

PENGEMBANGAN MEDIA “*PINBALL BASKET*” TENTANG PERENCANAAN KARIR SISWA SMA

Jumbuh Suprastowo

Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan
Email: jumbuh1615001261@webmai.uad.ac.id

Abstrak

Perencanaan karir merupakan proses dan langkah-langkah individu untuk mengambil keputusan karir masa depan yang tepat yang didukung dengan prestasi akademik, minat, kemampuan dan potensi yang dimiliki sehingga mencapai kesuksesan dalam cita-cita hidup sesuai dengan keinginan. Faktanya sebagian besar siswa belum dapat mengembangkan karirnya secara optimal. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan mengenai perencanaan karir tergolong rendah. Keberhasilan dalam pemberian pengetahuan mengenai perencanaan karir diperlukan adanya pembaharuan media yang menarik, kreatif, dan inovatif seperti media *Pinball Basket*.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media *Pinball Basket* tentang perencanaan karir pada siswa SMA Negeri 2 Bantul yang di implementasikan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Adanya media *Pinball Basket* tentang perencanaan karir dapat memfasilitasi guru Bimbingan dan Konseling dalam pemberian layanan yang diharapkan membantu siswa mendapatkan informasi tentang karir dan memudahkan siswa dalam merencanakan karir untuk masa depan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (RnD) dengan menggunakan model *Borg and Gall* sampai pada tahap ke-5 yaitu revisi desain dengan melakukan uji validasi dengan ahli materi, ahli media dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling.

Hasil yang diperoleh dari uji validasi pengembangan media *Pinball Basket* tentang perencanaan karir adalah Uji Ahli Materi mendapatkan skor 82,5 dengan kategori sangat baik. Uji Ahli Media mendapatkan skor 86,3 dengan kategori sangat baik. Uji Ahli Layanan Bimbingan dan Konseling Satu mendapatkan skor 85 dengan kategori sangat baik dan Uji Ahli Layanan Bimbingan dan Konseling Dua mendapatkan skor 90 dengan kategori sangat baik dengan jumlah skor 343,8 dan rata-rata skor adalah 85,9 masuk dalam kategori Sangat Baik. Oleh karena itu berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling maka Media *Pinball Basket* Tentang Perencanaan Karir Siswa Pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Bantul dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Layanan Bimbingan Karir, Media Pinball Basket, Perencanaan Karir*

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Menengah Akhir/Madrasah Aliyah (SMA/MA) yaitu siswa yang memiliki rentang usia 14-18 tahun dan berada dalam usia remaja. Perkembangan remaja merupakan masa periode yang dijalani seseorang sejak berakhirnya masa kanak-kanak sampai datangnya awal dewasa. Masa ini adalah masa dimana para remaja diperhadapkan oleh pilihan-pilihan hidup, tidak terkecuali pilihan mengenai karir. Selain itu Lestari (2017) menyatakan perkembangan berpikir pada masa ini antara lain dapat memikirkan masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.

Winkel dan Hastuti (2013) menyatakan tugas-tugas perkembangan karir tertentu sejak usia remaja yaitu perencanaan (*Crystillization*) antara usia 14-18 tahun remaja dituntut untuk mampu merencanakan karir di masa depan. Pada masa ini diharapkan remaja mampu merencanakan karir sesuai dengan kemampuan diri serta pengetahuan terhadap informasi-informasi karir. Informasi perencanaan karir merupakan kebutuhan siswa yang harus terpenuhi, sehingga siswa dapat menambah wawasan serta dapat mengetahui perencanaan yang akan dilakukan untuk dapat menggapai cita-cita mereka.

Perencanaan karir adalah aktivitas siswa yang mengarah pada keputusan karir masa depan. Rangka, Prasetyaningtyas, dan Satrianta (2017) menyatakan perencanaan karir sangat penting bagi siswa dalam persiapan karir di masa yang akan datang sehingga dalam merencanakan karir harus mempertimbangkan beberapa faktor yang mempengaruhi dalam merencanakan karir diantaranya jenis kelamin, dukungan, pengalaman belajar, keadaan ekonomi,

kemampuan, minat, bakat yang dimiliki. Selain itu perencanaan karir membimbing siswa fokus pada potensi serta membantu menyusun strategi, langkah-langkah dan hal-hal yang diperlukan untuk mencapai tujuan karir.

Pelaksanaan bimbingan dan konseling karir di SMA menghadapi permasalahan terkait pencapaian kemampuan siswa dalam membuat perencanaan karir masa depan. Layanan bimbingan dan konseling karir di sekolah belum mencukupi kebutuhan siswa, dimana siswa belum memahami mengenai pilihan karirnya sendiri. Berdasarkan hasil angket uji coba perencanaan karir yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas XI SMA N 2 Bantul menunjukkan hasil bahwa dari 30 responden 83% siswa belum bertanya kepada guru BK mengenai informasi karir, 87% siswa belum mengikuti kursus untuk menambah wawasan tentang pilihan karir 77% belum bertanya kepada guru BK terkait dengan syarat-syarat pendidikan yang direncanakan, dan 80% siswa belum memiliki rencana untuk melanjutkan studi sesuai dengan pilihan karirnya.

Data didukung oleh Prastiwi dan Nursalim (2014) fenomena yang terjadi di SMA Negeri 17 Surabaya bahwa siswa masih kebingungan dengan perencanaan karir masa depannya hal tersebut dapat diketahui melalui pengamatan peneliti serta hasil penyebaran Alat Ungkap Masalah (AUM) dan dipertegas pula dengan wawancara peneliti kepada guru BK bahwasannya perencanaan karir siswa di SMA N 17 Surabaya masih rendah. Keterangan yang didapat dari beberapa guru BK menyatakan bahwa 50% dari jumlah siswa kelas XI masih belum mampu merencanakan karir.

Hasil penelitian lain dari Muswara, Jahada, dan Arifyanto (2018) melalui wawancara dengan guru BK SMA Negeri 1 Wakorumba Utara diperoleh informasi bahwa siswa kelas XII SMAN 1 Wakorumba memiliki masalah tentang perencanaan karir yaitu siswa belum bisa dalam menentukan langkah-langkah memilih karir setelah menyelesaikan studinya apakah lanjut di perguruan tinggi atau langsung mencari pekerjaan. Diperinci hasil penelitian Saridewi dan Naqiyah (2017) melalui wawancara kepada guru BK terdapat beberapa permasalahan perencanaan karier yang terjadi di lapangan yaitu sebanyak 15 siswa memiliki perbedaan pendapat dengan orang tua dalam memilih sekolah lanjutan, 37 siswa kesulitan dalam menentukan jurusan. Selain itu terdapat ketidakcocokan antara kemampuan diri siswa dengan lapangan pekerjaan sebanyak 58 siswa.

Bimbingan dan konseling berperan dalam memberikan informasi tentang perencanaan karir dan membantu siswa dalam merencanakan karirnya. Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menjadi kunci keberhasilan penyelenggaraan bimbingan dan konseling sekolah di Indonesia. Salah satunya adalah layanan dasar yang berupa bimbingan kelompok dalam mengembangkan konsep diri dengan meningkatkan pemahaman mereka tentang siapa saya dengan mengkategorikan kekuatan, minat, dan kemampuan pribadi dan menghubungkannya dengan karir. Diantaranya memperkenalkan berbagai pekerjaan, menunjukan pekerjaan yang cocok sesuai dengan jenis kelaminnya menggunakan media foto, video, kunjungan lapangan, film, dan permainan.

Dilihat dari pernyataan di atas media menjadi penunjang dalam keberhasilan layanan bimbingan dan konseling, selain itu media memudahkan guru BK dalam memberikan layanan tentang perencanaan karir. Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti terkait identifikasi kebutuhan media tentang perencanaan karir siswa kelas XI SMA N 2 Bantul menunjukkan hasil bahwa dari 30 responden terdapat 57% siswa belum memahami mengenai perencanaan karir. 80% siswa mengalami kesulitan dalam memahami perencanaan karir. 90% siswa memerlukan informasi tentang perencanaan karir. Dan 100% siswa memerlukan adanya media yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan juga menunjukkan hasil media yang siswa inginkan diantara 10 pilihan media bahwa 27% siswa memilih video, 3% memilih poster, 37% memilih *Pinball* basket, 13% memilih power point, 3% memilih website, 3% memilih ludo, 13% memilih UNO tetapi tidak ada siswa yang memilih leaflet, papan bimbingan, dan bowling. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa kelas XI SMA N 2 Bantul memilih media *Pinball* basket dalam merumuskan perencanaan karir siswa yaitu suatu cara untuk membantu siswa dalam memilih suatu bidang karir yang sesuai dengan potensi mereka. Media ini dipilih oleh siswa karena dianggap menarik dan tidak membosankan.

Pembaharuan media permainan yang dapat menarik minat siswa dalam proses layanan bimbingan dan konseling yaitu media interaktif. Peneliti akan mengembangkan media yaitu jenis permainan bola yang dilontarkan menggunakan pelontar, yang dinamakan dengan permainan *Pinball* Basket. Media ini merupakan media yang terdiri dari alat

permainan simulasi modifikasi yang diadaptasi dari permainan *Pinball* dan basket. Alasan peneliti mengangkat media *Pinball* Basket sebagai alternatif bantuan untuk perencanaan karir yaitu menurut Priambodo (2019) media *Pinball* merupakan salah satu jenis media interaktif yang diadaptasi dari permainan *Pinball* yang dapat dijadikan sebagai alat permainan simulasi dalam layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan pembahasan di atas untuk memberikan pemahaman dan wawasan siswa mengenai perencanaan karir melalui layanan bimbingan karir maka guru BK membutuhkan suatu pembaharuan media. Kemudian dengan menggunakan media permainan *Pinball* basket yang merupakan suatu permainan yang telah di modifikasi dapat memudahkan siswa dalam merencanakan karir untuk masa depannya. Sehingga tujuan bimbingan dan konseling dapat terealisasi dengan adanya pembaharuan yang lebih inovatif.

METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *Pinball* Basket tentang perencanaan karir siswa dengan menggunakan model *Borg and Gall* terdiri dari 10 langkah yang meliputi: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal. Emzir (2013) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, pada penelitian ini peneliti hanya melaksanakan sampai pada tahap ke-5 yaitu tahap revisi desain.

Berikut ini uraian langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan yang berguna untuk mengetahui kebutuhan siswa dan mengumpulkan data informasi menggunakan instrumen angket kebutuhan siswa mengenai media dan angket perencanaan karir siswa. Sehingga dapat diketahui media yang akan dikembangkan yang berupa media *Pinball* Basket tentang perencanaan karir, selain itu diperlukan pula materi mengenai perencanaan karir yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil instrumen yang telah disebarkan pada siswa di SMA N 2 Bantul dan didukung oleh hasil penelitian dan berbagai jurnal, maka peneliti dapat menganalisis masalah yang terjadi pada siswa tentang perencanaan karir.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan penelitian dan pengembangan yang akan diteliti serta mempersiapkan materi terhadap produk yang akan dikembangkan.

3. Desain Produk

Pada tahap ini produk yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya ditinjau terlebih dahulu oleh dosen pembimbing. Hal tersebut dilakukan agar peneliti mendapatkan masukan dan saran terhadap produk yang akan dikembangkan. Desain produk yang dikembangkan dirancang dengan beberapa hal yaitu, 1) menentukan serta merumuskan materi yang akan dikembangkan, 2) menentukan media yang akan dikembangkan, 3) menentukan alat-alat serta komponen yang terkandung dalam media, 4) merumuskan tata cara penggunaan media, 5) merancang bentuk dan desain media *Pinball* Basket dan materi

supaya terpadu. Setelah rancangan media selesai dibuat, maka selanjutnya media divalidasi oleh ahli.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini merupakan proses kegiatan untuk menilai desain produk, penilaian dilakukan dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli layanan. Tujuan validasi adalah untuk mendapatkan tingkat kelayakan produk, masukan, tanggapan dan saran dari produk yang telah dikembangkan yaitu media *Pinball* basket tentang perencanaan karir.

5. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi pada produk media *Pinball* Basket yang telah di uji validasi oleh para ahli sesuai dengan masukan, tanggapan serta komentar yang disarankan oleh para ahli. Sehingga produk yang akan dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap ke-lima yaitu revidi desain dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam hal kemampuan, waktu dan biaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan kegiatan menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan analisis kebutuhan mengenai potensi dan masalah yang terjadi di lapangan. Dalam kegiatan tersebut, peneliti melakukan penyebaran instrumen non tes berupa angket mengenai perencanaan karir yang diberikan kepada beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul. Hal tersebut untuk mengetahui sejauh mana perencanaan karir siswa. Kemudian dari hasil penyebaran instrumen non tes yaitu angket menghasilkan bahwa dari 30 responden menunjukkan hasil bahwa 83% siswa belum bertanya kepada guru BK mengenai

informasi karir, 87% siswa belum mengikuti kursus untuk menambah wawasan tentang pilihan karir 77% belum bertanya kepada guru BK terkait dengan syarat-syarat pendidikan yang direncanakan, dan 80% siswa belum memiliki rencana untuk melanjutkan studi sesuai dengan pilihan karirnya. Dari hasil pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan informasi terkait dengan karir untuk membantu siswa dalam merencanakan karir.

Hasil studi pendahuluan kedua yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan instrumen angket kebutuhan media tentang perencanaan karir siswa kelas XI SMA N 2 Bantul menunjukkan hasil bahwa dari 30 responden terdapat 57% siswa belum memahami mengenai perencanaan karir, 80% siswa mengalami kesulitan dalam memahami perencanaan karir, 90% siswa memerlukan informasi tentang perencanaan karir, dan 100% siswa memerlukan adanya media yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan juga menunjukkan hasil media yang siswa inginkan diantara 10 pilihan media bahwa 27% siswa memilih video, 3% memilih poster, 37% memilih *pinball* basket, 13% memilih power point, 3% memilih website, 3% memilih ludo, 13% memilih UNO tetapi tidak ada siswa yang memilih leaflet, papan bimbingan, dan bowling. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan informasi tentang perencanaan karir dan memerlukan media yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh peneliti dengan pengembangan media *pinball* basket tentang perencanaan karir kelas XI

SMA Negeri 2 Bantul. Media ini dipilih oleh siswa karena dianggap menarik dan tidak membosankan.

Adapun hasil pengembangan dengan menggunakan tahapan Borg and Gall dalam penelitian pengembangan media *pinball* basket tentang perencanaan karir sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep awal produk berupa media *pinball* basket tentang perencanaan karir. Penyusunan konsep antara lain yaitu merumuskan materi yang nantinya sebagai muatan dalam kartu informasi dan kartu pertanyaan, menetapkan desain media, menetapkan komponen media, dan menentukan cara atau petunjuk permainan pada media *pinball* basket tentang perencanaan karir siswa. Selanjutnya peneliti menyusun buku panduan yang berisikan pengertian media, komponen media, petunjuk, kelebihan kekurangan media, dan materi perencanaan karir. Setelah tahap penyusunan selesai maka peneliti mempersiapkan identifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan yaitu uji kelayakan produk yang akan dikembangkan.

2. Pengembangan Rancangan Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun serta merancang media *pinball* basket yang dikembangkan. Media ini terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya saling melengkapi. Rancangan produk awal media *pinball* basket tersebut belum dilakukan revisi oleh ahli materi, media, dan layanan BK. Adapun desain yang telah dirancang sedemikian rupa oleh peneliti sebagai berikut:

a. *Pinball* Basket

- b. Kardus Kartu
- c. Kartu Informasi
- d. Kartu Pertanyaan
- e. Bola
- f. Buku Panduan

3. Validasi Desain

Data yang diperoleh dari hasil uji validasi secara keseluruhan dari media *pinball* basket tentang perencanaan karir pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rangkuman Penilaian Kualitas Media *Pinball* Basket tentang Perencanaan Karir

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Uji Validasi Materi	82,5
2	Uji Validasi Media	86,3
3	Uji Validasi L. BK 1	85
4	Uji Validasi L. BK 2	90
Jumlah		343,8
Rata-rata		85,9
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, maka dapat dilihat bahwa penilaian secara keseluruhan dari media *pinball* basket tentang perencanaan karir pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul memperoleh hasil akhir dengan rata-rata 85,9 termasuk dalam kategori sangat baik. Media *pinball* basket diharapkan mampu memberikan inovasi baru bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan kepada siswa. Selain itu media *pinball* basket diharapkan dapat membantu siswa dalam merencanakan karir dan menambah wawasan dan informasi terkait karir. Selanjutnya dilakukan revisi desain setelah kegiatan uji validasi selesai, beberapa pengujian ahli memberikan saran dan

komentar untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan pada media *pinball* basket. Maka dari itu peneliti melakukan revisi terhadap media *pinball* basket sesuai dengan saran dan komentar dari penguji ahli materi, ahli media, dan ahli layanan BK.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *pinball* basket tentang perencanaan karir layak digunakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul. Hasil penelitian diukur menggunakan lembar penilaian validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling. Dari hasil ketiga uji validasi tersebut diperoleh masing-masing nilai sebagai berikut: 1) Uji validasi materi mendapatkan nilai 82,5 masuk dalam kategori sangat baik, 2) Uji validasi media mendapatkan nilai 86,3 masuk dalam kategori sangat baik, 3) Uji validasi layanan Bimbingan dan Konseling pertama mendapatkan nilai 85 masuk dalam kategori sangat baik, 4) Uji validasi layanan Bimbingan dan Konseling kedua mendapatkan nilai 90 masuk dalam kategori sangat baik dan diperoleh skor akhir dengan rata-rata 85,9 masuk dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian media *pinball* basket tentang perencanaan karir pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul adalah sebagai berikut:

1. Media *pinball* basket tentang perencanaan karir menggunakan model *Borg and Gall* sampai pada tahap ke-5 yaitu: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain. Menghasilkan produk berupa media *pinball* basket tentang perencanaan
2. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media *pinball* basket tentang perencanaan karir layak digunakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul. Hasil penelitian diukur menggunakan lembar penilaian validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling. Dari hasil ketiga uji validasi tersebut diperoleh masing-masing nilai sebagai berikut: 1) Uji validasi materi masuk dalam kategori sangat baik, 2) Uji validasi media masuk dalam kategori sangat baik, 3) Uji validasi layanan Bimbingan dan Konseling pertama masuk dalam kategori sangat baik, 4) Uji validasi layanan Bimbingan dan Konseling kedua masuk dalam kategori sangat baik dan diperoleh skor akhir dengan rata-rata 85,9 masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S. (2015). Penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1), 45-56.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Emzir. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gibson, R. L dan Mitchell, M. H. (2011). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartono. (2016). *Bimbingan Karier*. Yogyakarta: Kencana.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U-Media.
- Ksatriani, A. (2018). The Development of Pinball Accounting Media to

- Improve Learning Motivation on Basic Competence Adjusting Journal Entries in Service company For Accounting Student Class X SMK N 2 Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23-28
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan Kematangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis *Life Skills*. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 17-27.
- Martoyo, S. (2007), *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Masluchah, H. dan Nursalim, M. (2016). Pengembangan Modul Perencanaan Karir Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 6(2).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Musfirah. (2015). Pengembangan Modul Perencanaan Karier Untuk Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 39-49.
- Muswara, D., Jahada., dan Arifyanto, A. T. (2018). Peranan Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Membantu Perencanaan Karir Siswa SMA N 1 Wakokumbara Utara. *Jurnal Bening*, 2(2), 55-66.
- Nursalim, M. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Permana, B. A. (2019). Pengembangan media permainan simulasi kartu tentang perencanaan karir siswa SMA (uji coba produk pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Prambanan). *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Prastiwi, C.E. dan Nursalim, M. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 4(3).
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priambodo, Y. (2019). *Pengembangan Media Pinball Career tentang Eksplorasi Karir Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Bantul*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Rangka, I. B., Prasetyaningtyas, W. E., dan Satrianta, H. (2017). Profil Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Kejuruan dengan Pemodelan Rasch Berdasarkan Jenis Kelamin. *E-journal KONSELOR*, 6(2), 39-48.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Keompok*. Malang: Universitas Malang.
- Rosikin. (2017). Pengembangan Teknik Permainan Pinball Arabic Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., dan Raharjito. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Salahudin, A. (2010). *Bimbingan & Konseling*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Saridewi, K. dan Naqiyah, N. (2017). Pengembangan Media Pion Perencanaan Karier Pada Siswa

- Kelas IX SMP Negeri 1 Besuki.
Jurnal BK UNESA, 7(3), 89-98.
- Simamora, H. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta :YKPN.
- Sudiro, A. (2011). *Perencanaan Sumber Daya Manusia*. Malang: UB Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, U. (2009). *Bimbingan dan Konseling Karir: Sepanjang Rentang Kehidupan*. Bandung: Rizki Press.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriadi. (2019). Pengembangan media Discus throw tentang perencanaan kariri siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Ngemplak. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Supriatna, M. dan Nandang B. (2010). *“Layanan Bimbingan Karier di Sekolah Menengah Kejuruan (e-book)”*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tohirin. (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Trisnowati, E. (2016). Progam Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Orientasi Karir Remaja. *Sosial Horizon*, 3(1), 41-53.
- Walgito, B. (2010). *Bimbingan Konseling (Studi & Karier)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Winkel, W.S., dan Hastuti, S. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Yusuf, S. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizki Press.
- Zaroh, S. (2018). Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(2), 145-155.
- Zuhri, H. S. (2016). Pengembangan Media Smart Pinball Pada Pembelajaran Tematik Tema Makananku Sehat dan Bergizi Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.