

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *MAZE GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR PADA SISWA KELAS IX MTs ELL FIRDAUS 2 KEDUNGREJA



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh:

Nama : Armiyatul Luqqoyyah
NIM : 202414003
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP**

TAHUN 2025

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *MAZE GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR PADA SISWA KELAS IX MTs ELL FIRDAUS 2 KEDUNGREJA



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh:

Nama : Armiyatul Luqqoyyah
NIM : 202414003
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP**

TAHUN 2025

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Armiyatul Luqqoyyah
NIM : 202414003
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Maze Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Kelas IX MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap,
Yang membuat pernyataan



Armiyatul Luqqoyyah
NIM. 202414003

PERSETUJUAN

Nama : Armiyatul Luqqoyyah
NIM : 202414003
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *MAZE GAME*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR PADA SISWA
KELAS IX MTs EII FIRDAUS 2 KEDUNGREJA

Proposal Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap,

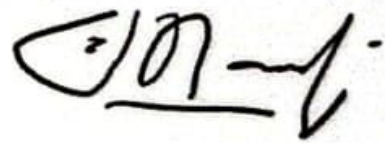
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Mawan Akhir Riwanto M.Pd.
NIDN. 0628098501

Pembimbing II

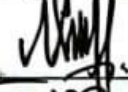


Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I
NIDN. 0629019101

PENGESAHAN

Nama : ARMIYATUL LUQQOYYAH
NIM : 202414003
Judul : Pengembangan Media Berbasis *Maze Game* Untuk
Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir
Pada Siswa Kelas IX MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 17, bulan Juni, tahun 2025 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji dan Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.		20 Juni 2025
Penguji 2	Endang Rifani, M.Pd.		19 Juni 2025
Pembimbing	Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.		19 Juni 2025
Ass. Pembimbing	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I		19 Juni 2025
Sekretaris	Achmad Machrus Muttaqin, M.Si.		19 Juni 2025

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 20 Juni 2025

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ تَعَالَى يُحِبُّ إِذَا عَمِلَ أَحَدُكُمْ عَمَلًا أَنْ يُنْقِطَهُ

“Sesungguhnya Allah mencintai seseorang yang apabila bekerja, mengerjakannya secara profesional” (Mubarak, 2015)((HR. Thabrani, No: 891,Baihaqi, No: 334).

PERSEMBAHAN

Dengan hati yang penuh keikhlasan serta rasa syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan hidayahNya kepada peneliti untuk mencapai cita-cita. Hasil studi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ibunda yang selalu mendoakan dan memberikan semangat Ananda untuk menempuh Pendidikan hingga selesai
2. Suami tersayang, Abah Fatkhul Wahab, M.Pd serta anak-anakku Arfa Abdallah Wahab dan Fareeha Afia Wahab sebagai sumber kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Almamater Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap.
4. Segenap jajaran Dosen FKIP UNUGHA yang senantiasa memberikan ilmu dan bimbingannya selama peneliti menempuh Pendidikan.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *MAZE GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR PADA SISWA KELAS IX MTs ELL FIRDAUS 2 KEDUNGREJA

Oleh: Armiyatul Luqqoyyah

Pengembangan media *maze game* karir ini dilatarbelakangi oleh adanya temuan masalah pada kelas IX MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja berdasarkan hasil *pretest* yang menunjukkan dari 122 siswa terdapat 21 siswa (17%) memiliki keterampilan sangat rendah dalam mengambil keputusan karir dan 54 siswa (44%) memiliki keterampilan rendah dalam mengambil keputusan karir. Hasil wawancara dengan guru BK juga ditemukan bahwa layanan bimbingan karir dilaksanakan secara klasikal tanpa menggunakan media pembelajaran. Dari hasil observasi peneliti juga tidak ditemukan media atau informasi karir yang terpasang di ruang kelas. Sehingga perlu adanya inovasi penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pengambilan keputusan karir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media *maze game* karir layak dan praktis digunakan dalam kegiatan layanan bimbingan karir siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari media *maze game* karir dalam meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karir siswa. Model penelitian pengembangan (RnD) yang digunakan mengacu pada model Sugiyono yang dibatasi oleh beberapa tahap saja meliputi: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, dan uji coba pemakaian. Dimana teknik pengumpulan datanya menggunakan angket, wawancara, dan observasi.

Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media *maze game* karir diperoleh jumlah skor 57 dengan persentase sebesar 79,20 % dengan kategori “cukup valid” yang berarti dapat digunakan namun dengan revisi kecil. Hasil uji kelayakan produk dengan melibatkan guru BK dan siswa diperoleh jumlah skor 424 dengan persentase 87,66 % pada kategori ‘sangat layak’. Sedangkan pada uji kepraktisan produk berdasarkan tanggapan guru BK dan siswa memperoleh jumlah skor 458 dengan persentase sebesar 86,74 % menunjukkan bahwa media *maze game* karir “sangat praktis” untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji t berpasangan menggunakan menu data analisis pada *microsoft excel* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24,707 > 1,979$) yang berarti media *maze game* efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengambil keputusan karir.

Kata kunci : media, *maze game*, karir

KATA PENGANTAR

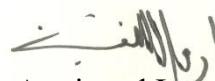
Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Alloh SWT atas berkat limpahan karuniaNYa, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *Maze Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Kelas Ix Mts Ell Firdaus 2 Kedungreja” ini dengan baik. Sholawat salam senantiasa tercurahkan kepada nabi Agung Muhammad SAW, sang pemberi syafa’at di akhir zaman kelak.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak sekali mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada jajaran civitas akademika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UNUGHA terutama pada prodi Bimbingan dan Konseling. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, peneliti haturkan kepada kedua pembimbing skripsi, Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I sebagai dosen pembimbing II atas ilmu, arahan dan bimbingannya kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih kepada Bapak Martam, S. Pd. I selaku kepala MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja atas izin yang diberikan kepada peneliti. Dan ucapan terimakasih kepada Ibu Lulu Nihayatul Sholihah, S. sos. I selaku Guru BK MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja atas bimbingan dan bantuannya selama peneliti melakukan penelitian di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.

Saran dan kritik yang membangun kiranya sangat diharapkan penulis untuk perbaikan penelitian selanjutnya. Dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Cilacap, 3 Juni 2025

Peneliti


Armiyatul Luqqoyyah
NIM. 202414003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	12
1. Media Bimbingan dan Konseling.....	12
a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling.....	12
b. Tujuan Media Bimbingan dan Konseling.....	13
c. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling.....	17
d. Jenis-Jenis Media Bimbanga dan Konseling.....	19
e. Langkah-Langkah Pembuatan Media BK.....	21
f. Kriteria Pemilihan Media BK.....	23
2. <i>Maze Game</i>	25
a. Pengertian <i>Maze Game</i>	25
b. Manfaat <i>Maze Game</i>	27
c. Jenis-Jenis <i>Maze Game</i>	28
3. Pengambilan Keputusan Karir.....	29
a. Pengertian Pengambilan Keputusan Karir.....	29
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karir.....	31
c. Tujuan dan Manfaat Penbambilan Keputusan Karir.....	33
d. Masalah Karir Yang Terjadi Pada Siswa.....	34
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	34
C. Kerangka Pikir.....	37
D. Hipotesis.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
--------------------------	----

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Desain dan Prosedur Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel.....	45
E. Variabel Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	56
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	61
1. Hasil Pengembangan Produk.....	61
2. Hasil Validasi Desain.....	66
3. Hasil Uji Coba Produk.....	74
4. Hasil Uji Efektivitas Produk.....	81
5. Pelaksanaan Penelitian.....	85
B. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	89
C. Keterbatasan Penelitian.....	92
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Penentuan Sampel <i>Isaac</i> dan <i>Michael</i>	47
Tabel 3.3 Sebaran Sampel Tiap Kelas.....	48
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Variabel Y.....	50
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Variabel Y.....	51
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	53
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	54
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Produk.....	55
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa.....	57
Tabel 3.11 Pedoman Penskoran Skala Likert.....	58
Tabel 3.12 Kriteria Presentase Validasi	58
Tabel 3.13 Kriteria Kelayakan Produk.....	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.2 Revisi <i>Maze Game</i> Karir Berdasarkan Catatan Ahli Media.....	69
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4.4 Revisi <i>Maze Game</i> Karir Berdasarkan Catatan Ahli Materi.....	71
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	72
Tabel 4.6 Perbandingan Media <i>Maze Game</i> Karir Sebelum dan Setelah Revisi..	73
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Produk Awal Oleh Guru.....	75

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk Awal Oleh Siswa.....	76
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk Oleh Siswa.....	77
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk Oleh Guru dan Siswa.....	78
Tabel 4.12 Hasil Uji Kepraktisan Produk Oleh Guru.....	79
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Produk Oleh Guru.....	81
Tabel 4.14 Hasil Uji Kepraktisan Produk Oleh Siswa.....	81
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Produk Oleh Guru dan Siswa....	82
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Kolmogorof Smirnov.....	83
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Dengan Uji F.....	84
Tabel 4.18 Hasil Uji t Test	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengambilan Keputusan.....	31
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	38
Gambar 3.1 Langkah-langkah Metode RnD.....	42
Gambar 3.2 Langkah-langkah Validasi Produk.....	44
Gambar 4.1 <i>Background Maze Game</i> Karir.....	64
Gambar 4.2 Penulisan Judul <i>Maze Game</i>	64
Gambar 4.3 Pembuatan Jalur <i>Maze Game</i> Karir.....	65
Gambar 4.4 Penulisan Jenis Karir Pada Kolom Karir.....	66
Gambar 4.5 Penambahan Karikatur Pada <i>Maze Game</i> Karir.....	66
Gambar 4.6 Penambahan Kotak Petunjuk Permainan.....	67
Gambar 4.7 Catatan Ahli Media.....	69
Gambar 4.8 Catatan Ahli Materi	71
Gambar 4.9 Catatan Ahli Bahasa.....	72

