

Pengembangan *Student Career Spin* (SCS) sebagai Media Bimbingan Karir Siswa Sekolah Menengah Pertama

Akhmad Vikry^{1*}, Arga Satrio Prabowo², Lenny Wahyuningsih³

^{1,2,3} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
akhmadvikry6@gmail.com^{1*}, argasatrio@untirta.ac.id², lenny.wahyuningsih@untirta.ac.id³

Alamat Kampus: Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117
Korespondensi penulis: akhmadvikry6@gmail.com

Abstract. *The study aims to develop Student Career Spin (SCS) media to facilitate students in career planning. The method used is Research and Development (R&D) with the development of the 4D Thiagarajan model. The results of the product feasibility test obtained an average value of 85.94%, which means it is very feasible to be implemented. Limited trials were conducted on 10 grade IX students at Al-Izzah Integrated Islamic Middle School, Serang City. The data results were analyzed using descriptive analysis techniques and the Wilcoxon Match Pairs Test. The results of the Wilcoxon Match Pairs Test obtained a significance value (asymptotic Sig) of 0.005, which means that the value is less than 0.05. So the hypothesis is accepted and it can be concluded that the development of Student Career Spin (SCS) media can improve the career planning of grade IX students at Al-Izzah Integrated Islamic Middle School, Serang City.*

Keywords: *Career Planning, Research and Development, Student Career Spin*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media *Student Career Spin* (SCS) agar memudahkan peserta didik dalam perencanaan karir. Metode yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model 4D Thiagarajan. Hasil uji kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata 85,94% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 peserta didik kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang. Hasil data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan *Wilcoxon Match Pairs Test*. Hasil uji *Wilcoxon Match Pairs Test* mendapatkan nilai signifikansi (*asymptotic Sig*) sebesar 0,005 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05. Maka hipotesis diterima dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Student Career Spin* (SCS) dapat meningkatkan perencanaan karir peserta didik kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang.

Kata Kunci: *Perencanaan Karir, Research and Development, Student Career Spin*

1. LATAR BELAKANG

Bimbingan dan konseling adalah suatu layanan yang disediakan oleh sekolah yang bertujuan membantu memecahkan permasalahan yang dialami siswa dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Salah satu fungsi bimbingan dan konseling yaitu membantu peserta didik merencanakan pendidikan, pekerjaan dan karir dimasa depan sesuai dengan potensi yang dimiliki. Selain bidang layanan sosial, pribadi dan belajar, bimbingan dan konseling juga memiliki bidang layanan karir.

Menurut Permendikbud No. 111 tahun 2014 bimbingan dan konseling karir merupakan proses pemberian bantuan kepada siswa atau konseli untuk mengalami pertumbuhan, perkembangan, eksplorasi dan pengambilan keputusan karir secara rasional dan realitas sesuai dengan potensi yang dimiliki. Hal tersebut senada dengan pendapat Nugrahawati

(Juwitaningrum, 2013) bahwa bimbingan karir merupakan suatu bantuan yang diberikan guru bimbingan dan konseling kepada siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah karir.

Ginzberg berpendapat bahwa pemilihan karir merupakan proses perkembangan yang berlangsung dari waktu ke waktu yang terjadi lebih dari satu kali. Pada teori Ginzberg peserta didik SMP proses pemilihan karirnya terklasifikasikan dalam periode tentatif. Pada periode ini peserta didik harus dapat menyadari dan mempertimbangkan pemilihan karirnya dari perspektif minat, bakat, kemampuan, imbalan kerja, kecakapan, nilai dan waktu (Hotmauli, 2022). Teori perkembangan karir Ginzberg berperan penting terhadap keberhasilan peserta didik dalam merencanakan karir.

Perencanaan karir merupakan suatu hal yang mengarah pada keputusan karir. Menurut Komara (2016) mengemukakan bahwa perencanaan karir adalah perkembangan sebuah perjalanan akademik peserta didik untuk mendapatkan kesuksesan dalam belajar. Selanjutnya menurut Supriatna dan Budiman (Ariska, 2019) mengatakan bahwa pentingnya perencanaan karir untuk membangun sikap siswa dalam menempuh karir di masa yang akan datang.

Masalah karir menjadi sebuah tantangan peserta didik dalam pemilihan jalur pendidikan dan karir di masa depan. Sering kali terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan karir dikarenakan peserta didik minim informasi terkait studi lanjut. Penelitian yang telah dilakukan oleh Haq dan Farida (2019) pada siswa SMP kelas VIII di Jatoroto dan Jatisrono Wonogiri Jawa Tengah menunjukkan hasil sebanyak 15,6% peserta didik masih belum tahu pilihan sekolahnya setelah lulus SMP dan sebanyak 23,4% peserta didik belum mengetahui jurusan yang akan diambil. Selanjutnya Subrata (Juwitaningrum, 2013) melakukan survey mengenai persiapan karir pada siswa SMA di Surabaya yang menunjukkan hasil sebesar 85% siswa ragu terhadap karirnya di masa depan, sebesar 80% siswa belum dapat menentukan karir dengan matang dan sebesar 75% siswa mengalami kesulitan untuk merencanakan dan memutuskan karir dengan baik.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (Rusnawati & Sampr, 2022) menemukan bahwa terdapat 92% remaja yang tidak tahu akan menjadi apa pada masa depannya dan terdapat 45% lainnya merasa berkuliahan di jurusan yang salah. Kemudian berdasarkan survey yang dilakukan kepada mahasiswa di Indonesia terdapat 87% merasa salah dalam memilih jurusan (Rossalina & Salim, 2019; Harahap (Rusnawati & Sampr, 2022). Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan bahwa minimnya perencanaan karir secara optimal mulai dari berbagai jenjang pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa perencanaan karir menjadi permasalahan peserta didik. Sudah semestinya peserta didik dapat meningkatkan

kesadaran karirnya sejak usia dini. Hal ini sesuai dengan salah satu tugas perkembangan peserta didik yaitu harus memiliki wawasan perencanaan karir.

Peranan guru bimbingan dan konseling menjadi sangat penting dalam memberikan layanan karir kepada siswa. Salah satu cara membantu siswa dalam merencanakan karirnya yaitu dengan memberikan layanan bimbingan karir. Penelitian yang dilakukan oleh Atmaja (2014) menunjukkan layanan bimbingan karir dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap perencanaan karir. Selanjutnya menurut Juwitaningrum (2013) mengatakan bimbingan karir terbukti secara efektif dapat meningkatkan kematangan karir siswa sehingga layanan bimbingan karir dapat layak untuk diterapkan pada program bimbingan dan konseling.

Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan berbagai media sehingga proses pemberian layanan menjadi lebih menarik. Menurut Gagne (Arda, Saehana, S., & Dasikin, 2015) mengatakan bahwa media adalah beragam jenis komponen yang berada dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulasi pada proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mengatakan bahwa dalam ruang lingkup pendidikan media merupakan berbagai jenis benda yang dapat dimanfaatkan, dilihat, didengar atau dibicarakan beserta instrumen yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kemp & Dalton (Jannah, 2009) mengatakan bahwa pemanfaatan media pada proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa, lebih interaktif, kualitas sikap positif dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan serta peranan guru dapat berubah menjadi lebih baik. Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang bisa dipergunakan dalam penyampaian informasi atau pesan dan dapat menstimulasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menimbulkan motivasi dalam belajar.

Penggunaan media juga dapat dikombinasikan dengan permainan agar menjadi lebih menarik dan interaktif. Media permainan dalam pemberian layanan bimbingan karir terbukti dapat meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa (Ariska, 2019). Salah satu media permainan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pemberian informasi kepada siswa yaitu media permainan *spinning wheel*.

Spinning wheel adalah media permainan dengan bentuk lingkaran seperti roda berputar. Media *spinning wheel* dapat digunakan sebagai media permainan pada proses pemberian layanan informasi kepada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa sehingga proses pemberian layanan informasi karir dapat lebih efektif dan efisien. Hal ini didukung pada penelitian yang dilakukan oleh Huda (2020) menunjukkan bahwa menggunakan media *spinning wheel* dalam proses pembelajaran qawaid nahwu mengalami peningkatan. Selaras dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Huwae, S. R., Noviandini,

D., & Pattiserlihun, A. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media belajar *colorful spinning wheel of physics* secara keseluruhan mencapai kriteria keberhasilan.

Pengembangan media *spinning wheel* akan diterapkan pada peserta didik kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut berdasar pada hasil data Asesmen Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) kelas IX pada bidang karir menunjukkan persentase paling rendah dibandingkan dengan bidang lainnya. Kelas IX Akhwat memperoleh persentase terendah yaitu sebesar 14,12%, lalu kelas IX Ikhwan 2 memperoleh persentase 17,18% dan kelas IX Ikhwan 1 memperoleh persentase 18,14%. Selain itu, penggunaan media berbentuk fisik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut masih sangat minim sehingga perlu adanya inovasi untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media permainan *spinning wheel* pada peserta didik kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang agar menambah wawasan mengenai studi lanjut setelah lulus dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Permasalahan yang terjadi di IX SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang berkaitan dengan minimnya informasi mengenai studi lanjut yang dimiliki peserta didik dan kurang variatif dalam penggunaan media jika dibiarkan dapat menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif yang akan terjadi seperti menjadi pengangguran, salah memilih jurusan studi lanjut dan kurang tertarik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan pengembangan media permainan *spinning wheel* di IX SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang sebagai media pembelajaran baru dan diharapkan dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Berkenaan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media *spinning wheel* terhadap perencanaan karir siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian terdahulu dijadikan sebagai sarana pendukung terhadap bahasan penelitian. Berikut penelitian terdahulu diantaranya :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Shofiyani, Rahmawati, Rahmawati, Nisa'atussalamah, & Ardiansyah (2021) yang berjudul "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif *Spinning Wheel* bagi Guru di MI Miftahul Ma'arif" dengan metode *Community Based Research (CBR)* menemukan bahwa penggunaan media *spinning wheel* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan ditandai hasil 70% dapat meningkatkan keberanian siswa dalam hal *public speaking* dan sebanyak 30% siswa

termotivasi serta semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *spinning wheel* dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Huda (2020) yang berjudul “Penggunaan Media *Spinning Wheel* dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu” menemukan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan nilai peserta didik rata-rata 63,43 pada *pretest*, kemudian temuan setelah dilakukan *posttest* dengan menggunakan media *spinning wheel* mengalami peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebesar 83,53 atau meningkat sebesar 20,1%.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Huwae, S. R., Noviandini, D., & Pattiserlihun, A (2017) yang berjudul “Desain Media Belajar "*Colorful Spinning Wheel Of Physics*" pada Materi Fisika tentang Lensa Cembung” menemukan hasil pada observasi sebesar 92,19% peserta didik menjadi aktif dalam diskusi kelompok, hasil kuesioner sebesar 99,41% peserta didik memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media *colorful spinning wheel of physics* dan dari hasil *post-test* 100% peserta didik mendapatkan nilai lebih dari 70. Seluruh kriteria keberhasilan pada penelitian ini tercapai sebab mencapai nilai lebih dari 70. Berdasarkan hasil dan analisis data maka dapat dikatakan penggunaan media ini berhasil membuat peserta didik aktif dalam memahami materi.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022) mengatakan bahwa *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan guna menghasilkan sebuah produk dan diuji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model pengembangan 4D Thiagarajan dengan empat tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) (Kristanti & Julia, 2017).

Sugiyono (2022) mengemukakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menilai variabel yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket perencanaan karir siswa yang dimodifikasi dari (Febrian, 2024). Hasil uji reabilitas instrumen perencanaan karir diperoleh nilai reabilitas sebesar 0,903 yang artinya nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 sehingga instrumen perencanaan karir dapat dinyatakan reliabel. Selain itu, produk diuji kelayakan oleh ahli media dan bahasa serta ahli materi yang selanjutnya diuji coba terbatas kepada 10 siswa. Analisis data menggunakan Teknik *wilcoxon match pairs test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic 27*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan dilaksanakan berdasarkan acuan pengembangan model 4D Thiagarajan. Menurut Rusmayana (2021) model 4D terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaranluasan). Proses penelitian dipaparkan sebagai berikut :

***Define* (Pendefinisian)**

a. Analisis awal

Tahap pertama dilakukan untuk memahami permasalahan yang terjadi di tempat penelitian. Hal pertama yang dilakukan yaitu berupa wawancara tidak terstruktur dengan guru bimbingan dan konseling SMP Islam Al-Izzah Kota Serang guna mengetahui gambaran secara umum mengenai perencanaan karir siswa kelas IX di SMP Islam Al-Izzah Kota Serang tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa memiliki perencanaan karir yang cukup rendah dan perubahan sistem kurikulum pada jenjang pendidikan selanjutnya membuat siswa menjadi kebingungan dalam menentukan karirnya. Selain itu, penggunaan media berbentuk fisik dalam proses pembelajaran di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang masih sangat minim sehingga perlu adanya inovasi untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Analisis siswa

Tahap ini dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi tingkat perencanaan karir siswa dengan menyebarkan angket perencanaan karir kepada siswa kelas IX SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 68 siswa. Kemudian peneliti menetapkan sampel penelitian sebanyak 10 siswa yang berada pada kategori rendah dan sedang. Berdasarkan penyebaran angket perencanaan karir didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Perencanaan Karir Siswa Kelas IX SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang
Tahun Ajaran 2024/2025

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	23	37%
Sedang	36	58%
Rendah	3	5%

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa perencanaan karir siswa kelas IX SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang tahun ajaran 2024/2025 terdiri dari 3 kategori, 37% atau 23 siswa berkategori tinggi, 58% atau 36 siswa berkategori sedang dan 5%

atau 3 siswa berkategori rendah. Kemudian siswa yang berkategori rendah dan sedang selanjutnya diberikan layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan perencanaan karirnya. Selain itu, dalam proses pemberian layanan tentunya guru bimbingan dan konseling memerlukan media layanan yang lebih menarik. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media berupa *Student Career Spin* agar dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa meningkatkan perencanaan karirnya.

c. Analisis tugas

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis tugas perkembangan yang harus dicapai siswa. Berdasarkan teori perkembangan karir Ginzberg, beberapa tugas perkembangan yang harus dicapai peserta didik pada usia remaja salah satunya yaitu memiliki kesadaran dan dapat merencanakan karirnya sesuai dengan minat, nilai, kapasitas dan nilai yang diyakini.

d. Analisis konsep

Tahapan ini dilakukan peneliti untuk menetapkan materi sesuai dengan tugas perkembangan karir siswa. Adapun materi yang akan digunakan berdasarkan teori tugas perkembangan karir Ginzberg untuk dikembangkan menjadi sebuah produk pada proses pembelajaran.

e. Analisis tujuan instruksional

Kegiatan ini merupakan proses penetapan tujuan yang akan pembelajaran sesuai dengan indikator dalam materi yang telah disusun. Pemberian layanan karir bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan merencanakan karir siswa dengan penyampaian materi yang lebih menarik dan menyenangkan.

Design (Perancangan)

a. Penyusunan tes asesmen

Tahap ini peneliti membuat susunan instrumen berupa angket skala perencanaan karir peserta didik, angket uji kelayakan media dan bahasa serta angket uji kelayakan materi.

b. Pemilihan media

Tahap ini peneliti menentukan media yang akan dikembangkan berdasarkan materi dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti memilih mengembangkan media permainan *spinning wheel* dengan nama media "*Student Career Spin* (SCS)". Media tersebut dipilih dengan pertimbangan sebagai media yang

dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Pemilihan format

Selanjutnya peneliti merancang komponen media yang akan dikembangkan pada media *student career spin*. Beberapa komponen yang akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 2. Komponen *Student Career Spin*

No	Nama	Keterangan
1	Papan <i>Spin</i>	Papan <i>spin</i> merupakan media berbentuk lingkaran yang memiliki 11 juring angka dan 1 juring “Bonus”. Pemain akan memutar papan <i>spin</i> dan ketika berhenti jarum akan menunjukan pada salah satu juring. Jika jarum berhenti di juring “Bonus” pemain akan mendapatkan hadiah yang disediakan guru bimbingan dan konseling, namun jika jarum menunjukan pada juring angka, pemain akan mengambil kartu pertanyaan lalu menjawabnya,
2	Kartu Permainan	Kartu permainan memiliki 3 bagian yaitu SMA, MA dan SMK sehingga dimainkan dalam 3 sesi dan masing-masing bagian kartu memiliki 11 pertanyaan.
3	Buku Saku	Buku saku merupakan buku panduan untuk guru bimbingan dan konseling yang berisi materi mengenai SMA, MA dan SMK, aturan bermain, cara bermain, cara merangkai media, komponen media dan profil pencipta.
4	Plat Penyangga	Plat penyangga digunakan sebagai penopang bagian alas media agar dapat berdiri dengan seimbang.
5	Tiang Penyangga	Tiang penyangga terbagi menjadi dua bagian yaitu tiang penyangga bawah dan tiang penyangga atas yang dapat dibongkar pasang.
6	Ring	Media <i>student career spin</i> memiliki dua ring yang dipasang pada tiang penyangga bawah. Ring pertama dipasang sebelum papan <i>spin</i> dan ring kedua dipasang setelah logo.
7	Mur	Mur berfungsi untuk mengencangkan media. Mur biasa dipasangkan setelah papan <i>spin</i> dan mur penutup

		dipasangkan paling terakhir setelah ring kedua.
8	Logo	Logo berbentuk lingkaran yang dipasangkan di bagian depan setelah mur biasa dipasang atau dikencangkan.

d. Desain awal

Kegiatan yang dilakukan peneliti ialah membuat desain awal komponen-komponen yang ada dalam media *student career spin*. Desain awal dikerjakan menggunakan aplikasi *CorelDRAW 2020* dan *Canva*. Tahap ini juga media *student career spin* siap untuk dinilai dan diujicobakan. Desain awal media secara menyeluruh dapat dilihat pada *QR Code* dibawah ini :



Gambar 1. *QR Code* Desain Awal *Student Career Spin*

Develop (Pengembangan)

a. Penilaian ahli

Kegiatan peneliti pada tahap ini melakukan pengujian oleh ahli media dari berbagai aspek sesuai dengan bidangnya masing-masing guna mengetahui kelayakan dari media *student career spin* yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan bahasa, serta ahli materi. Hasil pengujian akan digunakan sebagai bahan untuk perbaikan media *student career spin*. Produk yang dilakukan hanya pada buku saku permainan. Sedangkan media dan kartu permainan tidak ada perbaikan. Hasil pengujian yang telah dilakukan sebagai berikut :

b. Uji coba pengembangan

Uji coba secara terbatas dilakukan pada tahap ini kepada 10 siswa yang telah mengisi angket perencanaan karir yang berada dalam kategori rendah dan sedang. Kemudian, siswa akan diberikan angket perencanaan karir *pre test* dan *post test* untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan perencanaan karirnya.

Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan adalah tahap terakhir pada pengembangan model 4D Thiagarajan. Tahap penyebarluasan belum dilakukan, namun peneliti berencana melakukan penyebarluasan media *student career spin* kepada khalayak umum.

Hasil Analisis Uji Coba Model

a. Hasil uji coba kelayakan produk

Media *Student Career Spin* (SCS) yang telah dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya kepada dua ahli yang sesuai dengan bidangnya. Penilaian yang diuji kelayakannya oleh ahli yaitu uji kelayakan media dan bahasa serta uji kelayakan materi. Angket uji kelayakan menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan yaitu sangat kurang (skor 1), kurang (skor 2), baik (skor 3) dan sangat baik (skor 4).

Uji coba kelayakan media *Student Career Spin* (SCS) dilakukan oleh dua ahli diantaranya Ibu Meilla Dwi Nurmala, S.Psi., M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sebagai ahli materi dan Ibu Dr. Evi Afiati, M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sebagai ahli media dan bahasa. Kategori penilaian media dibagi menjadi 5 yaitu sangat layak, layak, cukup, tidak layak dan sangat tidak layak. Berikut merupakan tabel kategori kelayakan produk :

Tabel 4. Kategori Kelayakan Produk

Skor (%)	Kategori
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Tidak Layak
< 21 %	Sangat Tidak Layak

Sumber : Arikunto (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Berdasarkan tabel 4. terdapat hasil uji kelayakan media oleh ahli. Berikut hasil penilaian uji kelayakan media *Studen Career Spin* (SCS) :

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Produk

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian (%)	Kategori
1	Materi	75%	Layak
2	Media dan Bahasa	96,88%	Sangat Layak
Total Skor Rata-rata		85,94%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4. hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media *student*

career spin mendapatkan nilai 75% dengan kategori “Layak”. Uji kelayakan materi dinilai dari sisi kesesuaian materi dan standar isi. Kemudian penilaian oleh ahli media dan bahasa mendapatkan nilai 96,88% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan media dan bahasa dinilai dari sisi standar isi, tampilan visual, ukuran, kebahasaan dan penulisan.

Jika hasil uji kelayakan produk tersebut dijumlahkan secara keseluruhan nilai rata-rata diperoleh 85.94% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh sebab itu, media *student career spin* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan.

b. Hasil Uji Coba Terbatas

Media *student career spin* yang telah mendapatkan penilaian oleh para ahli kemudian diperbaiki. Selanjutnya diuji coba terbatas kepada 10 siswa yang memiliki perencanaan karir dengan kategori rendah dan sedang. Uji coba terbatas dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidak peningkatan perencanaan karir pada siswa, antara *pre test* dan *post test*. Adapun hasil nilai *pre test* dan *post test* sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Responden	Pre-Test	Post-Test	Gain	Persentase	Keterangan
R1	14	20	6	30%	Meningkat
R2	13	17	4	20%	Meningkat
R3	14	19	5	25%	Meningkat
R4	15	20	5	25%	Meningkat
R5	17	20	3	15%	Meningkat
R6	18	20	2	10%	Meningkat
R7	14	19	5	25%	Meningkat
R8	15	18	3	15%	Meningkat
R9	16	20	4	20%	Meningkat
R10	16	19	3	15%	Meningkat

Hipotesis pada penelitian dan pengembangan produk sebagai berikut :

1. Ho : Pengembangan media *Student Career Spin* tidak dapat meningkatkan perencanaan karir siswa Kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Serang tahun ajaran 2024/2025.
2. Ha : Pengembangan media *Student Career Spin* dapat meningkatkan perencanaan karir siswa Kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Serang tahun ajaran 2024/2025.

Hipotesis selanjutnya dianalisis dengan teknik *wilcoxon match pairs test* dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 27*. Hasil uji *wilcoxon match pairs test* sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

Berdasarkan tabel 7 dengan jumlah responden 10 peserta didik dapat diketahui pada kolom *negative ranks* baik pada nilai *N*, *mean rank* dan *sum of ranks* mendapatkan nilai 0 yang artinya menunjukkan bahwa nilai *pre test* ke nilai *post test* tidak terjadi penurunan. Selanjutnya kolom *positive ranks* menunjukkan 10 responden (*N*) terjadi peningkatan antara nilai *pre test* dengan nilai *post test*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *mean ranks* sebesar 5,50 dan nilai *sum of ranks* sebesar 55,00. Kemudian pada nilai *ties* menunjukkan angka 0, artinya tidak ada responden yang mendapatkan nilai yang sama dari nilai *pre test* ke nilai *post test*.

Selain itu, pada uji *wilcoxon match pairs test* terdapat juga tabel *test statistics* untuk pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak. Dasar pengambilan keputusan hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$ dan hipotesis ditolak jika nilai signifikansi $> 0,05$. Adapun hasil *test statistics* sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

Test Statistics^a	
Post-test - Pre-test	
Z	-2.333
Asymp. Sig. (2-tailed)	.020

Hasil *test statistics* pada uji *wilcoxon match pairs test* pada tabel 8 mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (0,005) $< 0,05$. Berdasarkan pada hasil *pre test*, *post test* dan *test statistics* pada uji *wilcoxon match pairs test* dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima yang artinya pengembangan media *student career spin* dapat meningkatkan perencanaan karir siswa kelas IX di SMP Islam Terpadu Al-Izzah Kota Serang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Student Career Spin (SCS) merupakan produk yang dikembangkan melalui analisis kebutuhan yang terjadi di sekolah. Produk ini dikembangkan bertujuan untuk membantu guru bimbingan dan konseling dalam menyelesaikan permasalahan perencanaan karir setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan cara yang lebih efisien, menarik dan interaktif. Hasil uji kelayakan produk mendapatkan nilai 75% pada uji kelayakan materi nilai 96,88% pada uji kelayakan media dan bahasa dengan rata-rata nilai 85,94% atau “Sangat Layak”. Maka produk dapat diuji coba dalam skala terbatas kepada siswa.

Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa dengan menggunakan skor *pre test* dan *post test* yang selanjutnya dianalisis dengan teknik *wilcoxon match pairs*. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai *mean ranks* sebesar 5,50 dan nilai signifikansi (*asympt. Sig*) $0,005 < 0,05$. Berdasarkan data tersebut produk *student career spin* dapat meningkatkan perencanaan karir siswa.

Selama proses penelitian tentunya mengalami tantangan dan hambatan. Proses pengembangan media memerlukan waktu yang cukup lama pada proses perancangan karena peneliti berkolaborasi dengan pihak ketiga. Selain itu, keterbatasan sampel untuk uji produk yang digunakan peneliti hanya sampai uji coba terbatas, sehingga kedepannya perlu diuji coba dengan sampel yang lebih luas.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu sebagai referensi dalam penelitian dan pengembangan media yang sejenis khususnya perubahan pada konten pertanyaan sehingga terciptanya lebih banyak media dalam dunia pendidikan yang menarik, kreatif, efektif dan efisien.

DAFTAR REFERENSI

- Arda, Saehana, S., & Dasikin. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sanis*, 3(1), 69-77
- Ariska, D. (2019). Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Peningkatan Perencanaan Karier Siswa SMP. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5(8), 556-566.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir Dengan Penggunaan Media Modul. *PSIKOPEDAGOGIA*, 3(2), 58-68.
- Ernawati, I., & Sukardiyo, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 204-210.

- Haq, A. H., & Farida, R. (2019). Orientasi Karir pada Siswa SMP: Pilihan Jurusan dan Gambaran Pekerjaan Di Masa Depan. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 8(1), 7-14.
- Hotmauli, M. (2022). Implementasi Teori Ginzberg Dalam Bimbingan Konseling Karir: Literature Review. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 3(2), 98-104.
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155-174.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5 ed.). (Istiwidayati, & Soedjarwo, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Huwae, S. R., Noviandini, D., & Pattiserlihun, A. (2017). "Desain Media Belajar "Colorful Spinning Wheel Of Physics" pada Materi Fisika tentang Lensa Cembung". *Seminar Nasional Alfa VII*.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Juwitaningrum, I. (2013). Program Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 132-147.
- Komara, I. B. (2016). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Perencanaan Karir Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA*, 5(1), 33-42.
- Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4 (1), 38-50.
- Puteri, L. A., & Mintohari. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *JPSD*, 10 (7), 1541-1551.
- Rossallina, L., & Salim, R. A. (2019). Perilaku Eksplorasi Karier, Dukungan Sosial dan Keyakinan dalam Pengambilan Keputusan Karier SMP. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8(2), 224-239
- Rusnawati, E., & Sampr, P. D. (2022). Faktor-Faktor Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Pada Siswa SMA. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 1, 12-17.
- Shofiyani, A., Rahmawati, R. D., Rahmawati, K., Nisa'atussalamah, & Ardiansyah, P. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Wheel Bagi Guru Di Mi Miftahul Ma'arif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 (3), 154-159.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Susmiarni, A., Atika, N., & Fitri, I. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel: Media untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7 (2), 166-184.
- Wathon, A. (2022). Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Kelompok Belajar. *Manajemen Pendidikan Islam*, 1 (1), 1-22.