

## **Meningkatkan Wawasan Karir Siswa dengan Permainan Tradisional Congklak**

**Elisa, Rochani, Arga Satrio Prabowo**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan  
Ageng Tirtayasa

Email Korespondensi: 2285200011@untirta.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan tradisional congklak karir adar dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terkait wawasan karir. Metode yang digunakan adalah *research and development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil uji kelayakan terhadap produk yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,5% yang artinya layak untuk diimplementasikan. Selanjutnya berdasarkan hasil respon siswa terhadap media permainan mendapat nilai sebesar 87, 4% atau pada kategori sangat layak. Subjek uji coba penelitian ini yaitu 6 siswa kelas XII di SMAN 1 Bojongmanik, yang memiliki wawasan karir terendah berdasarkan analisis kebutuhan. Pengukuran wawasan karir serta uji kelayakan media permainan congklak karir dilakukan dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan *Wilcoxon match pairs test*, yang disajikan dalam bentuk table. Hasil uji *Wilcoxon match pairs test* menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* sebesar 0,028, nilai tersebut kurang dari 0,05, data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media permainan tradisional congklak dapat meningkatkan wawasan karir siswa kelas XII di SMAN 1 Bojongmanik.

Kata Kunci: Wawasan Karir, Congklak Karir, *Research and Development*.

### **Abstract**

*This research aims to develop the traditional media game Congklak Career to help students increase their understanding of career insights. The method used is research and development (R&D), using the 4D development model. The results of the feasibility test on the product being developed obtained an average score of 80.5%, which means it is suitable for implementation. Furthermore, based on the results of students' responses to game media, they received a score of 87.4% or in the very appropriate category. The test subjects for this research were 6 class XII students at SMAN 1 Bojongmanik, who had the lowest career insight based on needs analysis. Measuring career insight and testing the suitability of the career congklak game media was carried out using a questionnaire. The data obtained were analyzed using descriptive analysis techniques and the Wilcoxon matched pairs test, which were presented in table form. The results of the Wilcoxon match pair test show that the Asymp Sig. (2 tailed) of 0.028, this value is less than 0.05, this data shows that the development of the traditional congklak game media can increase the career insight of class XII students at SMAN 1 Bojongmanik.*

*Keywords: Career Insight, Career Congklak, Research and Development.*

## **Pendahuluan**

Karir yaitu mekanisme seumur hidup dimana akan terus berkembang selama kehidupan manusia. Perkembangan karir dimulai selama masa remaja Ketika seseorang mengeksplorasi keterampilan, minat, serta aspirasi mereka. Menurut Atmaja (2014), salah satu tanggung jawab pertumbuhan remaja adalah persiapan karir, oleh karena itu sangat penting untuk mendukung remaja dalam menjalani proses tersebut. Sekolah menengah atas merupakan salah satu kelompok usia yang amat signifikan untuk pengembangan karir. Kurun usia ini merupakan periode penting bagi seorang individu memulai untuk mengeksplorasi karir, keputusan-keputusan tentang sekolah lanjutan, yang meletakkan dasar untuk keberhasilan masa depan.

Remaja mulai mengungkapkan masa depannya dengan serius, menurut Savickas (Lakadjo, 2023), yang juga mencatat bahwa mereka mulai menaruh perhatian pada beberapa bidang kehidupan yang akan mereka jalani saat dewasa. Pemahaman masyarakat mengenai wawasan karir masih sangat minim, dan mereka belum menyadari betapa pentingnya mengetahui tentang pekerjaan atau jurusan. Akibatnya, masyarakat memilih karier berdasarkan keputusan orang tuanya, atau siswa memilih karier yang motivasinya tidak jelas (Christian et al., 2022).

Wawasan karir seseorang merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi pilihan karirnya pada saat ini. Pemahaman seseorang terhadap beberapa aspek yang membantu memajukan kariernya dikenal dengan istilah wawasan karir. Berita Resmi Statistik No. 38/05 Th. XVII, dipublikasikan pada 5 Mei 2014. Sebanyak 7,2 juta orang hidup dalam kemiskinan pada Februari 2014. Generasi muda atau pelajar yang sudah benar-benar memasuki fase produktif merasa khawatir dengan penumpukan pekerjaan (BPS, 2012). Coba Lembaga Pendidikan formal diharapkan menjadi tempat bagi siswa mengeksplorasi karir dengan mengetahui wawasan karir guna mempersiapkan diri dimasa depan. Minat anak terhadap suatu pekerjaan atau profesi akan tumbuh sebagai hasil dari pemahaman dan kesadaran yang luas akan fakta-fakta profesional.

Fenomena permasalahan karir di Indonesia sejujurnya bisa dibilang cukup memprihatinkan, Menurut jajak pendapat berbeda yang dilakukan oleh Prabowo et al (2015), lebih dari 50% siswa SMA di sejumlah sekolah di wilayah Jabodetabek kurang memahami tentang karir. Pendapat berbeda yang dilakukan oleh Prabowo et al (2015), lebih dari 50% siswa SMA di sejumlah sekolah di wilayah Jabodetabek kurang memahami tentang karir. Selain itu, penelitian Khairun (Azka, 2023) mengungkapkan bahwa banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam karirnya karena kurangnya eksplorasi dan pengumpulan pengetahuan tentang

karir. Hal ini menunjukkan bagaimana kurangnya pemahaman atau wawasan karir menyebabkan rendahnya kematangan karir.

Berdasarkan data di atas, dapat dikatakan bahwasannya wawasan karir didefinisikan oleh kemampuan seseorang untuk berhasil membereskan berbagai tugas di tiap-tiap tingkat pengembangan karir, seperti membuat rencana, belajar tentang tempat kerja, dan membuat keputusan karir berdasarkan kesadaran diri. dan pengetahuan tentang bidang yang dipilih. Untuk mempersiapkan masa depan mereka, masyarakat mulai mencari pengetahuan dan keterampilan selama ini baik melalui sekolah formal maupun informal.

Bimbingan dan konseling berperan dalam membantu siswa merencanakan masa depan mereka dan memberi tahu mereka tentang keahlian profesional mereka. Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 mengenai bimbingan dan konseling pada pendidikan menengah adalah kunci terselenggaranya bimbingan dan konseling sekolah di Indonesia. Membuat media yang berfokus pada wawasan karir siswa yakni salah satu strategi yang dapat diterapkan guna meningkatkan pengetahuan siswa terhadap informasi karir. Melalui penggunaan media kreatif, siswa dapat mengembangkan minat terhadap layanan bimbingan dan konseling, yang berujung pada peningkatan pembelajaran serta peningkatan penerimaan terhadap apa yang telah dipelajari (Dewiyandari, 2018).

Media berbasis permainan tradisional yaitu salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan. Ketersediaan media permainan juga dapat mendorong pertumbuhan bakat kognitif, menciptakan struktur kognitif, mengajarkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan fokus. Congklak yaitu salah satu media berbasis permainan tradisional yang dapat digunakan. congklak merupakan permainan tradisional yang dimainkan diindonesia yang konon berasal dari pedagang dari Timur Tengah dan Afrika (Zahra & Setyaputri, 2023). Permainan congklak dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang berbagai aspek unik pada karir tertentu. Suatu bentuk permainan tradisional yang disebut dengan “modifikasi permainan Congklak” memanfaatkan objek, pertanyaan, dan pendapat yang berhubungan dengan karir serta seperangkat aturan yang harus dipatuhi pemainnya saat bermain.

Hasil temuan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan seorang guru di SMA Negeri 1 Bojongmanik, menjelaskan bahwasannya tidak ada pemahaman terkait wawasan karir pada siswa Hal ini disebabkan karena belum adanya media pendukung yang dapat membantu proses pemberian layanan tentang wawasan karir sehingga proses bimbingan yang dilaksanakan menjadi sia-sia. Dengan demikian, agar dapat memberikan

layanan bimbingan dan konseling secara efektif, khususnya yang berkaitan dengan layanan karir, maka guru bimbingan dan konseling sangat memerlukan suatu media pendukung.

Berdasarkan paparan diatas diperlukan adanya media pendukung layanan bimbingan dan konseling bagi siswa agar adanya layanan untuk mempersiapkan karir yang diinginkannya, karena jika tidak, dikhawatirkan kemungkinan besar siswa akan mengalami ketidak pastian serta kebingungan dalam mencapai tujuan karirnya. Prognosis pada hasil penelitian ini diharapkan permainan tradisional congklak yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Bojongmanik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam memberikan pemahaman terkait wawasan karir.

Maka dari itu, peneliti mencoba menawarkan solusi dengan mengembangkan permainan congklak yang dapat membantu memberikan wawasan karir pada siswa yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa”

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Maydiantoro (2021) penelitian dan pengembangan, ataupun juga dikenal dengan *Research and Development* (R&D), yakni metode penelitian yang telah terbukti meningkatkan proses pembelajaran. mulai dari pengujian produk, merevisi produk, hingga akhirnya menghasilkan produk yang valid serta dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media permainan congklak karir, untuk membantu wawasan karir yang rendah. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yakni tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XII 1, 2 dan 3 di SMA Negeri 1 Bojongmanik, Jadi total kelas yaitu sebanyak 3 kelas dengan jumlah siswa dikelas XII 1 sebanyak 25 siswa, jumlah siswa dikelas XII 2 sebanyak 27, dan jumlah siswa dikelas XII 3 sebanyak 29 siswa. Adapun sampel pada penelitian berjumlah 6 orang siswa dengan wawasan karir rendah dimana sampel tersebut diperoleh dengan menggunakan purposive sampling. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrument angket/kuesioner skala liker sebagai metode pengumpulan data.

**Hasil**

**1. Hasil Kategorisasi**

Berikut ini adalah hasil uji penyebaran angket serta hasil analisis angke wawasan karir

**Tabel 1. Gambaran Wawasan Karir Siswa Kelas XII  
SMA Negeri 1 Bojongmanik**

| Kategori | Kriteria | Presentase |
|----------|----------|------------|
| Tinggi   | 19       | 26%        |
| Sedang   | 38       | 51%        |
| Rendah   | 17       | 23%        |

Terlihat dari tabel dan grafik di atas, wawasan karir siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bojongmanik terbagi dalam tiga kategori, 26% tinggi atau sebanyak 19 siswa, 38% sedang sebanyak 38 siswa dan 23% rendah atau sebanyak 17 siswa.

**2. Hasil Uji Coba Kelayakan Produk**

Berikut ini hasil analisis uji coba kelayakan produk kepada ahli serta uji ketergunaan oleh praktisi

**Tabel 2. Hasil Nilai Kelayakan Produk (%)**

| No                       | Item Penilaian   | Skor Penilaian | Kategori     |
|--------------------------|------------------|----------------|--------------|
| 1                        | Media dan Materi | 82,1%          | Sangat Layak |
| 2                        | Bahasa           | 67,8%          | Layak        |
| 3                        | Praktisi         | 91,6%          | Sangat Layak |
| Rata-Rata Skor Penilaian |                  | 80,5 %         | Layak        |

Berasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa, ahli media dan materi memberikan nilai dengan perenstase sebesar 82,1% dengan kategoeri sangat layak. Ahli bahasa memberikan nilai dengan presentase sebesar 67,8% dengan kategori layak. Kemudian, pada uji ketergunaan, praktisi memberikan nilai sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak. Keseluruhan penilaian diberikan persentase sebesar 80,5% berdasarkan temuan analisis data tabel kelayakan produk tersebut di atas, atau termasuk dalam kategori layak untuk digunakan atau diimplementasikan. Dengan demikian, media permainan tradisional congklak karir yang dibuat oleh peneliti ini dapat dianggap layak untuk digunakan atau diujicoba.

3. Hasil Uji Coba Terbatas

Berikut ini hasil uji coba terbatas

Tabel 3. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

| Responden | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | <i>Gain</i> | Presentase | Keterangan |
|-----------|-----------------|------------------|-------------|------------|------------|
| R1        | 48              | 67               | 19          | 40%        | Meningkat  |
| R2        | 46              | 75               | 29          | 63%        | Meningkat  |
| R3        | 48              | 73               | 25          | 52%        | Meningkat  |
| R4        | 48              | 71               | 23          | 48%        | Meningkat  |
| R5        | 47              | 73               | 26          | 55%        | Meningkat  |
| R6        | 49              | 84               | 35          | 71%        | Meningkat  |

Berikut hipotesis yang menjadi pedoman penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1.  $H_0$ : Pengembangan media permainan congklak tidak dapat meningkatkan wawasan karir siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Bojongmanik
2.  $H_a$ : Pengembangan media permainan congklak dapat meningkatkan wawasan karir di SMA Negeri 1 Bojonganik

Hasil pengumpulan data pada *pre-test* dan *post-test*, serta sudah merumuskan hipoteses. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *Wilcoxon match pairs test* pada SPSS Statistics 27, Teknik analisis data ini dilakukan guna menguji hipotesis perbandingan dari dua data sampel yang saling berhubungan (Sugiyono, 2019). berikut ini hasil dari uji *Wilcoxon match pairs terst* tersebut.

Tabel 4. Hasil uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

|                      |                | Ranks          |           |              |
|----------------------|----------------|----------------|-----------|--------------|
|                      |                | N              | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Post Test - Pre Test | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup> | 0,00      | 0,00         |
|                      | Positive Ranks | 6 <sup>b</sup> | 3,50      | 21,00        |
|                      | Ties           | 0 <sup>c</sup> |           |              |
|                      | Total          | 6              |           |              |

- a. Post Test < Pre Test  
b. Post Test > Pre Test  
c. Post Test = Pre Test

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahawa jumlah responden pada data tersebut sebanyak 6 responden. Nilai *Negative Ranks* yaitu 0, baik pada kolom *N*, *Mean Rank* dan *Sum of Rank*. Dimana hal tersebut memperlihatkan bahwa tidak ada penurunan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. selanjutnya pada nilai *Positive Ranks* yaitu 6, hal tersebut menunjukkan bahwa 6 responden mengalami peningkatan nilai, dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. hal tersebut dibuktikan dengan nilai *mean ranks* atau rata-rata 3,50, serta nilai *Sum Of Ranks* atau jumlah rank sebesar 21,00. Selanjutnya, nilai *Ties* menunjukkan angka 0, yang artinya tidak ada responden dengan nilai *pre-test* dan *post-test* yang sama. Selain tabel ranks, pada uji *Wilcoxon match pairs test* juga terdapat tabel *test statistic* sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Matc Pairs Test**

| Test Statistics <sup>a</sup> |                      |
|------------------------------|----------------------|
|                              | Post Test - Pre Test |
| Z                            | -2.201 <sup>b</sup>  |
| Asymp. Sig. (2-tailed)       | 0,028                |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel *test statistic* diatas digunakan untuk pengambilan keputusan hipotesis dengan melihat nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* pada tabel tersebut.

Adapun catatan pengambilan hipotesis berikut diantaranya yaitu.

- Jika nilai *Asymp Sig. (2 tailed)*  $< 0,05$  maka hipotesis diterima ( $H_a$ ).
- Jika nilai *Asymp Sig. (2 tailed)*  $> 0,05$  maka hipotesis di tolak ( $H_o$ )

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimplkan bahwa *Asymp Sig. (2 tailed)* yakni sebesar 0,028. Bedasarkan catatan pengambilan hipotesis, karena nilai  $0,028 < 0,05$  maka hipotesis dinyatakan diterima. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pengembangan media permainan tradisional congklak bisa meningkatkan wawasan karir siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bojongmanik.

## Pembahasan

Masih terdapat beberapa siswa yang mempunyai wawasan karir rendah dan sedang, sesuai dengan hasil tahap analisis maupun hasil *pre-test*. Hal tersebut mendorong peneliti dalam mendapat ide dan gagasan untuk mengembangkan sebuah media permainan congklak karir. Peneliti mengembangkan produk ini menggunakan metode *reserch and development* (R&D) dengan konsep pengembangan moden 4D. Terdapat 4 tahapan dalam pengembangan model 4D

yakni Pendefinisian, Perancangan, Pengembang, Penyebarluasan. Pengembangan 4D dipilih peneliti karena mudah dipahami dan tahapannya yang sederhana.

Produk congklak karir yang dikembangkan telah melalui berbagai tahap uji kelayakan media. Uji kelayakan ini dilakukan dengan meminta penilaian dari beberapa ahli sesuai dengan kemampuan di bidangnya masing-masing serta satu orang praktisi. Diantaranya ahli media dan materi, ahli Bahasa, dan praktisi. Uji coba kelayakan media dan materi dilakukan dengan Bapak Bangun Yoga Wibowo, M.Pd. selaku dosen jurusan bimbingan dan konseling Untirta. Uji coba kelayakan bahasa dilakukan oleh Ibu Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Untirta. Kemudian uji ketergunaan oleh praktisi dilakukan oleh Ibu Lusi Andalemi, M.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia atau wakasek humas SMA Negeri 1 Bojongmanik.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk media permainan congklak karir yang dibuat, produk ini telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek, seperti media dan materi, Bahasa, dan aspek praktisi. Hasil uji coba kelayakan media dan materi mencapai 82,1% atau “sangat layak”. Selanjutnya hasil uji coba kelayakan bahasa sebesar 67,8% atau “layak”. Kemudian hasil uji coba kelayakan oleh praktisi sebesar 91,6% atau “sangat layak”. Secara keseluruhan rata-rata uji coba kelayakan produk permainan congklak karir mendapatkan nilai sebesar 80% atau mendapatkan kategori “layak”.

Hasil uji terbatas produk permainan congklak karir menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 87,4% pada 6 siswa, menandakan bahwa media ini sangat layak diimplementasikan untuk meningkatkan wawasan selain itu, perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bojongmanik menunjukkan peningkatan dalam wawasan karir. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon match pairs test* didapat hasil nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* sebesar 0,028, nilai tersebut kurang dari 0,05, data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. . Demikian dapat dikatakan bahwa pengembangan media permainan tradisional congklak kair dapat meningkatkan wawasan karir siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bojongmanik.

Penggunaan permainan congklak dalam layanan bimbingan dan konseling membuat proses kegiatan pemberian layanan kegiatan yang dapat mendatangkan kesenangan bagi individu, menjadi menarik dan terampil bagi siswa. siswa menjadi lebih kreatif dan semangat mengikuti layanan. Hal ini sesuai dengan penelitian Ningsih et al., (2021) menunjukkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kreativitas siswa dan guru BK ketika ditawarkan sebagai bagian dari layanan bimbingan dan konseling. Selanjutnya, media congklak dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang karier karena memiliki beberapa keunggulan seperti memiliki komposisi warna serta karakter dan penyajian materi yang telah dimodifikasi agar

menarik serta tidak membosankan bagi siswa. seperti yang dijelaskan dalam penelitian Marta et al (2024) bahwa siswa dapat belajar tentang karir dan topik lainnya dengan memainkan permainan Congklak. Hal inilah yang membuat siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bojongmanik dapat memahami materi yang diberikan pada permainan congklak, sehingga wawasan karirnya bertambah.

Pemanfaatan media tradisional dalam layanan bimbingan dan konseling tentunya sangat baik dalam mempertahankan kearifan lokal di zaman modern. Hal ini di dukung oleh Dian et al., (2019) yang mengatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai permainan dalam layanan bimbingan dan konseling Indonesia, juga melestarikan kebudayaan yang saat ini hamper punah. Hadi et al., (2018) Juga berpendapat bahwa penggunaan permainan tradisional dalam layanan bimbingan dan konseling membuat siswa ataupun remaja masa kini tidak melupakan nilai-nilai budaya lokalny

Media permainan karir dalam layanan bimbingan dan konseling memiliki banyak manfaat atau kegunaan, salah satunya yaitu membantu siswa dalam meningkatkan permasalahan karirnya. Hal ini didukung dengan penetian sebelumnya oleh Dewiyandari (2018) bahwa pengembangan media permainan karir sangat membantu dalam pemberi layanan informasi karir pada siswa. Media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling juga dapat membantu meningkatkan kemampuan keterampilan pengambilan keputusan karir (Zahra & Setyaputri, 2023). Dengan demikian kesimpulannya bahwa pengembangan permainan congklak untuk meningkatkan wawasan karir ini layak untuk dilakukan. Congklak karir telah mendapatkan tingkat hasil layak dari pengujian ahli serta mendapat respon positif dari siswa. Selain itu, congklak karir secara teoritik dapat meningkatkan wawasan karir siswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Bojongmanik tahun ajaran 2024-2025, dapat diketahui bahwa wawasan karir masih berada pada kategori sedang, dan 17 siswa dari 74 siswa, atau sebesar 23% yang telah mengisi lembar angket wawasan karir berada pada kategori rendah, hal tersebut tentu bukanlah angka yang kecil. Sehingga, siswa masih membutuhkan informasi mengenai wawasan karir agar dapat meningkatkan wawasan karirnya. Keterbatasan siswa dalam mendapatkan informasi mengenai wawasan karir tersebut, mendorong peneliti untuk membantu siswa guna mendapatkan informasi seputar karir serta mampu meningkatkan pemahaman karirnya. Peneliti mengembangkan media permainan congklak karir sebagai sarana bimbingan dan konseling yang dirancang agar mudah dipahami oleh siswa.

Pengembangan congklak karir ini menggunakan model pengembangan 4D sebagai acuan untuk tahapan pengembangannya, dengan hasil uji kelayakan produk sebesar 80%, angka tersebut menunjukkan bahwa congklak karir berada pada kategori layak, maka congklak karir tersebut dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada siswa. setelah dilakukan uji kelayakan, congklak diuji coba kepada 6 orang siswa serta dilakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan wawasan karirsiswa. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* sebesar 0,028 nilai tersebut kurang dari 0,05, data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Maka kesimpulannya bahwa media congklak karir dapat meningkatkan wawasan karir siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Bojongmanik.

### Daftar Pustaka

- Atmaja, T. T. (2014). *Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir dengan Penggunaan Media Modul*. 3(2).
- Azka, H. A. (2023). Kemampuan Pemilihan Karir Siswa SMP Kelas IX SMPIT Ar Rahmah Bogor. *Jurnal Fokus Konseling*, 9(1), 48–51. <https://doi.org/10.52657/jfk.v9i1.1912>
- Christian, Y. A., Kustanti, E. R., Sunario, J. M., Undip, K., & Semarang, T. (2022). Hubungan antara dukungan sosial orangtua dan pengambilan keputusan karir pada siswa kelas xi sma pangudi luhur van lith. In *Jurnal Empati* (Vol. 11). [www.skystarventures.com](http://www.skystarventures.com)
- Dewiyandari, A. (2018). Pengembangan media puzzle karier untuk layanan bimbingan karier siswa sd. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(9), 489-500.
- Dian, R., Putri, P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019). Inovasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar berbasis permainan tradisional “sunda manda.” *Seminar nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn)*, 1, 8–15.
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- BPS. (2012). *Penduduk Usia 15 Tahun Ke Atas Menurut Jenis Kegiatan Utama*. Jakarta
- Marta, M. P., Ratnawati, V., & Krisphianti, Y. D. (2024). Pengembangan Media Bimbingan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia*, 1(2), 29–35.
- Lakadjo, M. A. (2023). *Menumbuhkan Wawasan dan Kesiapan Berkarir pada Remaja: Jalan Menuju Kesuksesan Masa Depan*.

<https://repository.ung.ac.id/en/karyailmiah/show/10953/menumbuhkan-wawasan-dan-kesiapan-berkarir-pada-remaja-jalan-menuju-kesuksesan-masa-depan.html>

- Ningsih, F. W., Muslihati, & Hidayah, N. (2021). *Keefektifan Pelatihan Kontrol Diri Siswa SMP Melalui Permainan Cublak-Cublak Suweng*.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Prabowo, Arga, S., et.al. (2015). *Survei Pengetahuan Karir Siswa SMA*. Unpublished Journal. S2 Bimbingan dan Konseling. Universitas Negeri Jakarta
- Ramadani, D., Fachrurrazi, M., & Hidayat, D. R. (2020). Adaptabilitas Karir dalam Perspektif Teori Perkembangan Karir Mark L. Savickas. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v11i1.27362>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Zahra, E. A. A., & Setyaputri, N. Y. (2023, August). Board Games Puzzle Karier: Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1691-1698).