



Pengembangan Media Permainan Career Rocket Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa

Alifia Azzahran Damawan¹, Rochani², Alfiandy Warih Handoyo³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Received: 3 Mei 2026
Revised: 15 Mei 2026
Accepted: 30 Mei 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan papan "Career Rocket" sebagai sarana layanan bimbingan karier guna meningkatkan pemahaman karir siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman karier sebagian siswa kelas IX SMP Negeri 18 Kota Serang, yang berdampak pada kebingungan menentukan arah studi lanjutan dan pilihan profesi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IX yang memiliki tingkat pemahaman karier rendah berdasarkan hasil angket pendahuluan. Prosedur penelitian mencakup analisis kebutuhan, perancangan produk, uji validasi ahli (materi, media, bahasa, dan praktis), revisi, serta uji coba terbatas. Hasil validasi menunjukkan media Career Rocket memperoleh rata-rata kelayakan 85,94% dengan kategori "sangat layak". Uji coba terbatas menggunakan analisis Wilcoxon Match Pairs Test menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, media permainan Career Rocket efektif digunakan sebagai inovasi layanan bimbingan karier yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman karir siswa SMP, terutama dalam aspek perencanaan, eksplorasi, dan pengenalan dunia kerja.

Kata Kunci: Career Rocket, Permainan Papan, Bimbingan Karier, Pemahaman Karir, Siswa SMP.

(*) Corresponding Author:

2285210080@untirta.ac.id¹, rochani1966@untirta.ac.id², alfiandywh@untirta.ac.id³

How to Cite: Azzahran Damawan, A., Rochani, R., & Warih Handoyo, A. (2026). Pengembangan Media Permainan Career Rocket Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(5.B), 20-24. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13053>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan (Alfajar, 2024). Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi tahap transisi penting dalam perkembangan peserta didik karena pada fase ini siswa mulai diarahkan untuk mengenal potensi diri serta menentukan arah pendidikan dan karier selanjutnya (Dewi, 2021).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa SMP yang memiliki pemahaman karir rendah. Kondisi ini terlihat dari kebingungan siswa dalam menentukan jurusan atau bidang pekerjaan di masa depan. Data Indonesia Career Center Network (2017) mencatat sekitar 45% mahasiswa salah memilih jurusan, sedangkan penelitian Anantasara (2020) menemukan 92% siswa SMA/SMK masih bingung menentukan studi lanjutan dan profesi masa depan. Hal ini menunjukkan pentingnya penanaman pemahaman karir sejak jenjang SMP, agar siswa dapat menyiapkan pilihan pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.



Selain itu, hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 18 Kota Serang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tingkat pemahaman karir yang rendah. Siswa sering merasa bingung mengenali minat dan bakatnya, sehingga kesulitan merencanakan masa depan pendidikan maupun karir. Pendekatan konvensional seperti ceramah atau penyampaian materi secara lisan dinilai kurang menarik bagi siswa, sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Zaini, 2020).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan papan "*Career Rocket*", yaitu media bimbingan karir berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa mengenali potensi diri, memahami informasi dunia kerja, serta mengarahkan pilihan studi lanjutan secara tepat. Media ini mengadaptasi teori perkembangan karir Donald Super yang menekankan pentingnya kesesuaian antara konsep diri (*self-concept*) dan pilihan karir (Super dalam Meilani, 2025). Melalui permainan yang bersifat interaktif dan kolaboratif, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan memahami aspek-aspek karir dengan cara yang menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2015 dalam Giwangsa, 2021). Model ini dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran maupun media layanan bimbingan dan konseling. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 18 Kota Serang dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas IX tahun ajaran 2024/2025 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa dengan tingkat pemahaman karir rendah berdasarkan hasil angket awal (Sugiyono, 2022).

Tahapan pengembangan diawali dengan tahap analisis (*analysis*), yang meliputi studi pendahuluan dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling untuk mengidentifikasi kebutuhan media layanan karir. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan mengenali potensi diri, informasi pendidikan lanjutan, serta arah karir yang sesuai dengan minat dan kemampuan. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*), di mana peneliti merancang media permainan papan *Career Rocket* yang berisi 30 kartu pertanyaan berbasis teori perkembangan karir Donald Super. Media dirancang dengan komponen papan permainan berwarna biru, bola sebagai alat interaksi, dan roket sebagai penanda skor.

Pada tahap pengembangan (*development*), produk awal divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi Bimbingan dan Konseling. Validasi dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yang mencakup aspek isi, kebahasaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Setelah mendapat masukan dari para ahli, produk direvisi agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Tahap berikutnya yaitu implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 20 siswa dengan tingkat pemahaman karir rendah. Uji coba dilaksanakan dalam bentuk kegiatan bimbingan kelompok yang memanfaatkan permainan *Career Rocket* sebagai media utama dalam penyampaian layanan karir.

Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluation) yang dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai efektivitas dan kelayakan produk berdasarkan hasil uji ahli serta hasil peningkatan skor pemahaman karir siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket pemahaman karir yang diadaptasi dari Darmawan (2021), yang mencakup aspek minat, bakat, cita-cita, informasi pendidikan lanjutan, serta jabatan dan pekerjaan. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan produk (Arikunto dalam Ernawati & Sukardiyono, 2017) dan uji efektivitas menggunakan Wilcoxon Match Pairs Test karena data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2019). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan Career Rocket efektif dalam meningkatkan pemahaman karir siswa SMP.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Career Rocket layak dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan karier siswa SMP. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan praktisi memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 85,94 persen dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek isi, tampilan visual, kebahasaan, serta kemudahan penggunaan yang dinilai sudah sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Uji coba terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas IX SMP Negeri 18 Kota Serang yang memiliki tingkat pemahaman karier rendah. Hasil perbandingan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 berdasarkan uji Wilcoxon Match Pairs Test. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan Career Rocket berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman karier siswa, terutama dalam aspek perencanaan karier, eksplorasi diri, serta pemahaman terhadap dunia kerja.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahadian Widhi Hantoro dkk. dan Nuril Ilma Qoriana yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman karier siswa. Melalui kegiatan bermain yang interaktif, siswa lebih termotivasi untuk mengenali potensi diri, minat, dan bakatnya dalam menentukan arah pendidikan lanjutan. Dengan demikian, media permainan Career Rocket dapat dijadikan alternatif inovatif dalam layanan bimbingan karier di sekolah menengah pertama karena terbukti menarik, kontekstual, dan efektif

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Career Rocket efektif dalam meningkatkan pemahaman karier siswa SMP. Hasil validasi ahli media, materi, bahasa, dan praktisi memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 85,94 persen dengan kategori sangat layak. Proses uji coba terbatas pada 20 siswa kelas IX SMP Negeri 18 Kota Serang juga memperlihatkan adanya peningkatan signifikan antara hasil pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menandakan bahwa Career Rocket mampu membantu siswa memahami konsep karier secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Media permainan Career Rocket dirancang untuk menggabungkan unsur edukatif dan permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui aktivitas ini, siswa terdorong mengenali minat, bakat, serta potensi diri yang berkaitan dengan pilihan karier dan

pendidikan lanjutan. Selain itu, guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan media ini untuk menyampaikan materi karier secara lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia remaja. Dengan demikian, Career Rocket dapat dijadikan alternatif inovatif dalam layanan bimbingan karier di sekolah menengah pertama. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman karier siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas agar efektivitas media ini dapat diuji pada berbagai konteks sekolah dan tingkat usia peserta didik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajar, M. (2024). *Pendidikan dan Tantangan Karier di Era Modern*. Jakarta: Mitra Cendekia Press.
- Anantasara, R. (2020). Analisis kebingungan siswa SMA dalam menentukan karier masa depan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(2), 158–166.
- Anggelina, R. (2025). *Pemahaman Karier Berdasarkan Teori Donald Super*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S., & Sukardiyono, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, A. (2021). *Pengaruh Bimbingan Kelompok terhadap Pemahaman Karier Siswa Kelas VIII di SMP Negeri Tarakan*. Universitas Borneo Tarakan.
- Dewi, R. (2021). Tingkat pengangguran terbuka di Indonesia: Analisis perbandingan antarnegara ASEAN. *World Population Review Indonesia Report*, 5(1), 34–42.
- Diananda, A. (2019). Perkembangan remaja dan permasalahannya. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 12(1), 115–123.
- Ernawati, L., & Sukardiyono, S. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauziah, N. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Giwangsa, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 40–48.
- Hidayat, A., & Nizar, M. (2021). *Model Desain Pembelajaran ADDIE: Pendekatan Sistematis dalam Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Izzani, R. (2024). Tugas-tugas perkembangan remaja dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Konseling Indonesia*, 9(3), 263–270.
- Khodijah, S. (2025). *Pemahaman Karier Siswa di Era Digital*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Press.
- Lestari, D. (2017). Permasalahan sosial dan karier pada masa remaja. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Remaja*, 5(1), 17–25.
- Meilani, S. (2025). Teori perkembangan karier Donald Super dan implikasinya dalam pendidikan. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 14(1), 8–15.
- Nursalim, M. (2020). Media dalam layanan bimbingan dan konseling. Dalam Zaini, M. (Ed.), *Strategi Inovatif dalam Bimbingan dan Konseling* (hlm. 127–129). Surabaya: Unesa University Press.
- Putro, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rahadian, W., Hantoro, dkk. (2021). Penggunaan kartu kwartet untuk meningkatkan pemahaman karier siswa SMK Muhammadiyah Pakem. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, 9(2), 45–52.
- Utami, D. (2022). Pengembangan permainan papan sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 4(2), 109–114.
- Zaini, M. (2020). Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling Pendidikan dan Sosial*, 12(2), 125–130.