

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU UNO CAREER SEBAGAI MEDIA PERENCANAAN KARIR SISWA DI SMP N 1 PENGASIH

DEVELOPMENT OF UNO CAREER CARD FOR CAREER PLANNING STUDENT SMP NEGERI 1 PENGASIH

Oleh: Siti Aminah, Bimbingan dan Konseling FIP UNY, email: aminmina45@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa alat permainan kartu UNO karier yang layak digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada model Borg and Gall. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pengasih. Data dikumpulkan menggunakan angket pada saat uji coba. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini telah dihasilkan alat permainan Kartu UNO karier sebagai media perencanaan karier yang layak berdasarkan uji validasi materi dan media. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan masing masing sebanyak tiga kali. Hasil uji validasi materi yang terakhir memperoleh skor 3.48 dengan kriteria “sangat layak”. Hasil uji validasi media yang terakhir memperoleh skor 4 dengan kriteria “sangat layak”. Selain itu, telah dilakukan uji coba lapangan awal pada 5 siswa dan memperoleh rerata skor 2.87 dan berada pada kategori “layak”, hasil uji coba lapangan utama pada 15 siswa memperoleh rerata skor “3.12” berada pada kategori “layak” dan hasil uji coba lapangan operasional memperoleh rerata skor 3.34 dan berada pada kategori “sangat layak”.

kata kunci : kartu UNO karier, media perencanaan karier.

ABSTRACT

This research is aims to produce a career UNO card that can be used properly for career planning media SMP student. The method that be used in this research is refer to Borg and Gall’s model. The outcome of development preliminary product step is the product has been validated by media validator and material validator. After that, the product tested to student through three steps. The steps are preliminary field testing consist of 5 students, main field testing consist of 15 students, and operation field testing consist of 30 students. Subject of field testing are class VIII SMP Negeri 1 Pengasih Kulon Progo students. Data resources ware collected from questionnaire. The result of research is career UNO card for planner career media that can be used properly based on media validation and material validation. Media validation and material validation did three times. The last validation material by expert judgment got average score 3.48 with “very proper” criteria. The last validation media by expert judgment got average score 4 with “very proper” criteria.

Keywords: UNO Career Card, Planner career media

PENDAHULUAN

UU RI no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa penddikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan UU no 20 tahun 2003 tersebut, program bimbingan dan konseling dilaksanakan. Bimbingan dan konseling yang merupakan bagian integral dari sistem pendidikan turut berperan dalam ketercapaiannya tujuan pendikan di Indonesia. Bidang layanan

bimbingan dan konseling yang meliputi 4 bidang layanan yaitu pribadi, sosial, belajar dan Karier diharapkan dapat membantu siswa mencapai kemandiriannya dalam keempat bidang tersebut. dari keempat bidang layanan BK, bimbingan Karier merupakan tujuan teratas yang ingin dicapai dalam kemandirian individu, bidang layanan pribadi sosial dan belajar merupakan bidang yang menjadi support untuk bimbingan Karier.

Syamsu Yusuf (2010 :11) menyampaikan tujuan bimbingan Karier yaitu untuk membantu individu dalam perencanaan, pengembangan dan pemecahan masalah-masalah Karier seperti pemahaman terhadap jabatan dan tugas tugas kerja, pemahaman kondisi dan kemampuan diri, pemahaman lingkungan, perencanaan dan pengembangan Karier, penyesuaian pekerjaan, pemecahan masalah masalah Karier yang dihadapi. Tohirin (2013: 133) menyebutkan beberapa aspek yang perlu disampaikan dalam bimbingan Karier di sekolah adalah: 1. Pemahaman terhadap dunia kerja; 2. Perencanaan dan pemilihan Karier; 3. Penyediaan berbagai program studi berorientasi Karier tertentu 4. Cita cita masa depan; 5. Minat terhadap Karier tertentu; 6. Kemampuan dalam bidang Karier tertentu; 7. Bakat khusus terhadap Karier tertentu; 8. Kepribadian; 9. Harapan keluarga; 10. Masa depan Karier yang diperoleh; 11. Penyesuaian diri terhadap tuntutan dalam Karier tertentu; 12. Pasar kerja; 13. Kemungkinan pengembangan Karier.

Bimbingan dan konseling memiliki peran strategis membantu siswa mengarahkan perjalanan hidup, salah satunya melalui perencanaan Karier, seperti yang tertuang dalam

pedoman pelaksanaan Permendikbud 111 tahun 2014, salah satu fungsi BK adalah fungsi penyaluran, yaitu membantu konseli merencanakan pendidikan, pekerjaan dan Karier masa depan. Untuk mendukung fungsi penyaluran tersebut, maka kegiatan perencanaan Karier siswa dilakukan dalam program layanan perencanaan individual.

Dalam perencanaan karier, perlu persiapan yang matang dan menuntut pemikiran tentang segala tujuan yang ingin dicapai dalam jangka waktu yang panjang (Winkel dan Sri Hastuti, 2010: 682). Siswa SMP dapat dihadapkan pada pilihan pilihan yang dapat menentukan bagi perkembangan selanjutnya (Winkel dan Sri Hastuti, 2010: 684). Banyaknya pilihan mengakibatkan siswa mengalami kebingungan tentang arah studi lanjut, ingin ke SMA/MA atau SMK, dan juga jurusan apa yang akan diambil. selain itu, Menurut Walgito (2010: 204) Siswa SMP membutuhkan informasi tentang Karier karena dapat digunakan apabila dirinya tidak dapat melanjutkan studi sehingga harus bekerja. Menurut data dari ILO (2015:37), hingga tahun 2010 sebanyak 1,6 juta anak SMP di Indonesia tidak melanjutkan studi lanjut dan telah menjadi pekerja. Berdasarkan data BPS tahun 2014 (dalam ILO, 2015:12), sebanyak 37% tenaga kerja Indonesia tidak memenuhi syarat keterampilan berdasarkan jenis pekerjaan dan pendidikan tertinggi yang ditamatkan. Tidak terpenuhi syarat ini dikarenakan tingkat pendidikan tidak sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan. Hal ini bisa berujung pada pengangguran dan stres.

Karier merupakan masalah sepanjang hidup, terjadinya banyak pilihan dan perubahan-

perubahan seiring perkembangan zaman dapat menimbulkan masalah (Salahudin, 2010: 217). Dampak dari perkembangan zaman mengakibatkan munculnya revolusi industri 4.0. Adanya revolusi industri 4.0, mengakibatkan adanya pergeseran dan pergantian tenaga manusia dengan tenaga robot yang dioperasikan dengan menggunakan internet dalam bidang industri yang mungkin kedepannya akan merambah bidang lain (Kompas, 14/02/2018). Hal ini memberi dampak yang cukup signifikan apabila telah terealisasi karena akan semakin meningkatnya jumlah pengangguran sebagai akibat digantikannya tenaga manusia dengan tenaga robot. Dikutip dari kompas.com (19/01/2016), menurut survey yang dilakukan WEF sekitar 65 persen anak-anak yang saat ini ada di SD akan bekerja di bidang pekerjaan yang saat ini belum ada. pelatihan untuk masa depan mereka menjadi sangat penting. Maka dari itu perlu diberikannya informasi karier yang terbaru agar para siswa bisa lebih mempersiapkan pilihan kariernya dan merencanakan masa depan karier dengan sebaik-baiknya.

Mengingat pentingnya materi terkait layanan bimbingan karier, maka penyampaian materi perlu dilaksanakan dengan kegiatan yang menarik, agar siswa bisa memperhatikan dan materipun dapat tersampaikan dengan baik. Layanan bimbingan Karier yang diberikan bagi siswa kelas 8 di SMP N 1 Pengasih disampaikan dengan bimbingan klasikal. Namun pada saat observasi yang telah dilakukan, cara penyampaian materi guru BK di SMP N 1 Pengasih pada siswa kelas 8B dengan materi cita-cita dianggap kurang efektif karena siswa sibuk dengan kegiatan masing-masing. Penggunaan

media berupa *power point* yang juga tidak membantu menarik perhatian siswa. Setelah dilakukan wawancara dengan guru tersebut,

beliau menyatakan bahwa memang dirasa perlu adanya media yang lebih menarik agar siswa bisa lebih memperhatikan penjelasan guru, terutama media terkait dengan bimbingan karier. Selain itu, dari hasil analisis daftar cek masalah siswa kelas 8 yang dilakukan, mendapatkan hasil bahwa masalah tentang “Cita-citaku tidak sesuai dengan kemampuanku” merupakan masalah yang paling banyak dipilih oleh siswa dengan presentase 62,90. Berdasarkan hasil analisis DCM tersebut, maka perlu diberikan materi layanan tentang pemahaman potensi diri dan perencanaan masa depan yang merupakan bagian dari perencanaan karier. Layanan bimbingan karier yang diberikan bagi siswa kelas 8 di SMP N 1 Pengasih disampaikan dengan bimbingan klasikal.

Dalam penyampaian materi layanan BK memerlukan adanya media. Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2016: 3) media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Konselor sebagai pemberi informasi memerlukan perantara agar siswa sebagai penerima informasi dapat memahami materi yang disampaikan konselor. Penggunaan media diharapkan dapat membantu menarik minat siswa terhadap isi layanan yang disampaikan oleh konselor. Peneliti akan mencoba menggunakan permainan sebagai media dalam penyampaian materi perencanaan karier siswa. Permainan merupakan suatu hal yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi dan juga melakukan penilaian hasil belajar karena

merupakan suatu hal yang menarik bagi siswa. Permainan dapat membantu memaksimalkan potensi belajar siswa (Sugar & Sugar 2002:4). Selain itu, permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan, menghibur, memungkinkan timbulnya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dan memungkinkan penerapan konsep konsep ataupun peran peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya dalam masyarakat (Arif S. Sadiman, 2015: 78-79). Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu UNO. Permainan kartu UNO dipilih karena siswa sudah akrab dengan permainan ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh David McGlynn (2016), bermain kartu uno setiap malam dapat membantu mengenali kepribadian dan meningkatkan kedekatan emosional antar pemain. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dkk (2015), menyatakan bahwa permainan kartu UNO efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman. Melihat dari penelitian sebelumnya yang memberi dampak positif, peneliti berencana menggunakan permainan kartu UNO sebagai media Perencanaan karier siswa. Dengan penggunaan kartu UNO ini diharapkan proses pemberian layanan informasi perencanaan karier bisa tersampaikan dengan cara yang asik, santai, dan seru.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model pengembangan milik Borg dan Gall. Hasil akhir dari penelitian ini ialah dihasilkannya

Permainan kartu UNO yang layak digunakan sebagai media perencanaan Karier siswa SMP.

Prosedur Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model milik Borg dan Gall, terdapat sepuluh langkah pengembangan. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap kesembilan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk utama, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir (Sukmadinata, 2009 : 169-170).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pengasih yang berlokasi di Jalan Projomartani No. 1, Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengambilan data uji coba kepada siswa dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2018.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMP N 1 Pengasih yang dikelompokkan ke dalam kelompok uji coba lapangan awal sebanyak 5 siswa, uji coba lapangan utama sebanyak 15 siswa, dan uji coba lapangan operasional sebanyak 30 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara pada guru dan siswa, observasi, dan angket/kuesioner pada ahli materi, ahli media dan siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif kemudian dilakukan analisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengetahui hasil penelitian yang telah

diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kualitatif terdiri dari kritik dan saran yang diberikan ahli materi, ahli media dan siswa terkait dengan penilaian kelayakan produk media kartu UNO *career* yang dikembangkan, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan revisi perbaikan atas saran-saran yang diberikan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa melalui angket yang telah diisi oleh masing-masing responden.

Kriteria dalam menentukan kelayakan permainan kartu UNO *career* untuk perencanaan Karier siswa didasarkan atas data kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif. Data tersebut dianalisis menggunakan skala dengan skala penilaian 1-4 dengan kriteria sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak.

Pada kartu UNO yang dikembangkan dalam penelitian ini, diterapkan suatu tingkat kelayakan media perencanaan Karier dengan kriteria penilaian minimal layak atau ketika jumlah skor masuk pada rerata skor $>2,50-3,25$ dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa SMP.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari penelitian pendahuluan dan dari studi literatur menunjukkan perlu adanya media untuk menyampaikan materi perencanaan Karier kepada siswa. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan kartu UNO yang oleh peneliti dikembangkan menjadi permainan kartu UNO *career*, digunakan sebagai media bimbingan perencanaan Karier bagi siswa SMP kelas 8.

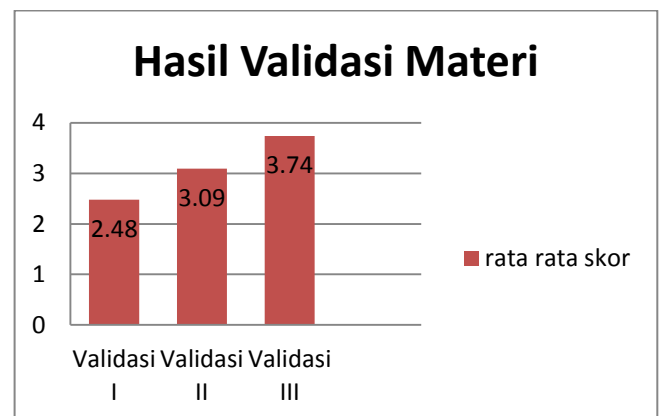
Hasil pengembangan awal media kartu UNO *career* disesuaikan dengan beberapa

karakteristik pembuatan media, yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, menarik. (Smaldino, 2014: 78-90)

Penelitian ini juga melakukan perencanaan dengan langkah-langkah: perumusan tujuan dalam pengembangan permainan kartu UNO, mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini serta menentukan langkah bimbingan dan konseling. Selain itu juga dilakukan validasi materi dan validasi media untuk mengetahui kelayakan produk media untuk diujicobakan ke lapangan.

a. Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi melakukan penilaian terkait aspek isi/materi permainan kartu UNO. Validasi materi dilakukan sebanyak tiga kali oleh ahli materi. Data penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

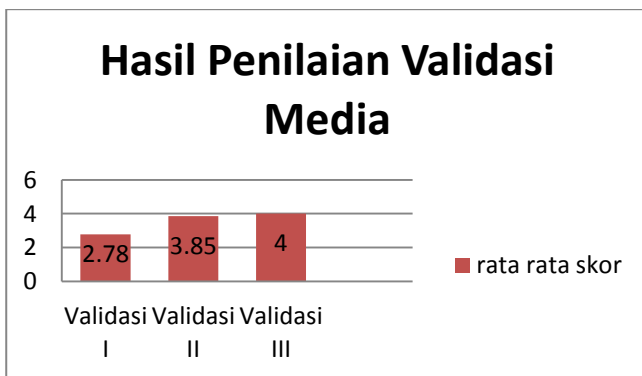


Gambar 1. Diagram Batang rata-rata skor validasi Materi

Berdasarkan Hasil uji validasi ahli materi yang telah dilakukan sebanyak tiga kali memperoleh rata-rata skor 3.74 dan berada pada kategori sangat layak berdasarkan pedoman konversi widoyoko. Setelah dinyatakan layak pada uji validasi materi, selanjutnya dilakukan uji validasi ahli media.

b. Validasi Ahli Media

Dosen ahli media melakukan penilai terkait aspek tampilan kartu UNO, tampilan kualitas bahan yang digunakan, kemasan kartu UNO dan kesesuaian media yang digunakan. Validasi pada ahli media dilakukan sebanyak tiga kali. Ketiga data hasil penilaian oleh ahli media tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Diagram Batang rata-rata skor validasi Media tahap pertama hingga tahap ketiga

Berdasarkan data hasil penilaian ahli media tahap terakhir, produk media memperoleh rata-rata skor sejumlah 4 termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media memberikan penilaian bahwa produk media yang dikembangkan layak untuk diujicoba kepada siswa.

Setelah produk media yang dikembangkan sudah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka produk media diujicobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa SMP N 1 Pengasih.

Pelaksanaan uji coba dilakukan sebanyak tiga kali dengan jumlah siswa pada uji coba lapangan awal sebanyak lima siswa, uji coba lapangan utama sebanyak 15 siswa dan uji coba lapangan operasional sebanyak 30 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara acak dengan pertimbangan dari sekolah.

a. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada lima siswa. Pengambilan responden uji coba diambil sebanyak lima siswa. Data penilaian dari siswa diambil melalui angket yang peneliti berikan kepada siswa.

Hasil uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa Rata-rata akhir skor penilaian siswa adalah 2.87 dan berada pada kategori “layak”. Dari rata-rata hasil penilaian siswa tersebut, ada beberapa poin yang masih mendapat nilai pada kategori “cukup layak” maka dari itu poin pernyataan yang masih berada pada kategori “cukup layak” perlu diperbaiki untuk digunakan pada uji coba selanjutnya.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama penggunaan kartu UNO *career* dilakukan pada 15 siswa, Rata-rata akhir skor penilaian siswa pada tahap uji coba lapangan utama adalah 3.12 dan berada pada kategori “layak”. Siswa nampak antusias ketika melakukan permainan kartu UNO *career* dan seluruh siswa aktif dalam permainan, siswa langsung bertanya pada peneliti apabila ada yang tidak dipahami. Selain itu beberapa siswa juga memberikan komentar bahwa permainan kartu UNO *career* bagus, menarik dan menambah wawasan. Saran perbaikan juga diberikan, dari saran yang diberikan oleh siswa tersebut maka pada uji coba selanjutnya diperbaiki.

c. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan utama merupakan uji coba tahap ketiga. Sebanyak 30 siswa dijadikan subjek uji coba. Hasil akhir dari uji coba lapangan operasional ini memperoleh skor rata-rata 3.34 dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Pada uji coba lapangan operasional ini peneliti

membagi 30 siswa tersebut ke dalam 5 kelompok kecil dan disatukan dalam satu kelas, dari uji coba lapangan operasional ini peneliti mengalami sedikit hambatan dalam pendampingan siswa karena berpindah pindah dari satu kelompok ke kelompok lain, dan beberapa siswa juga memberikan komentar bahwa butuh pendampingan guru dalam penggunaan produk permainan kartu UNO *career*. Selain komentar bahwa siswa membutuhkan pendampingan guru, ada juga siswa yang memberikan tanggapan bahwa permainan kartu UNO *career* menyenangkan, menarik, menambah wawasan dan berharap bisa memainkan permainan kartu UNO *career* kembali.

Pembahasan

Pengembangan Permainan kartu UNO *career* mengadopsi prosedur pengembangan milik Borg dan Gall dengan sembilan tahap yang dilalui yaitu : penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk utama, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir.

Pada proses pengembangan kartu UNO *career*, peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw X5*. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap terhitung sejak penelitian pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan draf awal produk.

Sudjana dan Rivai (2010:5) menjelaskan bahwa media dapat mendukung materi pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. berdasarkan pendapat tersebut, maka dikembangkan permainan kartu UNO yang materinya meliputi 3 aspek perencanaan Karier yaitu pemahaman diri, pemahaman lingkungan

dan pengambilan keputusan. Sesuai dengan pendapat Dillard (dalam Adiputra, 2015:48-49), Dengan mengenali bakat yang dimiliki, individu mampu untuk mengenali kekuatan dan kelemahan diri, sehingga bisa memprediksikan kesuksesan dalam Karier yang dipilih; Bila individu mampu mengenali minat yang dimiliki, maka perencanaan kariernya akan lebih matang karena telah memahami apa yang menjadi ketertarikannya; selain itu, bila individu memiliki pemahaman tentang kesesuaian antara kepribadian yang dimiliki dengan karier yang dipilih oleh individu merupakan satu hal yang penting karena akan mempengaruhi tingkat kesuksesan antara individu yang satu dengan yang lain.

Selain dari aspek materi penelitian ini juga memperhatikan dari aspek desain grafis media yang meliputi pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, menarik. (Smaldino, 2014: 78-90).

Media kartu UNO *career* merupakan sebuah media visual cetak dua dimensi. Media tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan menambah wawasan perencanaan karier. Penelitian ini mengembangkan sebuah media cetak visual yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi melakukan validasi sebanyak tiga kali dan ahli media melakukan validasi sebanyak tiga kali. Setelah media layak kemudian diujicobakan kepada siswa untuk mendapatkan penilaian. Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional.

Rangkaian kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan suatu data dan selanjutnya dapat dilakukan perbaikan-perbaikan dari kritik dan saran yang diterima dan ahli materi, ahli media, maupun dari siswa.

Hasil penilaian akhir dari validator materi mendapatkan penilaian “sangat layak” dan penilaian dari validator media mendapatkan penilaian “sangat layak”. Hasil dari uji coba di lapangan juga menunjukkan penilaian “layak” dan “sangat layak”. Media kartu UNO ini dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran jika memperoleh kriteria penilaian minimal “layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu UNO *career* layak untuk dijadikan media BK di SMP N 1 Pengasih.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan Kartu UNO karier ini layak digunakan sebagai media perencanaan karier siswa SMP Negeri 1 Pengasih setelah melalui tahap validasi ahli materi, validasi media dan uji coba kepada siswa. Kelayakan media ditunjukkan oleh penilaian dari ahli materi dan ahli media. Tahap validasi materi pertama, memperoleh skor rata-rata 2,48 kriteria penilaian “cukup layak”, validasi kedua memperoleh rata-rata 3,09 dengan kriteria “layak”, dan validasi ketiga mendapatkan rata-rata skor 3,74 dengan kriteria “sangat layak”. Validasi media pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 2,78 dan berada pada kategori “layak”, tahap kedua mendapatkan rerata skor 3,85 dan berada pada kategori “sangat layak”, Validasi media tahap ketiga mendapatkan rata-rata skor 4 dengan kriteria “sangat layak”. Uji

coba yang pertama memperoleh skor 2.87 dan berada pada kategori layak. Uji coba yang kedua diperoleh hasil rata-rata skor 3.12 dan berada pada kategori “layak”. Uji coba yang ketiga atau uji coba lapangan operasional diperoleh rata-rata skor 3.34 dan berada pada kategori “sangat layak”.

Dengan demikian, Permainan Kartu UNO karier sebagai media perencanaan karier siswa SMP Negeri 1 Pengasih layak digunakan sebagai media bimbingan karier dengan materi perencanaan karier di SMP.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran yang dapat diberikan yaitu.

1. Guru BK dapat menggunakan Permainan Kartu UNO *Career* sebagai media perencanaan karier ketika layanan bimbingan karier.
2. Permainan kartu UNO *career* lebih cocok digunakan dalam kelompok kecil, agar guru bisa lebih fokus mendampingi siswa.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan Permainan Kartu UNO *Career* sebagai media perencanaan karier yang lebih inovatif untuk siswa SMP

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pengajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI no 20, tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Kemendikbud.(2014). *Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111, Tahun 2014, tentang*

Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Sadiman, A. S. dkk. (2015). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Smaldino, S. E. Lowther, D. L., Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning: teknologi Pembelajaran dan media untuk belajar (terjemahan Arif Rahman).* Jakarta. Kencana. (edisi asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education inc

Sugar, S. S. & Sugar, K.K.(2002). *Primary games: experiential learning activities for teaching Children K-8 .* San Fransisco. Jossey- Bass.

Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya.

Tohirin. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Walgito, B. (2010). *Bimbingan dan konseling (Studi dan karier).* Yogyakarta. Andi Offset.

Widyoko, S. E. (2014). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Winkel & Sri Hastuti. (2010). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta: Media Abadi.

Yusuf, S. (2010). *Landasan Bimbingan dan Konseling.* Bandung : Remaja Rosdakarya.