perlu, khususnya menjaga peserta didik agar berada dalam perannya masing-masing. Akhirnya, simulasi dapat ditutup, jika permainan tersebut mencapai klimaks permasalahan.

4) **Diskusi**

Bagian dari fase diskusi sebagai berikut : a) Refleksi terhadap pelaksanaan simulasi. b) Menghubungkan permainan simulasi dengan dunia nyata tentang merencanakan karier. Dampak nyata yang dirasakan pada permainan simulasi ketika peserta didik telah melakukan diskusi. Pada tahap diskusi, peserta didik diajak untuk menguasai pemahaman yang baru diperoleh tentang merencanakan karier. Selanjutnya menganalisis kemampuan diri (minat, bakat, dan kepribadian) dengan kondisi nyata dilapangan (situasi tentang berbagai jenis pekerjaan, kualifikasi dan cara meraihnya) agar pemahaman yang dimaksudkan dapat tercapai secara sempurna. Terakhir yaitu generalisasi artinya membuat generalisasi dari hasil-hasil yang diperoleh selama permainan simulasi untuk memperoleh pengetahuan yang dituntut untuk dikuasai oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat diketahui bahwa langkah-langkah permainan simulasi antara lain :

- 1) Persiapan dan Orientasi;
- 2) Mengorganisasi peserta;
- 3) Pelaksanaan simulasi;
- 4) Penutup dan diskusi

2.6 Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA)

Masa SMA yang memiliki rentan usia 15-18 tahun bisa dikatakan merupakan masa peralihan seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa atau yang lebih sering kita kenal dengan istilah masa remaja. Masa remaja merupakan suatu tahap transisi menuju ke status yang lebih tinggi yaitu status sebagai orang dewasa. Berdasarkan teori perkembangan, masa remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian (Fagan, 2006).

Sering kali kita melihat banyak sekali tindakan kriminal yang dilakukan terutama oleh remaja di tingkat SMA, lalu apakah itu murni kesalahan mereka?. Terjadinya suatu perubahan yang bisa dikatakan cepat tersebut, baik perubahan-perubahan yang datang dari dalam diri individu remaja maupun perubahan dari luar individu (lingkungan sekitar) seringkali dapat menimbulkan konflik, kebingungan maupun rasa ketergantungan. Konflik yang kerap kali terjadi di dalam diri remaja bisa juga dikarenakan kelabilan

emosi yang masih belum terkontrol sepenuhnya sepenuhnya, sehingga tidak heran mereka akan mengalami kesulitan dan rasa bimbang dalam menentukan arah jalan hidup ke depan. Perasaan yang masih labil tersebut juga dapat menimbulkan rasa ketergantungan terhadap orang lain karena rasa ketidakmampuan yang mereka miliki. Sifat ketergantungan yang diiringi dengan kebimbangan tersebut dapat membahayakan diri remaja itu sendiri, disaat mereka membutuhkan sesuatu untuk bergantung namun mereka sendiri masih mengalami kebimbangan dalam perasaannya kemungkinan besar dapat membuat mereka terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.

Masa-masa ini dapat dikatakan sebagai masa badai bagi seseorang, dimana akan terjadi perombakan besar terhadap hidupnya, sehingga dalam fase ini benar-benar dibutuhkan peran orang tua, peran guru, peran lingkungan, dan peran teman-teman sebayanya untuk membawa dia ke ranah positif dari kehidupan. Pemberian penyuluhan kepada si remaja mengenai tahap-tahap perkembangannya sangat penting untuk memastikannya agar tidak salah langkah.

Suatu masa transisi tidak hanya akan memberikan dampak negatif bagi seorang remaja, masa transisi tersebut juga bisa memberikan keuntungan kepada remaja yaitu suatu masa yang lebih panjang untuk mengembangkan berbagai keterampilan serta mempersiapkan masa depannya. Seorang remaja yang sadar betul akan pentingnya tahap ini akan lebih berhati-hati dalam mengambil sebuah keputusan, dengan sikap awasnya tersebut akan

menjadikannya sebagai sosok yang memiliki rasa kemandirian. Kemandirian dalam menentukan jalan hidupnya, menentukan mana yang terbaik bagi masa depannya kelak. Berbagai faktor juga dapat memegang kendali dalam tahap ini baik faktor yang datang dari dalam maupun luar individu remaja, sehingga dalam makalah ini akan di bahas bagaimana karakteristik remaja terutama siswa SMA dalam tahap perkembangannya, faktor-faktor yang memegang andil besar dalam tahap ini, beserta bagaimana cara mendukung tahap perkembangan tersebut .

2.6.1 Karakteristik Peserta Didik SMA

Usia siswa SMA secara umum berada pada rentang 15/16 sampai 18/19 tahun yang kerap disebut sebagai usia remaja, oleh karena itu sebelum kita membahas lebih lanjut mengenai karakteristik siswa SMA atau karakteristik seorang remaja kita akan bahas terlebih dahulu apa yang sebenarnya dimaksud dengan usia remaja itu.

Berikut merupakan batasan usia remaja menurut para ahli:

1. Menurut Hurlock (1981) remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun.
2. Monks, dkk (2000) memberi batasan usia remaja adalah 12-21 tahun.
3. Menurut Stanley Hall (dalam Santrock, 2003) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun.

Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli, bisa dilihat bahwa mulainya masa remaja relatif sama akan tetapi berakhirnya masa remaja sangat bervariasi. Bahkan ada yang dikenal juga dengan istilah remaja yang diperpanjang dan remaja yang diperpendek.

Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan. Statemen ini sudah dikemukakan jauh pada masa lalu yaitu di awal abad ke-20 oleh Bapak Psikologi Remaja yaitu Stanley Hall. Pendapat Stanley Hall pada saat itu yaitu bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*) sampai sekarang masih banyak dikutip orang. Menurut Erickson masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Gagasan Erickson ini dikuatkan oleh James Marcia yang menemukan bahwa ada empat status identitas diri pada remaja yaitu *identity diffusion/ confusion, moratorium, foreclosure, dan identity achieved* (Santrock, 2003, Papalia, dkk, 2001, Monks, dkk, 2000, Muss, 1988). Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja.

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang

dewasa. Fase-fase masa remaja menurut Monks dkk. (2004) dibatasi antara usia 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Karakteristik yang menonjol pada anak usia sekolah menengah adalah sebagai berikut:

1. Adanya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
2. Mulai timbulnya ciri-ciri sekunder.
3. Timbulnya keinginan untuk mempelajari dan menggunakan bahasa asing.
4. Kecenderungan ambivalensi antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dengan orang banyak serta antara keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
5. Senang membandingkan kaidah-kaidah, nilai-nilai etika, atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
6. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi (keberadaan) dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
7. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
8. Kepribadiannya sudah menunjukkan pola tetapi belum terpadu.
9. Kecenderungan minat dan pilihan karier sudah relatif lebih jelas.

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut:

1. Secara fisik:

- a. Umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap;
- b. Individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi; serta
- c. Meningkatnya energi gerak pada setiap individu.

2. Secara mental:

- a. Individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka.
- b. Keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras suntuk menjadi mandiri.
- c. Dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa, pelbagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan *mood* yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak.
- d. Kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin.
- e. Berbagai individu kerap mengalami beberapa masalah dengan membuat penilaian sendiri

2.6.2 Perkembangan Karakteristik Peserta Didik SMA

Menurut ilmu psikologi yang dimaksud dengan perkembangan adalah perkembangan manusia sebagai pribadi. Perkembangan pribadi manusia ini berlangsung sejak konsepsi sampai mati. Perkembangan yang

dimaksud adalah proses tertentu yaitu proses yang terus menerus, dan proses yang menuju ke depan dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Istilah “perkembangan “ secara khusus diartikan sebagai perubahan-perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menyangkut aspek-aspek mental psikologis manusia.

Bagi sebagian besar individu yang baru beranjak dewasa bahkan yang sudah melewati usia dewasa remaja adalah waktu yang paling berkesan dalam hidup mereka. Kenangan terhadap saat remaja merupakan kenangan yang tidak mudah dilupakan, sebaik atau seburuk apapun saat itu. Sementara banyak orangtua yang memiliki anak berusia remaja merasakan bahwa usia remaja adalah waktu yang sulit. Banyak konflik yang dihadapi oleh orangtua dan remaja itu sendiri. Banyak orangtua yang tetap menganggap anak remaja mereka masih perlu dilindungi dengan ketat sebab di mata orangtua, para anak remaja mereka masih belum siap menghadapi tantangan dunia orang dewasa. Sebaliknya, bagi para remaja, tuntutan internal membawa mereka pada keinginan untuk mencari jati diri yang mandiri dari pengaruh orangtua. Keduanya memiliki kesamaan yang jelas yakni remaja adalah waktu yang kritis sebelum menghadapi hidup sebagai orang dewasa. Berikut merupakan perkembangan karakteristik dari peserta didik SMA:

1. **Perkembangan karakteristik berupa perkembangan fisik.**

Pada masa remaja, pertumbuhan fisik mengalami perubahan lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa. Pada fase ini remaja memerlukan asupan gizi yang lebih, agar pertumbuhan bisa berjalan secara optimal. Perkembangan fisik remaja jelas terlihat pada tungkai dan tangan, tulang kaki dan tangan, serta otot-otot tubuh berkembang pesat.

2. **Perkembangan karakteristik seksual**

Terdapat perbedaan tanda-tanda dalam perkembangan seksual pada remaja. Tanda-tanda perkembangan seksual pada anak laki-laki diantaranya alat reproduksi spermanya mulai memproduksi, ia mengalami masa mimpi yang pertama, yang tanpa sadar mengeluarkan sperma. Sedangkan pada anak perempuan, bila rahimnya sudah bisa dibuahi karena ia sudah mendapatkan menstruasi yang pertama.

Terdapat ciri lain pada anak laki-laki maupun perempuan. Pada laki-laki pada lehernya menonjol buah jakun yang bisa membuat nada suaranya pecah; didaerah wajah, ketiak, dan di sekitar kemaluannya mulai tumbuh bulu-bulu atau rambut; kulit menjadi lebih kasar, tidak jernih, warnanya pucat dan pori-porinya meluas. Pada anak perempuan, diwajahnya mulai tumbuh jerawat, hal ini dikarenakan produksi hormon dalam tubuhnya meningkat. Pinggul membesar bertambah lebar dan bulat akibat dari membesarnya

tulang pinggul dan berkembangnya lemak bawah kulit. Payudara membesar dan rambut tumbuh di daerah ketiak dan sekitar kemaluan. Suara menjadi lebih penuh dan merdu.

Pada saat seorang anak memasuki masa pubertas yang ditandai dengan menstruasi pertama pada remaja putri ataupun perubahan suara pada remaja putra, secara biologis dia mengalami perubahan yang sangat besar. Pubertas menjadikan seorang anak tiba-tiba memiliki kemampuan untuk ber-reproduksi. Pada masa pubertas, hormon seseorang menjadi aktif dalam memproduksi dua jenis hormon (gonadotrophins atau gonadotrophic hormones) yang berhubungan dengan pertumbuhan, yaitu:

- a) *Follicle-Stimulating Hormone (FSH)*
- b) *Luteinizing Hormone (LH)*. Pada anak perempuan.

kedua hormon tersebut merangsang pertumbuhan estrogen dan progesterone: dua jenis hormon kewanitaan. Pada anak lelaki, Luteinizing Hormone yang juga dinamakan Interstitial-Cell Stimulating Hormone (ICSH) merangsang pertumbuhan testosterone. Pertumbuhan secara cepat dari hormon-hormon tersebut di atas merubah sistem biologis seorang anak. Anak perempuan akan mendapat menstruasi, sebagai pertanda bahwa sistem reproduksinya sudah aktif. Selain itu terjadi juga perubahan fisik seperti payudara mulai berkembang, dll. Anak lelaki mulai memperlihatkan perubahan dalam suara, otot, dan fisik lainnya

yang berhubungan dengan tumbuhnya hormon testotesterone. Bentuk fisik mereka akan berubah secara cepat sejak awal pubertas dan akan membawa mereka pada dunia remaja.

3. **Perkembangan karakteristik berpikir, cara berfikir kausalitas.**

Hal ini menyangkut tentang hubungan sebab akibat. Remaja sudah mulai berfikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil. Mereka tidak akan terima jika dilarang melakukan sesuatu oleh orang yang lebih tua tanpa diberikan penjelasan yang logis. Misalnya, remaja makan didepan pintu, kemudian orang tua melarangnya sambil berkata “pantang”. Sebagai remaja mereka akan menanyakan mengapa hal itu tidak boleh dilakukan dan jika orang tua tidak bisa memberikan jawaban yang memuaskan maka dia akan tetap melakukannya. Apabila guru/pendidik dan oarang tua tidak memahami cara berfikir remaja, akibatnya akan menimbulkan kenakalan remaja berupa perkelahian antar pelajar.

Perkembangan kognitif remaja, dalam pandangan Jean Piaget (seorang ahli perkembangan kognitif) merupakan periode terakhir dan tertinggi dalam tahap pertumbuhan operasi formal (period of formal operations). Pada periode ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-

masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak mereka berkembang sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengalaman masa lalu dan sekarang untuk ditransformasikan menjadi konklusi, prediksi, dan rencana untuk masa depan. Dengan kemampuan operasional formal ini, para remaja mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

4. **Perkembangan karakteristik emosi yang cenderung meluap-meluap.**

Emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Mereka belum bisa mengontrol emosi dengan baik. Dalam satu waktu mereka akan kelihatan sangat senang sekali tetapi mereka tiba-tiba langsung bisa menjadi sedih atau marah. Contohnya pada remaja yang baru putus cinta atau remaja yang tersinggung perasaannya. Emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka daripada pikiran yang realistis. Saat melakukan sesuatu mereka hanya menuruti ego dalam diri tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi.

5. **Perkembangan karakteristik dalam kehidupan sosialnya**

Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai ketrampilan-ketrampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Ketrampilan-ketrampilan tersebut biasanya disebut sebagai aspek psikososial. Ketrampilan tersebut harus mulai dikembangkan sejak masih anak-anak, misalnya dengan memberikan waktu yang cukup buat anak-anak untuk bermain atau bercanda dengan teman-teman sebaya, memberikan tugas dan tanggungjawab sesuai perkembangan anak, dan sebagainya. Dengan mengembangkan ketrampilan tersebut sejak dini maka akan memudahkan anak dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan berikutnya sehingga ia dapat berkembang secara normal dan sehat.

6. **Perkembangan karakteristik moral**

Masa remaja adalah periode dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar bagi pembentukan nilai diri mereka. Remaja mulai membuat penilaian tersendiri dalam menghadapi masalah-masalah populer yang berkenaan dengan lingkungan

mereka, misalnya: politik, kemanusiaan, perang, keadaan sosial, dsb. Remaja tidak lagi menerima hasil pemikiran yang kaku, sederhana, dan absolut yang diberikan pada mereka selama ini tanpa bantahan. Remaja mulai mempertanyakan keabsahan pemikiran yang ada dan mempertimbangan lebih banyak alternatif lainnya. Secara kritis, remaja akan lebih banyak melakukan pengamatan keluar dan membandingkannya dengan hal-hal yang selama ini diajarkan dan ditanamkan kepadanya. Sebagian besar para remaja mulai melihat adanya “kenyataan” lain di luar dari yang selama ini diketahui dan dipercayainya. Ia akan melihat bahwa ada banyak aspek dalam melihat hidup dan beragam jenis pemikiran yang lain. Baginya dunia menjadi lebih luas dan seringkali membingungkan, terutama jika ia terbiasa dididik dalam suatu lingkungan tertentu saja selama masa kanak-kanak.

Kemampuan berpikir dalam dimensi moral (*moral reasoning*) pada remaja berkembang karena mereka mulai melihat adanya kejanggalan dan ketidakseimbangan antara yang mereka percayai dahulu dengan kenyataan yang ada di sekitarnya. Mereka lalu merasa perlu mempertanyakan dan merekonstruksi pola pikir dengan “kenyataan” yang baru. Perubahan inilah yang seringkali mendasari sikap “pemberontakan” remaja terhadap peraturan atau otoritas yang selama ini diterima bulat-bulat. Misalnya, jika sejak kecil pada seorang anak diterapkan sebuah nilai moral yang mengatakan bahwa korupsi itu tidak baik. Pada masa remaja ia

akan mempertanyakan mengapa dunia sekelilingnya membiarkan korupsi itu tumbuh subur bahkan sangat mungkin korupsi itu dinilai baik dalam suatu kondisi tertentu. Hal ini tentu saja akan menimbulkan konflik nilai bagi sang remaja. Konflik nilai dalam diri remaja ini lambat laun akan menjadi sebuah masalah besar, jika remaja tidak menemukan jalan keluarnya. Kemungkinan remaja untuk tidak lagi mempercayai nilai-nilai yang ditanamkan oleh orangtua atau pendidik sejak masa kanak-kanak akan sangat besar jika orangtua atau pendidik tidak mampu memberikan penjelasan yang logis, apalagi jika lingkungan sekitarnya tidak mendukung penerapan nilai-nilai tersebut.

7. Perkembangan karakteristik kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Disinilah pentingnya orangtua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

2.6.3 Faktor-faktor Yang Menghambat Perkembangan Karakteristik

Peserta Didik SMA

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi perkembangan karakteristik siswa SMA, dan hal itu bisa dikategorikan dalam 2 faktor besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang termasuk faktor internal adalah genetika, kecukupan gizi, dan pikiran orang itu sendiri. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah lingkungan dimana dia hidup yang juga bisa mencakup orang-orang dalam lingkungan tersebut seperti orang tua, guru, dan teman sebayanya.

Salah satu faktor yang memiliki andil cukup besar dalam menentukan perkembangan karakteristik adalah faktor lingkungan. Kondisi lingkungan dengan berbagai karakter tiap kelompok masyarakat yang berbeda-beda dimana pasti ada yang baik dan ada yang buruk. Sekarang yang menentukan adalah pikiran mereka sendiri, apakah pikiran mereka bisa memilah dan memilih mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga faktor eksternal dan internal itu tidak bisa berdiri sendiri karena keduanya saling mempengaruhi. Faktor internal juga bisa berupa karakter remaja itu sendiri, ada beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja itu sendiri, yaitu:

1. Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan. Sifat-sifat tersebut dapat membuat seorang remaja menjadi lebih tertutup terhadap lingkungan, sehingga membuat mereka takut

untuk bereksplorasi dan mencoba sesuatu yang baru. Hal inilah yang membuat perkembangan karakternya terhambat.

2. Ketidakstabilan emosi.

Emosi yang cenderung meluap-luap bisa menyebabkannya tidak berhati-hati atau tidak berpikir secara matang saat mengambil sebuah keputusan.

a. Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup.

b. Adanya sikap menentang dan menantang orang tua.

Pertentangan di dalam dirinya sering menjadi pangkal penyebab pertentangan-pertentangan dengan orang tua.

Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya.

c. Senang bereksperimentasi.

d. Senang bereksplorasi.

e. Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan.

f. Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

2.6.4 Cara Mendukung Perkembangan Karakter Peserta Didik SMA

Masa SMA atau yang berkaitan dengan masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang melibatkan beberapa fisik, intelektual, kepribadian, dan perubahan perkembangan sosial. Masa pubertas sinyal awal remaja dan

pubertas sekarang terjadi sebelumnya, rata-rata, daripada di masa lalu (anak sekarang lebih cepat mengalami masa pubertas). Akhir masa perkembangan terikat lebih sehingga untuk faktor sosial dan emosional dan dapat agak ambigu. Oleh sebab itu dalam tahap ini benar-benar baik dari remaja itu sendiri, dari orang tua dan guru, dari teman sebaya serta dari lingkungan dimana ia berada termasuk dukungan pada remaja dalam kemantapan perencanaan karir untuk masa depannya.

Pada penelitian ini remaja (peserta didik) diuntut untuk mampu memutuskan pilihan pada perencanaan karirnya yang mana merupakan aktivitas yang dibutuhkan oleh individu yang telah memasuki usia dewasa untuk menghadapi dunia karir demi melangsungkan hidupnya. Bimbingan klasikal tentang karier dapat dilaksanakan oleh tenaga kependidikan dilingkup sekolah diantaranya konselor sekolah. Proses bimbingan karier akan lebih baik jika dipersiapkan secara lebih matang untuk diberikan kepada individu yang memiliki karakteristik mulai memikirkan masa depan dan mengenal berbagai jenis dan macam jurusan di perguruan tinggi yaitu remaja. Remaja yang dimaksud yaitu usia remaja awal/ usia pubertas/ jenjang pendidikan SMA.

Menurut Kemendikbud (2013: 14) menjelaskan bahwa salah satu indikator remaja sudah memikirkan masa depan yaitu tugas

perkembangan bagi remaja sudah mengenal kemampuan, bakat, serta arah kecenderungan karier dan apresiasi seni. Lebih lanjut, Desmita (2011: 36) menyebutkan “Karakteristik usia SMA yaitu Kecenderungan minat dan pilihan karier relative sudah lebih jelas”. Dengan adanya dua pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa alangkah baiknya jika bimbingan karier dapat dilakukan lebih awal seperti pada usia remaja yang sudah memiliki karakteristik maupun tugas perkembangan yang cenderung untuk memikirkan karier secara jelas.

Monopoli dipilih karena permainan tersebut sudah mendunia sehingga dapat dimainkan disegala usia dan pada usia tersebut anak masih senang dengan permainan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti diberi judul monopoli karier yang memadukan antara konsep perencanaan karier dengan permainan simulasi sehingga konten maupun komponen pada monopoli telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti maupun peserta didik. Monopoli karier tidak hanya untuk kesenangan namun memiliki tujuan berupa edukasi karier. Selain itu, monopoli karier dianggap mampu menjawab tantangan persaingan di perguruan tinggi yang semakin kompetitif juga permainan simulasi monopoli karier dianggap inovatif sehingga dapat meningkatkan profesionalisme peneliti yang berdampak pada tidak monoton cara pemberian layanan agar peserta didik tertarik terhadap materi.

2.7 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang evaluasi program Bimbingan dan Konseling khususnya di bidang karir telah banyak dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Hanim Mujidatul Iffah (Prodi BK FKIP UNESA: 2013) melakukan penelitian yang menguji layanan informasi karir melalui media permainan monopoli dalam meningkatkan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut siswa kelas XIIPA 2 SMAN1 Menganti. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental dengan jenis One-Group Pre-test and Post-test design*. Subyek penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI IPA-2 SMAN 1 Menganti yang memiliki kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut rendah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut. Analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik dengan memperhatikan dua syarat yaitu uji normalitas dan uji homogen, setelah dilakukan kedua uji tersebut selanjutnya melakukan analisis statistik parametrik dengan menggunakan uji t. Dari hasil analisis data dengan menggunakan t-test menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,9 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $db=28$ adalah 2,048. Dengan kata lain $t_{hitung} = 2,9$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,048$ ($2,9 > 2,048$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis data yang diperoleh menunjukkan ada perbedaan skor antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Artinya apa t perbedaan yang signifikan skor kemantapan

pengambilan keputusan studi lanjut antara sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi karier melalui media permainan monopoli. Berdasarkan hasil perhitungan mean *pre-test* sebesar 136,47 dan mean *post-test* sebesar 144,8 dan selisih antara mean *pre-test* dan mean *post-test* sebesar 8,33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan informasi karier melalui media permainan monopoli dapat meningkatkan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut siswakeselasXIIPA-2 Menganti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama dalam penggunaan media monopoli. Sementara itu, terdapat perbedaan pada jenis penelitiannya, pada penelitian yang relevan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), sedangkan pada penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

2. Arista Febri Indartiana (Prodi BK FKIP UNESA: 2013) dalam penelitiannya menghasilkan produk berupa *ComputerAssistedInformation* (CAI) sebagai media layanan informasi pilihan studi lanjut yang memenuhi aspek kelayakan. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini di adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983) yang disederhanakan menjadi lima tahap. Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan yaitu studi pendahuluan serta pengumpulan data, melakukan perencanaan, pengembangan produk, uji lapangan, serta

evaluasi dan revisi. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi bimbingan dan konseling diperoleh rerata presentase kelayakan sebesar 91,87%. Hasil uji validasi terhadap ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91%. Sedangkan hasil penilaian dari uji coba calon pengguna yaitu guru BK SMAN 1 Driyorejo Gresik, menunjukkan tingkat kelayakan produk sebesar 85,94%. Sehingga diperoleh rerata hasil penilaian dari para ahli adalah sebesar 89,6%. Keseluruhan persentase hasil uji validasi jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik, dan tidak diperlukan revisi. Sehingga media *Computer Assisted Information* (CAI) sebagai media layanan informasi pilihan studi lanjut memenuhi kriteria kelayakan produk. Simpulan hasil penelitian ini adalah dihasilkan produk berupa media *Computer Assisted Information* (CAI) sebagai media layanan informasi pilihan studi lanjut untuk siswa sekolah menengah atas. Media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan produk berdasarkan uji ahli dan calon pengguna. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan pada tujuannya mengembangkan dan menghasilkan media. Sementara itu, terdapat perbedaan pada jenis produk yang dihasilkan. Pada penelitian yang relevan menghasilkan berupa media *Computer Assisted Information* (CAI) sebagai media layanan informasi pilihan studi lanjut sedangkan pada penelitian ini menghasilkan berupa media monopoli karir berbasis permainan simulasi untuk meningkatkan

perencanaan karier siswa. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitiannya.

3. Agil Dwi Armanta (Prodi BK FKIP UNESA: 2012) melakukan penelitian berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 4 Surabaya, peneliti menyimpulkan bahwa banyak ditemukannya siswa yang memiliki tingkat perencanaan karier yang rendah. Dari masalah perencanaan karier tersebut sangat diperlukan penanganan untuk membantu siswa mengatasi masalah tersebut. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media bimbingan dan konseling, kemudian mengetahui akseptabilitas berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Produk yang dihasilkan dalam upaya membantu mengatasi masalah interaksi sosial yaitu media bingo perencanaan karier yang disertai dengan buku panduan pelaksanaan permainan. Hasil validasi ahli media pada permainan bingo perencanaan karier sebesar 92,85%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada aspek kegunaan media permainan bingo perencanaan karier sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 75%, aspek ketepatan sebesar 75%, dan aspek kepatutan sebesar 81,25%. Sedangkan hasil validasi pengguna Guru BK di SMA Negeri

4 Surabaya pada aspek kegunaan media permainan bingo perencanaan karier sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 75%, aspek ketepatan sebesar 75%, dan aspek kepatutan sebesar 93,75%. Sedangkan hasil validasi ahli media pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 89,98%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 75,79%. Hasil validasi pengguna Guru BK di SMA Negeri 4 Surabaya pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 94,44%. Keseluruhan persentase hasil validasi jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak diperlukan revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan sama-sama menggunakan media sebagai perencanaan karier siswa. Sementara itu, terdapat perbedaan pada produk yang dihasilkan. Pada penelitian yang relevan menghasilkan produk media bingo sedangkan pada penelitian ini menghasilkan produk media monopoli karier. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitiannya.

2.8 Kerangka Pikir Penelitian

Karier merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia untuk melangsungkan hidupnya. Namun untuk mencari pekerjaan saat ini cenderung lebih sulit, dengan berbagai kualifikasi kerja yang kompleks, ditambah lagi tidak sedikit juga sarjana yang masih menganggur. Untuk itu perlu adanya sebuah perencanaan karier dengan tujuan mengenalkan berbagai macam, jenis dan jurusan perguruan tinggi. Sekolah sebagai salah satu pemberi fasilitas, dalam hal ini juga berperan aktif membantu peserta didik menggapai cita-citanya, usia SMA dirasa tepat karena sudah memikirkan masa depan/ kariernya. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sebagai upaya yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik mengingat permainan digemari disegala usia dan permainan monopoli yang sudah mendunia sehingga dapat dimainkan oleh peserta didik SMA. Permainan monopoli tentunya dimodifikasi berupa papan permainan yang di desain dengan berbagai macam, jenis dan jurusan perguruan tinggi dan pada akhir sesi, peserta didik diberikan lembar perencanaan karier untuk menuliskan kariernya dengan memanfaatkan pengalaman bermain serta kemampuan yang dimiliki. Penelitian dengan judul pengembangan media monopoli karier permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik menggunakan metode penelitian dan pengembangan sehingga dalam praktiknya menghasilkan produk. Produk yang dimaksud yaitu (1) Sebuah buku petunjuk permainan

simulasi; (2) Satu set permainan simulasi berupa papan monopoli karier. Selanjutnya kerangka pemikiran ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan kesesuaian tujuan penelitian maka penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Alasan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yaitu belum adanya penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) antara variabel layanan bimbingan kelompok dengan perencanaan karier berkaitan dengan pengembangan media monopoli karier melalui permainan simulasi, belum ada tindakan nyata dari konselor sekolah tempat penelitian tentang program bimbingan karier peserta didik, rendahnya kesadaran peserta didik tentang pentingnya perencanaan karier maupun minimnya gambaran tentang studi lanjut atau berbagai macam, jenis dan jurusan perguruan tinggi di Indonesia.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di tiga sekolah menengah atas negeri yang ada di kabupaten lampung tengah yang berdekatan dengan domisili peneliti, yaitu SMAN 1

Terbanggi Besar, SMAN 1 Kotagajah dan SMAN 1 Seputih Agung. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada semester ganjil/genap tahun pelajaran 2017/2018.

3.3 Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall, 1983 (Punaji Setyosari, 2012: 228-230) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
2. Perencanaan (*planning*).
3. Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*).
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*).
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
6. Uji coba lapangan (*main field testing*).
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*).
9. Penyempurnaan dan produk akhir (*final product revision*).
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan adalah modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall. Prosedur pengembangan ini meliputi lima tahapan yaitu:

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan produk yang akan dikembangkan, berupa media monopoli karier berbasis permainan simulasi.

b. Tahap Perencanaan

1). Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan karier sebagai studi lanjutan setelah lulus sekolah terfokus pada macam, jenis dan berbagai jurusan di perguruan tinggi. Bidang karier dipilih karena sesuai dengan kompetensi dan latar belakang peneliti sebagai guru BK. Selain itu, ketika peneliti berada di lapangan sebagai guru BK, banyak guru dan peserta didik yang menemukan kesulitan dan kurangnya penggunaan media dalam perencanaan karier (studi lanjutan) persiapan setelah lulus sekolah.

2) Mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum

Layanan bidang karier dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku saat ini.

3) Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran berupa monopoli karier adalah angket yang berisi penilaian terhadap media ini.

c. Tahap Pengembangan Produk Awal

1). Merancang desain format produk awal

Format produk awal dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi yang sudah dikaji.

2). Membuat produk media monopoli karier

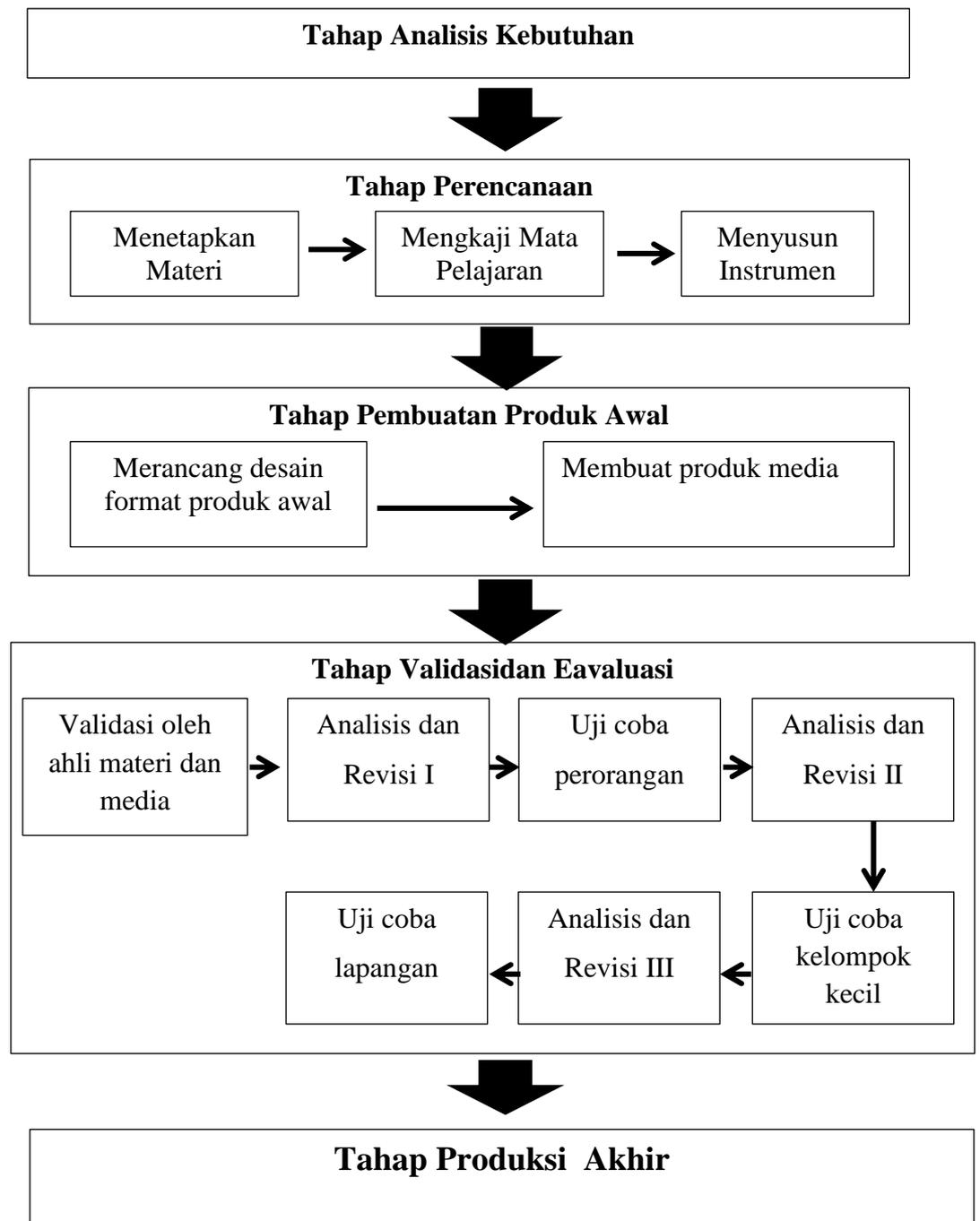
Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai format yang sudah ditentukan sebelumnya.

d. Tahap Validasi dan Evaluasi

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, kritik dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap yakni uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), dan uji coba lapangan (*field tryout*). Dari uji coba tersebut, dilakukan analisis dan revisi jika masih diperlukan demi penyempurnaan produk.

e. Tahap Produk Akhir

Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa media monopoli karier yang sudah direvisi berdasarkan uji coba lapangan.



Gambar 3.1 . Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Monopoli Karier

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), dan uji coba lapangan (*field tryout*). Menurut Dick & Carey sebagaimana yang dikutip oleh Punaji Setyosari (2012: 225) bahwa uji coba perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang, uji coba kelompok kecil melibatkan subjek yang terdiri atas 6-8 subjek, dan uji coba lapangan melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yang terdiri atas 15-30 subjek. Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi satu ahli materi, satu ahli media, 3 orang siswa pada uji coba perorangan, 6 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 18 siswa pada uji coba lapangan. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media monopoli karier yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- 1) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media monopoli karier berbasis permainan simulasi berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

- 2) Data kuantitatif merupakan data perencanaan karier yang dipakai untuk uji lapangan.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 199). Angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Instrumen angket atau kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru BK, dan peserta didik sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen kelayakan media monopoli karier berbasis permainan simulasi menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2010: 134): sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1.

a. Angket Untuk Ahli Materi Dan Guru BK

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian media oleh ahli materi dan guru BK dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Media oleh Ahli Materi dan Guru BK

	Aspek	Nomor pertanyaan
	Aspek Pembelajaran	
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas peserta didik dengan media	4
3	Penumbuhan rasa ingin tahu	5
4	Aktualitas	6
5	Kedalaman soal	7,8
6	Kemudahan untuk dipahami	9,10
7	Sistematis	11
8	Kejelasan	12

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006)

b. Angket Untuk Ahli Media Dan Ahli Desain

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual.

Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media dan Desain

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Keefektifan dan keefisienan	1,2
2	Reliabilitas	3
3	<i>Maintainable</i>	4
4	Usabilitas	5
5	Ketepatan memilih media	6
6	Dokumentasi	7,8
7	Reusabilitas	9
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	10
9	Kreatif dan inovatif	11
11	Sederhana	12
12	Tipografi (huruf dan susunannya)	13,14,15,16
13	Gambar	17,18,19,20
14	Tata letak	21
15	Warna	22,23
16	Desain	24,25

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006)

c. Angket untuk peserta didik

Ada dua macam angket yang diberikan kepada peserta didik yaitu angket penilaian terhadap media dan dan angket perencanaan karier. Aspek penilaian media oleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.3 Aspek Penilaian Media oleh Peserta Didik.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Media oleh Peserta Didik

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Usabilitas	1
2	Dokumentasi	2
Aspek Komunikasi Visual		
4	Komunikatif	3
5	Kreatif dan inovatif	4
7	Sederhana	5
8	Tampilan umum (visualisasi)	6
9	Pemilihan warna, gambar, tata letak, dan Tipografi	7, 8, 9, 10
10	Kerapian dan kemenarikan desain	11, 12
Aspek Pembelajaran		
11	Kesesuaian dengan materi	13
12	Interaktivitas	14
13	Penumbuhan motivasi belajar	15
14	Aktualitas	16

Sumber: Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006)

Tabel 3.4. Kisi-kisi Angket perencanaan karier

No	Indikator	Nomor Item
1	Belum mempunyai informasi tentang studi lanjut/ perencanaan	1,2,3
2	Belum punya rencana untuk masa depan	4,5,6
3	Rasa ingin Tahu	7,8
4	Menentukan pilihan studi lanjut/ perencanaan karier	9, 10
5	Belum/ Sudah Memiliki Cita-cita	11,12,16
6	Keinginan untuk Lanjut ke Perguruan Tinggi	13,14
7	Bakat, Minat dan Prestasi	15
8	Mencari tahu tentang Studi lanjut/ perencanaan karier lebih lanjut	17, 18
Jumlah		18

Skala pengukuran angket perencanaan karier ini memberikan lima alternative jawaban yaitu sangat setuju skor 5, setuju skor 4, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 2, dan sangat tidak setuju skor 1. Penskoran butir pernyataan tertutup ini dilakukan sesuai dengan pedoman penskoran yang dinyatakan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5. Penskoran Tiap Butir Angket Perencanaan karier

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

3.5.3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui pendapat peserta didik terhadap media yang dikembangkan dari aspek perencanaan karier. Produk yang dikembangkan diujicobakan kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Uji coba produk ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Validasi

Sebelum diujicobakan pada peserta didik, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi ini, ahli materi memberikan penilaian, komentar, kritik dan saran terhadap produk dari aspek pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian, komentar, kritik dan saran terhadap produk dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

b. Uji Coba Perorangan (*One To One Trying Out*)

Tujuan uji coba perorangan adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba perorangan, penekanannya lebih pada faktor proses daripada hasil belajar. Semua data yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari penilaian, komentar, hasil pengamatan, dan saran peserta didik yang selanjutnya disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

c. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*)

Setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian peserta didik pada uji coba perorangan kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan. Melalui uji coba ini diharapkan saat uji coba

lapangan tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk digunakan.

d. Uji Coba Lapangan (*Field Tryout*)

Tujuan uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, rekayasa media, maupun komunikasi visual sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam bimbingan karier di sekolah.

3.5.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012: 335).

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru BK dan uji coba lapangan berdasarkan lembar angket atau kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif

adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012: 207).

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Untuk menganalisis data tentang kelayakan media monopoli karier dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3.6. Skor Penilaian

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

Sumber: Widoyoko (2009: 242)

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata,

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek

d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek

dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 3.7. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$M_i + 1,50S_{b_i} < X$	A	Sangat Baik
4	$M_i + 0,50S_{b_i} < X \leq M_i + 1,50S_{b_i}$	B	Baik
3	$M_i - 0,50S_{b_i} < X \leq M_i + 0,50S_{b_i}$	C	Cukup
2	$M_i - 1,50S_{b_i} < X \leq M_i - 0,50S_{b_i}$	D	Kurang
1	$X \leq M_i - 1,50S_{b_i}$	E	Sangat Kurang

Sumber: Saifuddin.A (2007:163)

Keterangan:

X = Jumlah rerata skor

Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Jumlah indikator x skor terendah

M_i (Mean Ideal) = $1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{b_i} (Simpanan baku ideal) = $1/6$ (skor maks ideal + skor min ideal)

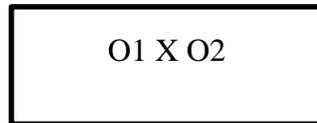
Tabel 3.8. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,01$	A	Sangat Baik
4	$3,34 < X \leq 4,01$	B	Baik
3	$2,26 < X \leq 3,34$	C	Cukup
2	$1,99 < X \leq 2,26$	D	Kurang
1	$X \leq 1,99$	E	Sangat Kurang

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian “B” yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Media dikatakan dapat meningkatkan perencanaan karier peserta didik jika peserta didik sudah terjadi peningkatan sebelum permainan simulasi dan sesudah permainan simulasi.

Uji Efektifitas

Pada tahap ini, penelitian kembali menguji cobakan produk dengan sasaran yang lebih luas. Tujuan dari tahapan ini adalah menentukan penelitian tahap ini adalah menentukan apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan atau tidak. Uji coba skala besar ini dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen. Uji bentuk Desain eksperimen yang digunakan adalah desain eksperimen *before arter* (Sugiyono, 2010; 415). Uji dilakukan dengan membandingkan sebelum dan sesudah menerima perlakuan/ menggunakan media permainan monopoli karir.



Keterangan :

O1 : Sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan

O2 : Setelah diberi perlakuan

Menurut Hake (2007) rata-rata gain ternormalisis didapatkan dari rata-rata *posttest* dikurangi dengan rata-rata *pretest*. Jika kita buat dalam persamaan, adalah pada persamaan berikut ini.

$$\langle g \rangle = \frac{\langle Sf \rangle - \langle Si \rangle}{S_{max} - \langle Si \rangle}$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$ = Rata-rata gain ternormalisis

$\langle Sf \rangle$ = Rata-rata nilai ter akhir (*post-test*)

$\langle Si \rangle$ = Rata-rata nilai tes awal (*pre-test*)

S_{mag} = Nilai skor maksimal

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks *gain* $\langle g \rangle$, menurut klafikasi oleh Hake ditunjukkan pada Table 3.9 berikut ini

Table 3.9 Nilai indeks *Gain* ternormalisasi dan Klafikasinya.

Indeks Gain Ternormalisasi	Klafikasi
$\langle g \rangle \geq 0,70$	Tinggi / sangat Efektif
$0,30 \leq \langle g \rangle < 0,70$	Sedang/ Efektif
$\langle g \rangle < 0,30$	Rendah/ Kurang Efektif

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Perencanaan karier adalah kegiatan/ aktivitas peserta didik yang mengarah pada keputusan karir masa depan. Tujuan dari perencanaan karir adalah peserta didik memiliki sikap positif terhadap karir di masa yang akan datang.

3.6.2 Definisi Operasional

Perencanaan karier adalah kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan diri dalam memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan setelah lulus sekolah. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu berupa (1) pemahaman tentang kelemahan dan kelebihan diri peserta didik, (2) mempersepsikn lingkungan pendidikan dan pekerjaan dengan realistis, (3) yakin terhadap pendidikan dan pekerjaan yang dicita-citakan, (4) terlibat dalam pencarian informasi pendidikan lanjutan dan pekerjaan, (5) memilih kursus atau pelatihan yang sesuai dan menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, (6) menghargai pekerjaan secara positif, (7) dapat mandiri dalam proses pengambilan keputusan dan (8) menunjukkan cara-cara yang realistis dalam mencapai cita-cita.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan proses penelitian yang dilakukan dari awal hingga uji lapangan, peneliti menyimpulkan beberapa hal: pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi awal peserta didik mengenai kebutuhan informasi tentang perguruan tinggi selama ini masih rendah sehingga pengembangan media monopoli karier ini berpotensi sebagai media yang dapat digunakan untuk menambah informasi, pengetahuan dan wawasan peserta didik tentang perguruan tinggi.
2. Kelayakan media permainan monopoli karier ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain, guru BK SMA dan peserta didik SMA dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Media monopoli karier yang dihasilkan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemantapan perencanaan karier/ studi lanjut peserta didik. Hal ini terlihat pada nilai gain sebesar 0,72.

4. Media monopoli karier yang dihasilkan efisien. Waktu yang digunakan oleh peserta didik dalam mencari informasi melalui papan bimbingan dan layanan klasikal bisa sampai 4x45 menit per minggu dan dengan menggunakan media monopoli karier peserta didik mendapatkan informasi tentang perguruan tinggi dengan waktu 2x45 menit per minggu dan peserta didik dapat belajar sambil bermain.
5. Daya tarik media monopoli karier termasuk dalam kategori sangat menarik. Hal ini ditunjukkan skor rata-rata daya tarik adalah 4,51. Daya tarik ini terlihat adanya semangat peserta didik yang sangat tinggi. Peserta didik sangat antusias dengan adanya media monopoli karier karena sebelumnya belum pernah mendapatkan informasi tentang perguruan tinggi dalam bentuk permainan yang menggunakan media monopoli karier.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Praktis

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan media monopoli karier yang dilakukan di tiga sekolah penelitian maka implikasi secara praktis untuk hasil penelitian yang dapat dijadikan referensi bagi guru BK adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media monopoli karier ini menciptakan perubahan dalam cara meningkatkan perencanaan karier peserta didik yang sebelumnya mencari tau informasi melalui internet saja beralih dengan menggunakan media monopoli karier yang bisa dilakukan kapan saja,

dimana saja dan dengan siapa saja sehingga peserta didik dapat menambah informasi, pengetahuan dan wawasan tentang perguruan tinggi.

2. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan efektifitas setelah menggunakan media monopoli karier
3. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan efisiensi setelah menggunakan media monopoli karier
4. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan daya tarik setelah menggunakan media monopoli karier
5. Media monopoli karier ini ternyata ini ternyata bisa digunakan untuk semua jenjang kelas baik itu kelas X, XI ataupun kelas XII SMA.

5.2.2 Implikasi Teori

Pengembangan media monopoli karier menciptakan perubahan pola pikir peserta didik yaitu berawal dari peserta didik yang belum mengetahui secara jelas tentang orientasi perguruan tinggi menjadi semakin jelas dan paham serta memiliki wawasan yang lebih luas lagi tentang orientasi perguruan tinggi dan semakin mantap dengan perencanaan karier/ studi lanjut mereka setelah lulus SMA. Sesuai dengan hasil penelitian ini, peserta didik untuk memahami siapa dirinya, cita-citanya, bakatnya sesuai dengan pengetahuan yang didapat setelah menggunakan media monopoli karier sehingga mampu merencanakan studi lanjut mereka setelah lulus SMA.

Merujuk pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek dan memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai dan definisi model penelitian dan pengembangan sebagai suatu penelitian sistematis pada proses desain, pengembangan evaluasi dan pemanfaatan teknologi dengan tujuan membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran, seharusnya menjadi prioritas utama para peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar.

Sebagian kalangan yang memandang penelitian dan pengembangan sebagai suatu penelitian yang rumit karena selain memerlukan waktu yang lama juga tenaga dan biaya yang tidak sedikit. Pada kenyataannya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan target dapat tercapai. Hal ini dapat menjadi pijakan empirik bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama dengan objek yang berbeda.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, media monopoli karier dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu meningkatkan perencanaan karier peserta didik setelah lulus sekolah.

2. Bagi guru, Untuk guru BK yang memiliki jam mengajar di kelas media monopoli karier ini dapat dipergunakan sebagai alat bantu permainan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan tema satuan layanan orientasi perguruan tinggi untuk meningkatkan perencanaan karier/ studi lanjut peserta didik setelah lulus sekolah. Untuk guru BK yang tidak memiliki jam mengajar di kelas, media monopoli karier ini dapat dipergunakan ketika layanan bimbingan kelompok secara insidental yang dapat dilaksanakan tidak hanya didalam kelas dengan tujuan meningkatkan perencanaan karier/ studi lanjut peserta didik setelah lulus sekolah, agar proses layanan menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan pengetahuan, informasi dan wawasan peserta didik.
3. Bagi peneliti lain yang akan datang, sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media permainan yang baik dan dapat digunakan secara luas.
4. Bagi Masyarakat Umum, media monopoli karier ini dapat digunakan untuk level sekolah menengah atas saja karena media permainan ini mengambil tema tentang orientasi perguruan tinggi yang merupakan tujuan utama dari sebuah sekolah menengah atas, jika media ini diberikan pada peserta didik kelas X SMA sangat cocok karena mengingat pada kurikulum 2013 pemilihan jurusan dilakukan pada awal masuk sekolah atau kelas X, hal ini dapat digunakan sebagai strategi/ persiapan peserta didik untuk perencanaan karier/ studi lanjutnya setelah lulus sekolah nanti dengan lebih awal mengenal tentang orientasi perguruan tinggi. Media monopoli karier ini tidak cocok

untuk level sekolah menengah pertama karena pada kurikulum 2013 untuk peserta didik SMP lebih menitik beratkan pada pengembangan bakat dan minat peserta didik agar kelak ketika mereka akan melanjutkan sekolah lebih lanjut mereka dapat memilih sekolah sesuai dengan bakat dan minat yang mereka miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu 2011.*Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta Rineka Cipta
- Arief. S. Sadiman, dkk.2006.*Media Pendidikan*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arends, Richard I.2008.*Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar.Buku Satu, Edisi Ketujuh*.Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arends, Richard I.2008.*Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar.Buku Dua, Edisi Ketujuh*.Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azhar Arsyad.2009.*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Syaifuddin.2007.*Tes Prestasi Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budiningsih, S. 2007.*Psikologi Belajar*. Rineka Cipta Aji: Jakarta.
- Gall, And Borg.1983.*Educational Research An Introduction*.New York and Longman.inc
- Degeng, Nyoman.2013.*Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*.Bandung, Kalam Hidup
- Dwi Armanta, Agil.2014."Pengembangan Media Bingo Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X MIA Di SMA Negeri 4 Surabaya". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan* Vol 4 (2), 66-75. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Eddy Wibowo.2008.*Penelitian dan Penilaian Pendidikan BK*.Bandung: Sinar Baru, Algensindo

- Febri Indartiana, Arista.2014."Pengembangan Computer assisted Information (CIA) Sebagai Media Layanan Informasi Pilihan Studi Lanjut Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas". Jurnal Pendidikan. Vol 6 (2), 102-118 Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Hamzah B Uno.2012.*Teori Motivasi & Pengukurannya*.Jakarta: Bumi Angkasa
- Hartinah Galuh, Munggin Eddy Wibowo, Imam Tadjri.2015."Pengembangan Model layanan Informasi karir berbasis Life Skills Untuk Meningkatkan Pemahaman Dalam Perencanaan Karir Siswa SMA".Jurnal Pendidikan. Vol 4 (1), 78-90 Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Hasyim, Adelina.2016.*Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Herman, Leipzig. 2008.*Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Herpratiwi.2009.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Lampung: Lampung
- Indriana, Dina.2011.*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Masluchah, Hanik.2013."Pengembangan Modul Perencanaan Karir Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Surabaya.Jurnal Pendidikan. Vol.6 (2) 66-75 Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Mujidatul Iffa, Hanim.2013."Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti".Jurnal Pendidikan Vol 3 (1) 183-190 Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Oemar Hamalik.2008.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Prayitno.2007.*Kurikulum dan Pembelajaran BK*.Jakarta: Kencana.
- Prayitno.2004. *Pedoman Bimbingan Kelompok*. Padang: Universitas Padang Pres.
- Prayitno.1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok: Dasar dan Profil*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Prayitno dan Emran Amti.2015.*Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Romlah, Tatiek.2001.*Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rubin, Theodore Isaac.1993.8 *Strategi Keputusan yang Efektif*. Semarang : Dahara Prize.

- Renita, Yusup.2006.*Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, Bandung ; PT. Eresco
- Rudi Sisiliana & Cipi Riyana.2008.*Media Pembelajaran*.Bandung Jurusan Kurtekipend FIP UPI
- Sadiman A.M.2011.*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rajawali Press
- Saputra, Billdy.2016.*Pengembangan Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 BANYUDONO*.Skripsi.Surakarta:Universitas Sebelas Maret.
- Sartikaningrum, Ria.2013.*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*.Skripsi.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Setiyosari,Punaji.2012.*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.Jakarta: Kencana
- Simamora Hendry.2001.*Manajemen Sumber Daya Manusia*.Yogyakarta:STIE YKPN
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., dan Russell, J.D.2011. *Instructional Technology and Media for Learning – Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar: Edisi Kesembilan*. Kencana Perdana Media Group: Jakarta.
- Smaldino, Sharon E, dkk.2014. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (terjemahan). Jakarta: KENCANA
- Somantri.2013.*Pengembangan Multimedia Interaktif*. Paramadina: Jakarta.
- Sri Widayanti & Utami Widiyati.2008.*Mengoptimalkan 9Zona Kecerdasan Majeuk Anak*.Jogjakarta:Luna Publisher.hal 122
- Sugiyono.2007.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono.2011.*Pemanfaatan Buku Teks Dalam Proses Belajar Mengajar*. CV.Remaja Karya: Bandung.
- Sugiyono.2012.*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*.Bandung: Alfabeta
- Syamsi, Ibnu.2000.*Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Syamsu, Yusuf.2009.*Program Bimbingan dan Konseling DiSekolah*. Bandung: Rizqi Press
- Sutikna, Agus.1998. *Bimbingan Karir untuk SMA*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Triarta.2012.*Memahami Teori Multiple Intellegence Menurut Gardner*:
<http://triarta.file.wordpress.com2012>

Wahono, Romi Satria.2006.*Aspek Dan Kreteria Penilaian Media Pembelajaran*.
http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek_dan_Kreteria_Penilaian_Media_Pembelajaran/diakses tanggal 20 Juli 2017 Pukul 02.00

Widoyoko, Eko Putro.2009.*Evaluasi Program Pembelajaran*.Yogyakarta:
Pustaka Pelajar

Walgito, Bimo.2010.*Bimbingan+Konseling(Studi Lanjut & Karier)*.Yogyakarta:
Andi yogyakarta

Wingkel, W.S & Hastuti, S.2004.*Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*.Yogyakarta:Media Abadi.

Wingkel, W.S & Hastuti, S.2010.*Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan (Revisi)*.Yogyakarta:Media Abadi.