

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia kerja pada era globalisasi dan digitalisasi berlangsung sangat cepat dan semakin kompleks, seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang digitalisasi dan otomatisasi. Kondisi ini membawa perubahan pada paradigma kerja, di mana keberhasilan individu tidak lagi hanya ditentukan oleh kemampuan akademik semata, tetapi juga oleh penguasaan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan kerja yang dinamis.¹

Perubahan tersebut tidak hanya berdampak pada individu yang telah memasuki dunia kerja, tetapi juga menuntut adanya persiapan sejak jenjang pendidikan, termasuk pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), sebagai tahap awal pembentukan kesiapan karier. Pada jenjang ini, peserta didik belum berperan sebagai pelaku kerja, namun mulai membangun fondasi kesiapan karier melalui pengenalan potensi diri, pembentukan sikap terhadap karier, serta pengembangan keterampilan

¹ Sai Kham Le, Su Nandar Hlaing, And Kyaw Zay Ya, "21st-Century Competences And Learning That Technical And Vocational Training," *Journal Of Engineering Researcher And Lecturer* 1, No. 1 (2022): Hlm 1-6.

dasar yang akan menjadi bekal dalam menentukan pilihan pendidikan lanjutan dan arah karier di masa depan.²

Peran penting perencanaan karir juga diperkuat oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menggarisbawahi bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membina potensi setiap individu agar mampu menjadi pribadi yang mandiri dan penuh tanggung jawab.³ Sejalan dengan itu, Kurikulum Merdeka memfokuskan pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek kemandirian dan kompetensi dalam membuat keputusan yang bijaksana.⁴

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa SMP yang belum memahami minat, bakat, serta peluang karier yang sesuai dengan dirinya. Kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada kebingungan siswa dalam menentukan pilihan pendidikan lanjutan, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak jangka panjang.⁵ Hal ini tercermin dari data Badan Pusat Statistik (BPS) yang menunjukkan bahwa angka pengangguran usia

² Maulidia Ghassani, Ni'matuzahroh Ni'matuzahroh, And Zainul Anwar, "Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP Melalui Pelatihan Perencanaan Karir," *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)* 12, No. 2 (2020): Hlm 123-138.

³ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No. 20 Pasal 3 (2003).

⁴ Sukma Ulandari And Desinta Dwi Rapita, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Memperkuat Karakter Peserta Didik," *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 8, No. 2 (2023): Hlm 116-132.

⁵ Rima Irmayanti, "Perencanaan Karir Pada Peserta Didik SMP," *Quanta* 3, No. 1 (2019): Hlm 1-6.

muda (15–24 tahun) di Indonesia masih tergolong tinggi mencapai rata-rata 4,85%, yang dapat dipandang sebagai akumulasi dari lemahnya fondasi perencanaan karier sejak jenjang pendidikan dasar dan menengah, termasuk pada tingkat SMP.⁶

Secara teoretis, perkembangan karir peserta didik dapat dijelaskan melalui Teori Perkembangan Karir Ginzberg, yang menyatakan bahwa proses pemilihan karir berlangsung secara bertahap seiring usia. Pada jenjang SMP, peserta didik berada pada tahap tentatif (*tentative stage*), di mana mereka mulai mempertimbangkan minat, kemampuan, nilai, serta pengaruh lingkungan dalam menentukan pilihan pendidikan dan karir.⁷ Sejalan dengan itu, Donald Super (1990) memandang perencanaan karir sebagai proses perkembangan sepanjang rentang kehidupan (*life-span career development*) yang dipengaruhi oleh konsep diri individu, mencakup pemahaman diri, eksplorasi berbagai peran kehidupan, serta pengambilan keputusan pendidikan dan pekerjaan sesuai dengan minat, kemampuan, dan nilai yang dimiliki.⁸

Dillard (1985) melengkapi perspektif tersebut dengan mengemukakan bahwa perencanaan karir adalah sebuah proses

⁶ Badan Pusat Statistik, *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Berdasarkan Kelompok Umur* (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2025), <https://www.bps.go.id>.

⁷ Eli Ginzberg, Herma J.L., And Axelrad S.W., *Occupational Choice: An Approach To A General Theory*. (New York: Columbia University Press, 1951).

⁸ Donald E. Super, “A Life-Span, Life-Space Approach To Career Development,” In *Career Choice And Development*, Ed. Duane Brown (San Francisco: Jossey-Bass, 1990), Hlm 47-50.

terstruktur yang terdiri dari tiga komponen esensial: pemahaman diri (self-understanding), sikap terhadap karir (attitude toward career), dan kompetensi dalam pembuatan keputusan serta strategi penentuan karir (career decision-making and planning skills)⁹ Merujuk pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD), para siswa diharapkan dapat mengidentifikasi kapabilitas pribadi mereka, mengerti berbagai pilihan pendidikan selanjutnya, dan membuat pilihan karier yang didasarkan pada pertimbangan yang logis serta akuntabel.¹⁰

Perencanaan karir merupakan sebuah konsep yang telah menjadi subjek kajian ekstensif dalam literatur bimbingan dan konseling. Menurut Nurmalasari dan Erdiantoro (2020), perencanaan karir didefinisikan sebagai suatu proses yang melibatkan pembangunan sebuah skema masa depan yang dapat disusun secara proaktif, yang mencakup penetapan sasaran dan taktik strategis untuk merealisasikan aspirasi karir yang diinginkan, sehingga dapat dicapai melalui pilihan-pilihan karir yang bijaksana.¹¹ Sejalan dengan itu, Ayu, Widarnandana, dan Retnoningtias (2022) menegaskan bahwa perencanaan karir merupakan fondasi penting dalam pengambilan keputusan karir yang tepat, mencakup proses

⁹ John M. Dillard, *Lifelong Career Planning* (Columbus: C.E. Merrill Publishing Company, 1985).

¹⁰ Neni Husniawati And Herdi Herdi, "Pelaksanaan Asesmen Kebutuhan Perkembangan Peserta Didik Dalam Penyusunan Program Bimbingan Dan Konseling Di SMP Bekasi," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, No. 1 (2025): Hlm 890-896.

¹¹ Yuli Nurmalasari And Rizki Erdiantoro, "Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier," *Quanta* 4, No. 1 (2020): Hlm 44-51.

pemahaman diri, pengenalan berbagai pilihan karir, serta kemampuan mengambil keputusan secara realistis sesuai dengan potensi yang dimiliki individu.¹²

Realitas dilapangan menunjukkan bahwa mayoritas siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum berhasil menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir mereka dengan memuaskan. Para siswa masih terkendala dalam mengidentifikasi kemampuan dan bakat pribadi, serta belum memiliki pandangan yang terperinci mengenai jalur karier atau opsi pendidikan lanjutan yang selaras dengan atribut individual mereka. Kondisi tersebut konsisten dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Rusita, Elita, dan Mishbahuddin (2024) menyatakan bahwa perencanaan karir siswa berada pada tingkat moderat dan dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk efikasi diri yang mempengaruhi kesiapan siswa dalam mengarahkan jalur pendidikan dan karir yang akan datang.¹³

Kondisi serupa juga ditemukan di SMP Negeri 3 Pagerwojo, Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan hasil studi awal melalui penyebaran angket kepada 78 siswa, diperoleh data bahwa rata-rata skor perencanaan karir siswa berada pada angka 132,47 dengan standar deviasi 9,53. Dengan menggunakan kriteria kategorisasi berbasis mean

¹² Maria Ni Komang Ayu, I. Gde Dhika Widarnandana, And Diah Widiawati Retnoningtias, "Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier," *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 11, No. 3 (2022): Hlm 341-350, <https://doi.org/10.30872/Psikostudia.V11i3.7021>.

¹³ Depi Rusita, Yessy Elita, And Arsyadhani Mishbahuddin, "Hubungan Efikasi Diri Dengan Perencanaan Karier Siswa," *Consilia: Jurnal Ilmiah BK* 7, No. 1 (2024): Hlm 28-35.

dan standar deviasi ($M \pm 1SD$), diperoleh batas kategori rendah pada skor di bawah 122,94 dan batas kategori tinggi pada skor di atas 142,01. Berdasarkan kriteria tersebut, diketahui bahwa sebanyak 10 siswa (12,8%) berada pada kategori rendah, 59 siswa (75,6%) berada pada kategori sedang, dan hanya 9 siswa (11,5%) yang tergolong memiliki perencanaan karir tinggi. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada taraf perencanaan karir yang belum optimal. Hasil pengamatan dan diskusi dengan guru BK juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII belum memiliki gambaran yang jelas mengenai pilihan pendidikan lanjutan maupun jenis pekerjaan yang sesuai dengan potensi diri mereka. Banyak siswa cenderung memilih sekolah lanjutan berdasarkan pengaruh teman sebaya tanpa mempertimbangkan minat, bakat, dan kemampuan diri secara matang.

Dari sisi layanan, bimbingan dan konseling di SMP Negeri 3 Pagerwojo masih didominasi oleh pendekatan klasikal dengan metode ceramah. Jumlah guru BK yang terbatas, yaitu satu orang, menyebabkan layanan belum mampu menjangkau kebutuhan siswa secara menyeluruh. Bagaskara dan Rosada (2021) menyimpulkan bahwa pendekatan konvensional dalam layanan bimbingan kelompok cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pemahaman siswa terhadap potensi diri dan perencanaan karir belum berkembang secara optimal. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media visual dan media permainan edukatif, namun hingga

saat ini belum tersedia media khusus yang dirancang secara sistematis untuk mendukung layanan bimbingan kelompok dalam perencanaan karir secara menarik dan terarah.¹⁴

Salah satu layanan yang dipandang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media pertumbuhan dan perubahan bagi anggotanya.¹⁵ Dengan adanya interaksi di antara para anggota kelompok, para siswa berkesempatan untuk menukar informasi, pengalaman, dan perspektif terkait dunia profesional. Hal ini akan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai signifikansi perencanaan karir, yang berkembang secara bertahap dan organik. Layanan bimbingan kelompok dianggap sesuai karena memberikan kesempatan bagi konselor untuk berinteraksi dengan beberapa siswa secara bersamaan dalam suatu sesi yang terorganisir, efektif, dan tetap mempertahankan aspek personal. Irsu dan Winingsih (2022) membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karir pada siswa SMP, khususnya ketika disertai dengan teknik dan media yang mendorong

¹⁴ Artha Prima Bagaskara And Ulfa Danni Rosada, "Pengembangan Media Permainan Kartu Karier Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, No. 1 (2021): Hlm 1651-1663.

¹⁵ Iswatun Hasanah Et Al., *Bimbingan Kelompok : Teori Dan Praktik* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2022).

keterlibatan aktif siswa.¹⁶

Supaya layanan bimbingan kelompok dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP, diperlukan teknik dan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak membebani. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan teknik permainan (*game technique*) dalam sesi bimbingan kelompok. Srianhuri dan Supriatna (2024) membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi secara signifikan mampu meningkatkan perencanaan karir siswa, karena teknik permainan mendorong keterlibatan aktif, refleksi diri, dan interaksi antar anggota kelompok secara lebih alami.¹⁷ Sejalan dengan itu, Mayasari (2022) menemukan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi efektif dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa, karena suasana bermain yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih terbuka dalam mengeksplorasi minat dan potensi diri. Melalui permainan yang dimainkan secara berkelompok, pesan-pesan tentang perencanaan karir dapat tersampaikan secara tidak langsung namun tetap mengena dan bermakna bagi siswa.¹⁸

¹⁶ Aulia Fihatny Irsu, "Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karir Pada Siswa SMP Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Mind Mapping," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling UNESA*, 2022, Hlm 1216-1227.

¹⁷ Yanuari Srianhuri, Rizki Putra Ayu Distira, And Sindi Fitrianiingsih, "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman* 10, No. 2 (2024): Hlm 211-219.

¹⁸ Harning Skripta Mayasari And Agungbudiprabowo Agungbudiprabowo, "Keefektifan

Salah satu permainan tradisional yang berpotensi dikembangkan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok teknik permainan adalah dakon. Dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan berlubang dan biji-bijian, dimainkan secara bergantian oleh dua kelompok dengan mekanisme yang bertahap dan interaktif. Kurniati (2016) mengungkapkan bahwa aktivitas permainan tradisional tidak semata-mata berperan sebagai sumber hiburan, melainkan juga sebagai sarana pendidikan yang dapat meningkatkan dimensi kognitif, emosional, dan sosial bagi siswa. Oleh karena itu, permainan ini sangat relevan untuk diterapkan sebagai metode dalam bimbingan kelompok.¹⁹ Dalam layanan bimbingan dan konseling, permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.²⁰ Mulyani (2018) menambahkan bahwa permainan dakon memiliki nilai edukatif karena melatih konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan berpikir logis dan strategis, yang relevan dengan pengembangan perencanaan karier peserta didik.²¹

Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa,” *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 12, No. 1 (2022): Hlm 12-21.

¹⁹ Kurniati E, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016).

²⁰ Sukirman, *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: UNY Press, 2013).

²¹ Mulyani, *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Ombak, 2018).

Dalam konteks bimbingan kelompok, mekanisme bermain dakon secara berkelompok mendorong interaksi antar siswa, membangun dinamika kelompok yang positif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Media Dakon Karir dirancang untuk mengemas aspek-aspek perencanaan karir berbasis teori Dillard (1985), yaitu pemahaman diri, sikap terhadap karir, serta keterampilan pengambilan keputusan dan perencanaan karir, yang disajikan melalui mekanisme permainan dakon yang telah dimodifikasi secara konten dan aturan main.²²

Berbagai penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penerapan media permainan dalam bimbingan kelompok dapat secara efektif mendukung perencanaan karir para siswa. Bagaskara dan Rosada (2021) menciptakan media permainan kartu karir melalui layanan bimbingan kelompok, yang menghasilkan penilaian sangat baik dari para ahli media, ahli materi, dan ahli layanan.²³ Karamoy, Isnaini, dan Budiono (2026) menunjukkan bahwa kelompok bimbingan menggunakan teknik permainan simulasi bingo dapat secara signifikan mempromosikan eksplorasi karir di kalangan siswa SMA, dengan rata-rata peningkatan sebesar 19,55 setelah perlakuan dilakukan²⁴. Srienturi, Distira, dan

²² Dillard John M, *Life Long Career Planning* (Colombus ,Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company, 1985).

²³ Bagaskara And Rosada, “Pengembangan Media Permainan Kartu Karier Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.”

²⁴ Rizka Putri, Romia Hari Susanti, And Leny Latifah, “Efektivitas Bimbingan Kelompok

Fitrianingsih (2024) juga menunjukkan bahwa layanan kelompok bimbingan yang mengimplementasikan teknik permainan simulasi bisa secara efektif memperbaiki perencanaan karir siswa.²⁵ Sementara itu, Marta, Ratnawati, dan Krisphianti (2022) menyoroti permainan congklak sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir bagi peserta didik, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional yang berdasarkan kearifan lokal memiliki potensi untuk diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling.²⁶

Namun, penelitian ini masih bersifat konseptual dan belum mengembangkan media dakon dengan sistematis ke dalam produk yang siap digunakan dalam sesi bimbingan kelompok, terutama di tingkat SMP. Oleh karena itu, terdapat celah dalam penelitian yang perlu diisi dengan mengembangkan media permainan dakon sebagai alat konkret dan terorganisir dalam layanan bimbingan kelompok untuk mendukung perencanaan karir siswa SMP.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Permainan Dakon**

Teknik Permainan Simulasi Bingo Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMA Negeri 6 Malang,” *Teraputik Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 9, No. 3 (2026): Hlm 41-46.

²⁵ Yanuari Srianhuri, Rizki Putra Ayu Distira, And Sindi Fitrianingsih, “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier,” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman* 10, No. 2 (2024): Hlm 211-219.

²⁶ Icha Anindya Vania Salsabila And Risaniatin Ningsih, “Permainan Tradisional Dam-Daman Sebagai Media Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP,” *Proseedings Of SENJA KKN* #3, 2023, Hlm 55-61.

**Berbasis Teori Dillard Sebagai Sarana Pendukung Perencanaan
Karir Siswa SMP Negeri 3 Pagerwojo.**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pagerwojo mayoritas dari mereka belum mempunyai gambaran arah karier yang jelas.
2. Siswa merasakan kebingungan dalam mengeksplorasi minat bakat serta kemampuan mereka.
3. Sebagian siswa terpengaruh ikut ikutan pilihan temannya.
4. Kurangnya tenaga guru BK di SMP Negeri 3 Pagerwojo sehingga tidak dapat menjangkau peserta didik secara individu.

C. Batasan Masalah

1. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perencanaan karier siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Pagerwojo melalui pengembangan media permainan dakon sebagai sarana pendukung layanan bimbingan kelompok.
2. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Pagerwojo yang dipilih secara representatif (mewakili).
3. Penelitian ini tidak membahas penggunaan media di luar sekolah dalam jangka panjang, melainkan itu terbatas pada tahap pengembangan dan uji

coba terbatas untuk mengetahui kelayakan media.

4. Komponen perencanaan karier yang difokuskan oleh media adalah sebagai berikut:

- a. Membantu siswa memahami potensi diri (minat, bakat, dan kemampuan).
- b. Mengembangkan sikap positif terhadap pilihan karir, melatih ketrampilan pengambilan keputusan karir.
- c. membimbing siswa dalam keterampilan menyusun rencana tindakan karir awal setelah mereka menyelesaikan SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah secara singkat yaitu Bagaimana mengembangkan media permainan dakon karirku sebagai sarana pendukung perencanaan karir siswa?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian biasanya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk media, yaitu Media Permainan Dakon yang dimanfaatkan sebagai sarana pendukung perencanaan karir siswa. Pengembangan media ini direncanakan sebagai alat pendukung untuk perencanaan karir siswa di SMP Negeri 3 Pagerwojo agar

mereka dapat memahami potensi diri, mengenali jalur karir, dan mempersiapkan diri dalam menghadapi pilihan pendidikan lanjutan dengan cara yang lebih terencana dan sistematis.

F. Spesifikasi Produk

1. **Judul Produk** : Produk yang dikembangkan berjudul Media Permainan Tradisional Dakon Karir Berbasis Tahapan Perencanaan Karier Dillard untuk Siswa Kelas VIII SMP.
2. **Bentuk Produk** : Produk ini berbentuk media permainan edukatif yang memodifikasi permainan tradisional dakon menjadi sarana layanan bimbingan dan konseling karier. Secara fisik, produk terdiri atas papan dakon yang terbuat dari kardus yang didesain semenarik mungkin dengan 12 lubang kecil dan 2 lubang besar, biji dakon, seperangkat kartu karier yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori sesuai tahapan perencanaan karier, serta lembar refleksi tertulis.

Papan dakon didesain dengan penandaan khusus pada setiap kelompok lubang untuk menunjukkan tahapan perencanaan karier. Kartu karier dicetak menggunakan bahan yang cukup tebal agar tahan digunakan berulang kali. Lembar refleksi disusun dalam format sistematis untuk merekam hasil jawaban siswa selama permainan berlangsung.
3. **Tujuan Produk** : Produk ini dibuat untuk membantu siswa kelas VIII SMP meningkatkan kemampuan mereka dalam perencanaan karier

melalui aktivitas permainan yang terorganisir. Secara khusus, produk ini bertujuan untuk :

- a. Membantu siswa memahami potensi diri (minat, bakat, dan kemampuan).
- b. Mengembangkan sikap positif terhadap pilihan karir, melatih keterampilan pengambilan keputusan karir.
- c. membimbing siswa dalam menyusun rencana tindakan karir awal setelah mereka menyelesaikan SMP.

4. Struktur dan Tahapan Permainan

1) Struktur Permainan

Rancangan permainan Dakon Karir berhubungan dengan tiga elemen dalam perencanaan karir menurut Dillard (1985), yaitu pemahaman diri, sikap mengenai karir, dan keterampilan dalam pengambilan keputusan serta perencanaan karir. Ketiga elemen ini tidak berfungsi secara terpisah, tetapi saling terhubung dalam setiap fase mekanisme permainan, sehingga proses pembelajaran terjadi secara alami melalui aktivitas bermain.

Aspek pemahaman diri muncul dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan reflektif yang terdapat di beberapa petak permainan. Melalui pertanyaan-pertanyaan ini, siswa diajak untuk merenung

tentang apa yang mereka gemari, bidang mana yang mereka kuasai, nilai-nilai yang mereka anuti, serta harapan yang mereka impikan untuk masa depan. Pengenalan diri yang mendalam menjadi langkah permulaan bagi para pelajar dalam merancang karier yang sepadan dengan potensi sebenar yang mereka miliki.

Aspek sikap mengenai karir tumbuh dengan cara yang tidak langsung melalui interaksi dalam permainan tersebut. Saat terlibat dalam permainan, para siswa mengalami situasi yang beragam yang mengharuskan mereka untuk bersikap terbuka, teratur, dan bertanggung jawab atas setiap keputusan yang mereka pilih, sehingga secara bertahap membentuk kesiapan mereka dalam menanggapi pilihan karir dengan lebih dewasa dan reflektif.

Aspek keterampilan dikembangkan melalui berbagai tantangan praktis dalam aktivitas, seperti mencari informasi tentang jenis pekerjaan dan jalur pendidikan, berdiskusi tentang pilihan dengan anggota kelompok, serta merencanakan langkah konkret untuk mencapai tujuan karir yang diinginkan. Tahapan ini secara bertahap melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan yang dapat diterima.

Dengan cara ini, permainan Dakon Karir tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan dalam bimbingan kelompok, tetapi juga sebagai wadah pendidikan yang komprehensif, di mana ketiga

elemen perencanaan karir menurut Dillard (1985) dapat berkembang selaras melalui pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan berarti bagi para peserta didik.

2) Tahapan Permainan

A. Pembagian Kelompok

Permainan dilakukan dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk menciptakan dinamika kelompok yang efektif sehingga setiap anggota dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi, berbagi pendapat, serta mengembangkan kemampuan sosial dan pengambilan keputusan karir.

B. Alur Permainan

1. Kelompok bermain secara bergantian
2. Biji dijalankan sesuai aturan dakon
3. Jika biji terakhir jatuh:
 - a. Pada lubang yang masih berisi, lanjut bermain
 - b. Pada lubang sendiri, ulang bermain
 - c. Pada lubang sendiri yang kosong, ambil kartu dan jawab
 - d. Pada lubang lawan yang kosong, giliran berhenti dan berpindah ke kelompok lawan

Alur permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menjalankan mekanisme permainan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses berpikir, mengambil keputusan, dan merefleksikan pilihan karier.

C. Aturan Kartu

Kelompok yang memperoleh kartu wajib menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu sesuai dengan aspek yang diujikan, yaitu pemahaman diri, sikap, dan keterampilan. Setiap kelompok diharapkan dapat mendiskusikan dan menjawab minimal tiga kartu dari setiap aspek selama permainan berlangsung.

Jawaban yang diberikan merupakan hasil diskusi bersama dan dicatat pada lembar refleksi sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan perencanaan karier siswa.

5. Karakteristik Produk

Produk Dakon Career memiliki beberapa fitur utama. Yang pertama adalah berbasis budaya lokal karena menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Yang kedua adalah berbasis teori karena dikembangkan sesuai dengan tahapan perencanaan karier Dillard. Yang ketiga adalah sesuai dengan tahap perkembangan karier

siswa SMP, yang sedang dalam fase eksplorasi awal. Keempat, bersifat interaktif dan partisipatif, mendorong siswa untuk menjadi aktif. Kelima, dilengkapi dengan lembar refleksi tertulis untuk memungkinkan siswa untuk menilai perkembangan perencanaan karier mereka. Produk ini dimaksudkan untuk menjadi media inovatif untuk memberikan bimbingan dan konseling karier yang sistematis, relevan, dan aplikatif bagi siswa kelas VIII SMP.

G. Kegunaan Penelitian

Bagi siswa : Media Dakon Karir membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karir melalui proses mengenal potensi diri, memahami pilihan pendidikan dan pekerjaan, mengambil keputusan awal, serta menyusun langkah konkret menuju masa depan.

Bagi Guru BK : produk ini menjadi media layanan klasikal yang inovatif dan sistematis dalam membantu siswa merencanakan karir, selain itu, lembar refleksi dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui tingkat kesiapan dan pemahaman karir siswa.

Bagi Peneliti Selanjutnya: penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan dan pengujian media bimbingan karir berbasis permainan tradisional pada konteks dan jenjang pendidikan berbeda.

H. Penegasan Istilah

Dalam Penelitian ini, penulis memilih judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Dakon Sebagai Sarana Pendukung Perencanaan Karir Siswa di SMP Negeri 3 Pagerwojo”. Agar mengurangi potensi kesalahpahaman dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan judul penelitian ini untuk mencegah adanya interpretasi yang keliru sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu rangkaian aktivitas yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan serta meningkatkan produk pendidikan melalui pendekatan ilmiah yang terstruktur, dimulai dari penentuan kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah selesai. Dalam penelitian ini, pengembangan mengacu pada pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang dicetuskan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall, yang menekankan signifikansi produk pendidikan melalui proses verifikasi, pengujian, dan perbaikan guna mencapai standar kelayakan.²⁷

Model Borg and Gall secara umum memiliki sepuluh langkah, namun dalam penelitian ini disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu:

²⁷ Nugraha, Heris Hendriana, and Maya Masyita Suherman, “Pengembangan Media Career Flashcard Terhadap Perencanaan Karier Siswa Di SMPN 3 Ngamprah,” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 7, no. 1 (2024): Hlm 54-60.

- 1) Pengumpulan Data dan Informasi,
- 2) Perencanaan,
- 3) Pengembangan Produk Awal,
- 4) Validasi Ahli,
- 5) Revisi Produk,
- 6) Uji Coba Terbatas, dan
- 7) Produk Akhir.²⁸

2. Media Permainan Dakon Karir

Media Permainan Dakon untuk Karierku adalah inovasi yang berbentuk permainan tradisional dakon yang telah disesuaikan secara edukatif untuk memuat materi perencanaan karier bagi siswa kelas VIII. Proses pengembangan media ini melalui langkah-langkah Borg dan Gall yang telah disederhanakan untuk mencapai standar validitas konten, kejelasan petunjuk, serta kegunaan dalam layanan bimbingan karier secara klasikal. Tujuan dari pemanfaatan media permainan dalam bimbingan konseling adalah untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang aktif dan mendorong partisipasi.²⁹

²⁸ Wisnu Kusuma Hari Laksana, "Pengembangan Media Aplikasi Perencanaan Karir Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMAN 2 Bojonegoro," Unpublished Paper, Universitas Negeri Surabaya, 2018.

²⁹ Nur Aini Endah Agustia And Ulfa Danni Rosada, "Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir," *KONSELING EDUKASI "Journal Of Guidance And Counseling"* 5, No. 2 (2021): Hlm 141-156, <https://doi.org/10.21043/Konseling.V5i2.10830>.

3. Sarana Pendukung

Sarana pendukung adalah alat bantu yang digunakan untuk memperkuat efektivitas layanan bimbingan dan konseling. Dalam konteks penelitian ini, media Dakon Karirku tidak menggantikan peran guru BK, melainkan mendukung proses penyampaian materi perencanaan karier agar lebih kontekstual dan menarik.³⁰

4. Perencanaan Karir

Perencanaan karier adalah proses sistematis individu dalam mengenali potensi diri, mengeksplorasi informasi pendidikan dan pekerjaan, serta menetapkan pilihan masa depan secara rasional. Konsep ini sejalan dengan teori perkembangan karier dari Donald Super yang menempatkan remaja pada tahap eksplorasi karier.

Dalam penelitian ini, perencanaan karier dioperasionalkan melalui indikator:

1. pemahaman diri (minat, bakat, kemampuan),
2. pemahaman informasi pendidikan lanjutan,
3. pertimbangan alternatif pilihan, dan
4. penetapan rencana pendidikan.³¹

³⁰ Yuni Musfira And Muslima Muslima, "Pengembangan Media Layanan Informasi Berbasis Web Untuk Pemahaman Karir Siswa," *Guidance* 21, No. 02 (2024): Hlm 351-362, <https://doi.org/10.34005/Guidance.V21i02.4370>.

³¹ Paras Aulia Lestari, "Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas

5. Siswa Kelas VIII

Kelas VIII (Kelas Delapan) merupakan tahun kedua di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau setara. Pada tahap ini, siswa umumnya berusia antara 13 hingga 14 tahun. Sebagai periode peralihan, tingkat ini mengutamakan penguatan dasar akademis dan pengembangan karakter sebelum melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.³²

6. SMP Negeri 3 Pagerwojo

SMP Negeri 3 Pagerwojo merupakan satuan pendidikan formal tingkat SMP yang menjadi lokasi penelitian serta tempat dilaksanakannya uji coba terbatas produk hasil pengembangan.

XII SMA Negeri 1 Pangkal Pinang,” *Ijoe : Indonesian Journal Of Counseling And Education* 6, No. 1 (2025): Hlm 17-25, <https://doi.org/10.32923/Ijoe.V6i1.5367>.

³² Suci Murni Prastiwi Wibowo, Djoko Budi Santoso, And Rizka Apriani, “Pengembangan Modul Perencanaan Karier Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMP,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, No. 4 (2023): Hlm 320-327, <https://doi.org/10.17977/Um065v3i42023p320-327>.