

**PENGEMBANGAN MEDIA *MY CAREER* TENTANG KEPUTUSAN  
KARIR DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK (STUDI  
PADA SISWA KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH 6  
YOGYAKARTA)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan Guna Memenuhi  
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S1) Pendidikan**



**Oleh :**

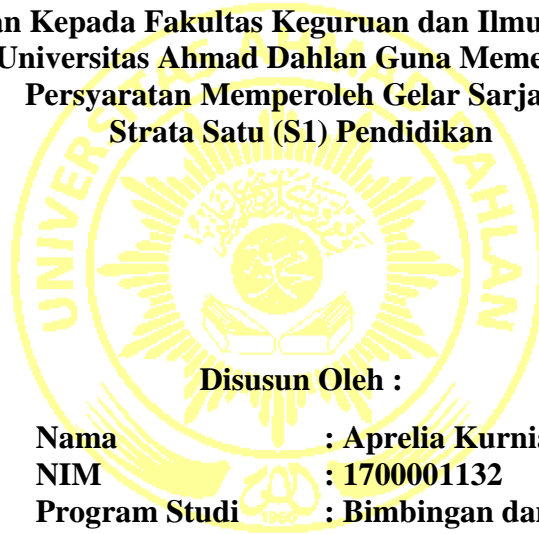
**Nama : Aprelia Kurniawati  
NIM : 1700001132  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan**

**YOGYAKARTA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MY CAREER* TENTANG KEPUTUSAN  
KARIR DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK (STUDI  
PADA SISWA KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH 6  
YOGYAKARTA)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan Guna Memenuhi  
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S1) Pendidikan**



**Disusun Oleh :**

**Nama : Aprelia Kurniawati  
NIM : 1700001132  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan**

**YOGYAKARTA  
2023**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MEDIA *MY CAREER* TENTANG KEPUTUSAN KARIR DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK (STUDI PADA SISWA KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA)

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**Aprelia Kurniawati**

**1700001132**

Telah disetujui oleh  
Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan

**Dosen Pembimbing**



**Amien Wahyudi, M.Pd., Kons**  
**NIPM. 19860414 201508 111 1283306**

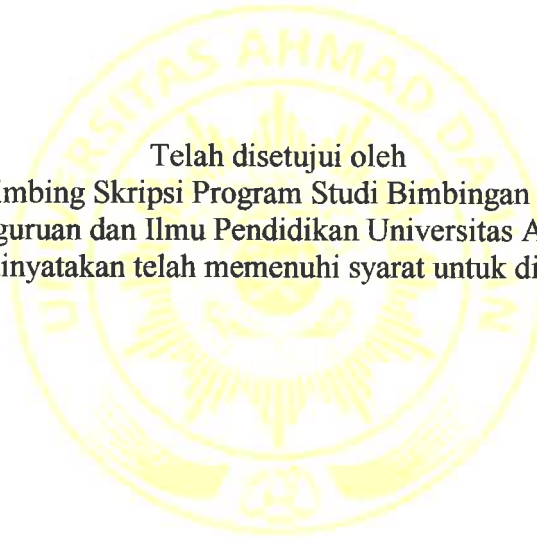
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE BERBASIS LITERASI  
DIGITAL TENTANG KEPUTUSAN KARIR DALAM LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI PADA SISWA KELAS IX  
SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA)**

**Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :**

**Aprelia Kurniawati  
1700001132**

Telah disetujui oleh  
Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan



Yogyakarta, 18 September 2023

Mengetahui,  
Kaprosdi BK,

Irvan Budhi Handaka, M.Pd.  
NIPM. 198804033 201208 111 1138129

Dosen Pembimbing,

Amien Wahyudi, M.Pd., Kons  
NIPM. 19860414 201508 111 1283306

# LEMBAR PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MEDIA *MY CAREER* TENTANG KEPUTUSAN KARIR DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK (STUDI PADA SISWA KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aprelia Kurniawati**  
1700001132

Telah dipertahankan di depan  
Panitia Penguji Skripsi Fakultas dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
dan dinyatakan telah memenuhi sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Bimbingan dan Konseling

#### SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

**Ketua** : Amien Wahyudi, M.Pd., Kons

**Penguji 1** : Agus Ria Kumara, M.Pd.

**Penguji 2** : Dian Ari Widyastuti, M.Pd

Yogyakarta, 2 Maret 2024  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan  
Dekan,



**Muhammad Sayuti, Ph.D.**  
NIPM. 19710317 20160 111 0763796

## SURAT PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprelia Kurniawati  
NIM : 1700001132  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Literasi Digital Tentang Keputusan Karir Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling (Studi Pada Ssiswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta)” ini hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 18 September 2023



Aprelia Kurniawati  
NIM. 1700001132

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama : Aprelia Kurniawati  
NIM : 1700001132  
Email : [aprelia1700001132@webmail.uad.ac.id](mailto:aprelia1700001132@webmail.uad.ac.id)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Literasi Digital Tentang Keputusan Karir Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling (Studi Pada Ssiswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta)

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima saksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 18 September 2023



Aprelia Kurniawati  
NIM. 1700001132

## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama : Aprelia Kurniawati  
NIM : 1700001132  
Email : [aprelia1700001132@webmail.uad.ac.id](mailto:aprelia1700001132@webmail.uad.ac.id)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Judul tugas akhir : “Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Literasi Digital Tentang Keputusan Karir Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling (Studi Pada Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta)”

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Respository Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Mengetahui,

Yogyakarta, 18 September 2023

Dosen Pembimbing

Penulis



Amien Wahyudi, M.Pd., Kons

Aprelia Kurniawati

NIPM. 19860414 201508 111 1283306

NIM. 1700001132



## MOTTO



*"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan(6). Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan)(7). tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.(8)"*

*(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 6-7)*

*"Wahai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar."*

*(QS. Al-Baqarah 2: Ayat 153)*

*"Sebaik-baiknya manusia adalah, yang bermanfaat bagi manusia lain"-Habib Jafar Husein*

*"Temukan makna hidupmu sendiri."-Baskara Hindia*

## **PERSEMBAHAN**

Pertama-tama puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Tak lupa saya panjatkan shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullullah Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sebagai perwujudan rasa terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua tercinta, ayahanda Samingan dan Ibunda Kadarinah yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridho, doa dan kesabaran yang tidak mungkin dapat saya balas. Saya ucapkan terimakasih atas segalanya yang telah ayahanda dan ibunda berikan sehingga saya dapat menyelesaikan dan menyusun skripsi ini dengan baik dan tuntas.
- Kakak saya tersayang, Endah Suryawati, S.Pd, Dwi Kartina, Tri Pamularsih, dan Esti Wardhana, S.Pd serta kakak ipar saya Sunardi S.E, M.M terimakasih untuk segala dukungan, cinta dan kasih sayang yang selalu menjadi semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga terselesaikannya penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media *My Career* Tentang Keputusan Karir Dalam Layanan Bimbingan Kelompok (Studi Pada Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta)”. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Penulis menyadari terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun material. Oleh karena itu sewajarnya pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. Muchlas, M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di lembaga ini.
2. Muhammad Sayuti, Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Irvan Budhi Handaka, M.Pd., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan pengarahan dan dorongan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
4. Amien Wahyudi, M.Pd., Kons Dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan penuh rasa kesabaran, selalu meluangkan waktu,

memberikan semangat, dorongan, dan motivasi serta penguatan kepada penulis untuk mengerjakan skripsi.

5. Agus Ria Kumara M.Pd., Dosen penguji I yang telah memberikan arahan, petunjuk, semangat, dorongan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Dian Ari Widyastuti, M.Pd., Dosen penguji II yang telah memberikan arahan, petunjuk, semangat, dorongan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
7. Kepala SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian guna menyusun skripsi.
8. Dr. Akhmad Fajar Prasetya, M.Pd., Dosen ahli validasi media yang telah memberi masukan dan arahan kepada penulis.
9. Agungbudiprabowo, M.Pd., Dosen ahli validasi materi yang telah memberi masukan dan arahan kepada penulis.
10. Nur Wijayanto, S.Pd, guru bimbingan dan konseling ahli validasi layanan yang telah memberi masukan dan arahan kepada peneliti.
11. Seluruh keluarga besar Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan motivasi, arahan, serta pengalaman yang sangat berharga.
12. Kepada keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat saya, Rosi, Rika, Caca, Melati, Kharida yang selalu memberikan motivasi, dukungan, nasihat dan selalu menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Teman-teman BK C 2017 yang terus memberi semangat penulis untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah membantu bertukar pikiran, memberi motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 September 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	9
H. Asumsi Pengembangan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Deskripsi Teoritik.....	15
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	40
C. Kerangka Berpikir .....	43
D. Pertanyaan Penelitian .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>46</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	46
B. Definisi Operasional.....	46
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	48
D. Uji Coba Produk.....	50
E. Teknik Analisis Data.....	63

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
A. Hasil Penelitian .....	66
B. Pembahasan Produk Akhir.....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
C. Kesimpulan .....	84
D. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Pedoman Wawancara Tentang Keputusan Karir .....	53
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Pedoman Wawancara tentang Layanan Bimbingan dan Konseling .....	56
Tabel 3. 3 Kisi Skala Keputusan Karir.....	58
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Penilaian Ahli Materi Mengenai Permainan Puzzle Tentang Pengambilan Keputusan Karir .....	60
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media Terhadap Media Puzzle Berbasis Literasi Digital Tentang Keputusan Karir .....	61
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Layanan Terhadap Media Permainan Puzzle Berbasis Literasi Digital Tentang Keputusan Karir .....	62
Tabel 3. 7 Analisi Data Kuantitatif Gradasi Pilihan Jawaban.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Keputusan Karir Siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta .....	67
Gambar 4. 2 Desain Sampul dan Menu Permainan Puzzle.....	71
Gambar 4. 3 Desain Buku Panduan Permainan Puzzle.....	72

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing .....	91
Lampiran 2 Surat Observasi.....	92
Lampiran 3 Olah Data Skala Keputusan Karir .....	93
Lampiran 4 Surat Permohonan Ahli Materi.....	94
Lampiran 5 Surat Permohonan Uji Ahli Media .....	95
Lampiran 6 Surat Permohonan Uji Layanan BK .....	96
Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Materi .....	97
Lampiran 8 Lembar Penilaian Ahli Media.....	101
Lampiran 9 Lembar Penilaian Ahli Layanan .....	105
Lampiran 10 Lembar Hasil Wawancara .....	108

Aprelia Kurniawati. 202. "Pengembangan Media *My Career* Tentang Keputusan Karir Dalam Layanan Bimbingan Kelompok (Studi Pada Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta)". Skripsi. Yogyakarta: Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.

### ABSTRAK

Media permainan puzzle berbasis literasi digital ialah media yang berbasis web aplikasi yang dapat diunduh melalui andorid. Hasil dari studi pendahuluan terdapat 73.40 % siswa mengalami keputusan karir yang rendah. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir dalam layanan bimbingan dan konseling pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta. Dengan adanya media permainan puzzle ini guna memudahkan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling terutama bimbingan kelompok.

Penelitian ini mengguankan penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *Borg & Gall* yang terdapat 10 tahapan. Berdasarkan SKKNI S1 berada pada strata 6 yaitu , hanya dilaksanakan 5 tahapan saja yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, desain produk, uji coba awal dan revisi produk, dikarenakan keterbatasan tenaga, biaya dan waktu. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu penilaian uji ahli media, ahli materi, dan ahli layanan, serta menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penilaian uji ahli dari pengembangan media permainan puzzle tentang keputusan karir yaitu masing-masing memperoleh skor 85 dari ahli materi, 82,5 dari ahli media, dan 85 dari ahli layanan. Berdasarkan penilaian dari para ahli dapat disimpulkan media permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir dinyatakan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *keputusan karir, my career, bimbingan kelompok.*