

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO  
KARIER DALAM LAYANAN BIMBINGAN  
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN TERHADAP MATERI RIASEC DI  
SMKN 31 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

**SANDRA SHAFIRA**

**1106618058**

**Bimbingan dan Konseling**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

# **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO KARIER DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERHADAP MATERI RIASEC DI SMKN 31 JAKARTA**

**Sandra Shafira**  
**Bimbingan dan Konseling**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan ludo karier sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman mengenai RIASEC. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 31 Jakarta dengan sampel berjumlah 141 siswa. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk pada jenis penelitian pengembangan atau *Design Based Research (DBR)*. Pada penelitian ini, terhadap 3 langkah penelitian, yakni: (1) Analisis Permasalahan: Pada tahap ini peneliti turun ke lapangan harus mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang akan diteliti menggunakan alat bantu kuesioner dan wawancara. (2) Pengembangan Program: Pada tahap ini peneliti mengembangkan ludo karier sebagai solusi permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan uji ahli terhadap materi dan media ludo karier. Ahli materi memberikan skor 66,67% yang termasuk ke dalam kategori layak, dan ahli media memberikan skor 85,15% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. (3) Uji Coba dan Perbaikan: Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba mengukur kembali tingkat pemahaman siswa. Pada aspek *Realistic*, 100% sudah memahami. Pada *Investigative* 83,33%, siswa memahami pengertian, dan 100% siswa sudah memahami ciri kepribadian dan jenis pekerjaan. Pada aspek *Artistic*, 100% siswa sudah memahami pengertian dan ciri kepribadian, sedangkan 83,33% siswa yang memahami jenis pekerjaannya. Pada aspek *Social*, 100% siswa sudah memahaminya. Pada aspek *Enterprising*, 83,33% memahami pengertian, 16,67% memahami ciri kepribadian, dan 100% sudah memahami jenis pekerjaannya. Pada aspek *Conventional*, 100% siswa memahami pengertian, 83,33% memahami ciri kepribadian, 66,67% memahami jenis pekerjaannya. Berdasarkan pengukuran hasil *pretest* dan *posttest*, terjadi peningkatan rata-rata 55,55% pemahaman pada materi RIASEC dan peneliti melakukan perbaikan pada permainan ludo karier. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa persentase terendah terdapat pada aspek *Enterprising* khususnya bagian ciri-ciri kepribadian. Hal tersebut diakibatkan karena butir pertanyaannya yang menanyakan kepribadian apa yang merupakan kebalikan dari kepribadian *Enterprising*. Dengan demikian, ludo karier sudah dapat digunakan sebagai media bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi RIASEC.

Kata kunci: Ludo, Bimbingan Kelompok, *Design Based Research*, RIASEC

**DEVELOPMENT OF CAREER LUDO GAME MEDIA IN GROUP  
GUIDANCE SERVICES TO ENHANCE UNDERSTANDING OF RIASEC  
MATERIAL AT SMKN 31 JAKARTA**

**Sandra Shafira  
Guidance and Counseling**

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a product in the form of a career ludo game as a medium for providing group guidance services to enhance understanding of RIASEC. The population of this study consisted of 10th-grade students of SMKN 31 Jakarta, with a sample size of 141 students. The research conducted falls under the category of development research or Design-Based Research (DBR). This study follows three stages: (1) Problem Analysis: In this stage, the researcher conducted fieldwork to identify and analyze the problems to be studied using questionnaires and interviews as tools. (2) Program Development: In this stage, the researcher developed the career ludo game as a solution to the problems identified in the field. This stage also involved expert evaluations of the content and media. Content experts provided a score of 66.67%, categorized as feasible, while media experts gave a score of 85.15%, categorized as highly feasible. (3) Trial and Improvement: At this stage, the researcher conducted trials to reassess students level of understanding. In the Realistic aspect, 100% of students demonstrated understanding. In the Investigative aspect, 83.33% of students understood the definition, while 100% understood personality traits and job types. In the Artistic aspect, 100% of students comprehended both the definition and personality traits, while 83.33% understood job types. In the Social aspect, 100% of students demonstrated understanding. In the Enterprising aspect, 83.33% of students understood the definition, 16.67% understood personality traits, and 100% understood job types. In the Conventional aspect, 100% of students understood the definition, 83.33% understood personality traits, and 66.67% understood job types. Based on the pretest and posttest measurements, there was an average increase of 55.55% in students understanding of the RIASEC model. The researcher then made improvements to the career ludo game. The lowest percentage was observed in the Enterprising aspect, particularly in understanding personality traits. This was due to the nature of the questions, which asked students to identify the opposite personality type of Enterprising. Thus, the career ludo game can be used as a group guidance tool to help improve students comprehension of the RIASEC model.*

*Keywords: Ludo, Group Guidance, Design-Based Research, RIASEC*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN  
PANITIA SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Permainan Ludo Karier dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman terhadap Materi RIASEC di SMKN 31 Jakarta

Nama Mahasiswa : Sandra Shafira

Nomor Registrasi : 1106618058

Program Studi : (S1) Bimbingan dan Konseling

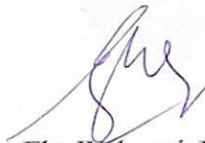
Tanggal Ujian : 21 Januari 2025

**Dosen Pembimbing I**



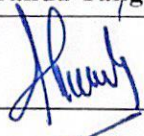
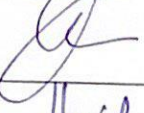
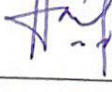
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd.  
NIP. 197911292008121002

**Dosen Pembimbing II**



Dr. Eka Wahyuni, MAAPD.  
NIP. 1973091519990320003

**Panitia Ujian / Sidang Skripsi**

| Nama                                                             | Tanda Tangan                                                                         | Tanggal          |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Dr. Aip Badrujaman, M.Pd.<br>(Penanggung Jawab)*                 |  | 20 Februari 2025 |
| Karta Sasmita, M.Si., Ph.D<br>(Wakil Penanggung Jawab)**         |  | 20 Februari 2025 |
| Hilma Fitriyani, M.Pd.<br>(Ketua Penguji)***                     |  | 10 Februari 2025 |
| Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D.<br>(Anggota Penguji)*** |  | 12 Februari 2025 |
| Dr. Happy Karlina M., M.Pd., Kons.<br>(Anggota Penguji)***       |  | 17 Februari 2025 |

Catatan: \*Dekan FIP  
\*\*Wakil Dekan  
\*\*\*Dosen Penguji

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Sandra Shafira  
No. Registrasi : 1106618058  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ludo Karier dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman terhadap Materi RIASEC di SMKN 31 Jakarta”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juni 2024 – Agustus 2024
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 13 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



(Sandra Shafira)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SANDRA SHAFIRA  
NIM : 1706618058  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Bimbingan dan Konseling  
Alamat email : sandra.shafira@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Ludo Karier dalam Layanan Bimbingan  
Keompok untuk Meningkatkan Pemahaman terhadap Materi RIASEC  
di SMPN 31 Jakarta

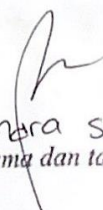
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Maret 2025

Penulis

  
( Sandra Shafira )  
nama dan tanda tangan

## **MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain” (Q.S. Al Insyirah 6 - 7)

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.” (Confusius)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda Fatahilla dan Ibunda Wiwi yang selalu memberikan doa, semangat, cinta dan kasih sayang, serta materi demi keberhasilan dan masa depanku.
2. Kakak-kakakku Nadya Syifania Fitri dan Teddy Al Fatah yang juga memberikan dukunganku dan semangat tanpa henti untuk keberhasilanku.
3. Sahabat-sahabat terbaikku dari Program Studi Bimbingan dan Konseling 2018 yang senantiasa menemani, memberikan keceriaan dan semangat dalam menjalani perkuliahan.
4. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang sudah membantu selama ini, terima kasih atas waktu dan bimbingan yang bermanfaat, rasa sabar yang luas dan nasehat yang baik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo Karier dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Materi RIASEC di SMKN 31 Jakarta”.

Proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam pembuatan proposal penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Eka Wahyuni, MAAPD selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu peneliti selama perkuliahan. Tak lupa, peneliti ucapkan terimakasih yang mendalam kepada orang tua, keluarga dan teman-teman atas segala dukungan serta doa yang telah diberikan selama penyusunan proposal penelitian ini. Karena dukungan dari mereka sangat berpengaruh dalam hidup peneliti selama pembuatan proposal penelitian ini.

Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal penelitian ini belum sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, besar harapan penulis untuk memperoleh masukan serta kritik demi kesempurnaan penyusunan proposal ini.

Jakarta, 13 Januari 2025

## DAFTAR ISI

|                                                |      |
|------------------------------------------------|------|
| ABSTRAK .....                                  | i    |
| ABSTRACT .....                                 | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI ..... | iii  |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....        | iv   |
| SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....   | v    |
| MOTTO .....                                    | vi   |
| PERSEMBAHAN .....                              | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                           | vii  |
| DAFTAR ISI .....                               | viii |
| DAFTAR TABEL .....                             | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xi   |
| BAB I .....                                    | 1    |
| PENDAHULUAN .....                              | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....                  | 5    |
| C. Pembatasan Masalah .....                    | 5    |
| D. Perumusan Masalah .....                     | 6    |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian .....             | 6    |
| BAB II .....                                   | 7    |
| KAJIAN PUSTAKA .....                           | 7    |
| A. Kajian Konsep .....                         | 7    |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan .....         | 18   |
| C. Kerangka Konsep Pengembangan .....          | 20   |
| D. Rancangan Model .....                       | 21   |
| BAB III .....                                  | 22   |
| METODOLOGI PENELITIAN .....                    | 22   |
| A. Tujuan Penelitian .....                     | 22   |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....           | 22   |
| C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....      | 22   |
| D. Prosedur Penelitian .....                   | 25   |

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| E. Instrumen Penelitian .....                | 29 |
| BAB IV .....                                 | 37 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....        | 37 |
| A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan ..... | 37 |
| B. Nama Produk .....                         | 53 |
| F. Karakteristik Produk .....                | 54 |
| C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....         | 55 |
| D. Pembahasan .....                          | 56 |
| BAB V .....                                  | 60 |
| KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....       | 60 |
| A. Kesimpulan .....                          | 60 |
| B. Implikasi .....                           | 61 |
| C. Saran .....                               | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                         | 63 |
| LAMPIRAN .....                               | 66 |

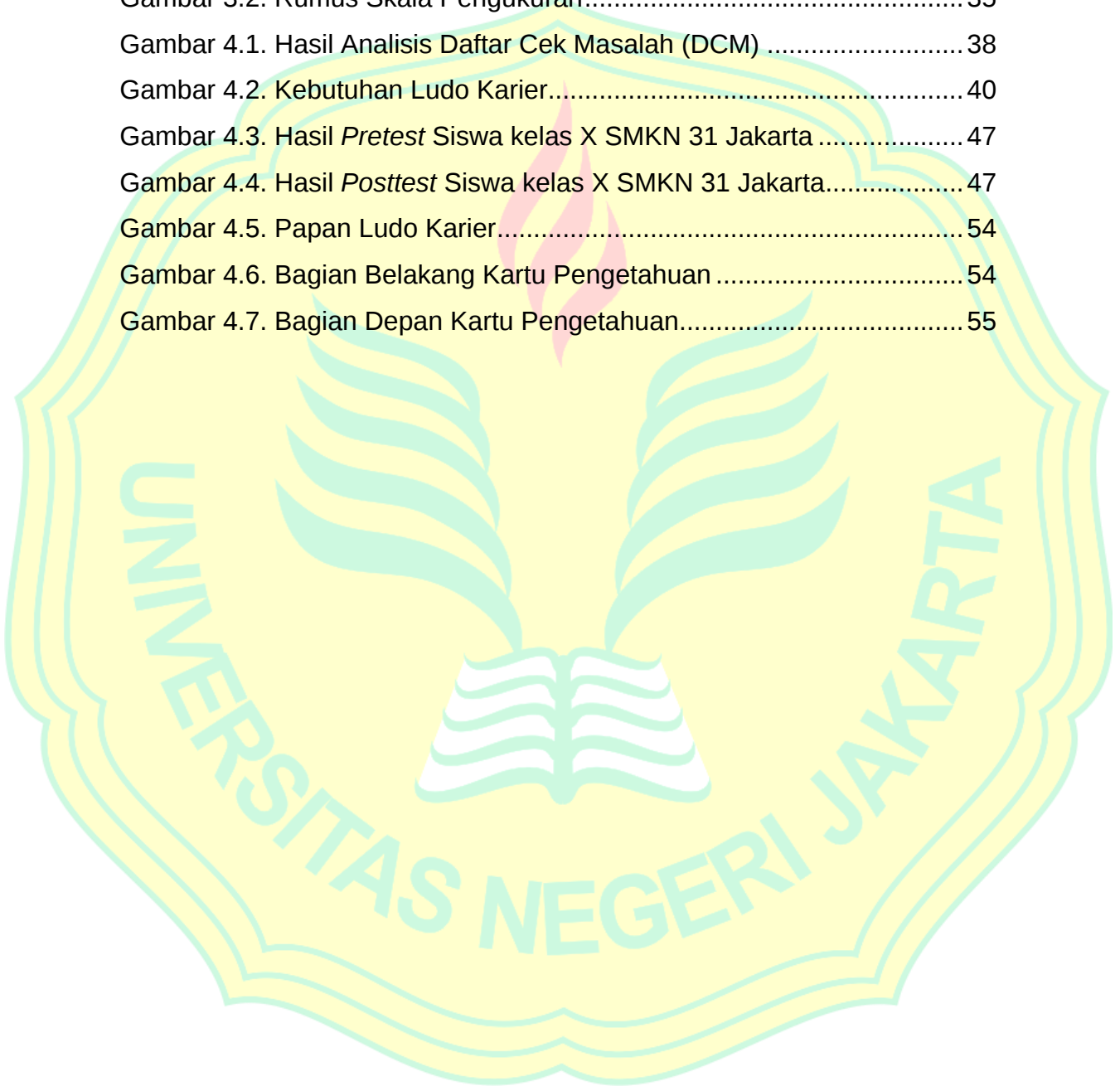


## DAFTAR TABEL

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1. Pedoman Wawancara Guru BK .....                 | 29 |
| Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Pemahaman .....             | 30 |
| Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan Ludo Karier ..... | 31 |
| Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi .....       | 32 |
| Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media.....         | 33 |
| Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Guru BK .....      | 34 |
| Tabel 3.7. Kriteria Kategorisasi .....                     | 35 |
| Tabel 4.1. Hasil Analisis Pemahaman RIASEC .....           | 39 |
| Tabel 4.2. Validasi Ahli Materi .....                      | 41 |
| Tabel 4.3. Saran Perbaikan Ahli Materi.....                | 41 |
| Tabel 4.4. Validasi Ahli Media .....                       | 43 |
| Tabel 4.5. Saran Perbaikan Ahli Media.....                 | 43 |
| Tabel 4.6. Hasil Pretest & Posttest Pemahaman RIASEC.....  | 47 |
| Tabel 4.7. Hasil Posttest Pemahaman per aspek RIASEC.....  | 48 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1. Papan permainan ludo karier .....                        | 16 |
| Gambar 3.1. Framework Design-based Research.....                     | 23 |
| Gambar 3.2. Rumus Skala Pengukuran.....                              | 35 |
| Gambar 4.1. Hasil Analisis Daftar Cek Masalah (DCM) .....            | 38 |
| Gambar 4.2. Kebutuhan Ludo Karier.....                               | 40 |
| Gambar 4.3. Hasil <i>Pretest</i> Siswa kelas X SMKN 31 Jakarta ..... | 47 |
| Gambar 4.4. Hasil <i>Posttest</i> Siswa kelas X SMKN 31 Jakarta..... | 47 |
| Gambar 4.5. Papan Ludo Karier.....                                   | 54 |
| Gambar 4.6. Bagian Belakang Kartu Pengetahuan .....                  | 54 |
| Gambar 4.7. Bagian Depan Kartu Pengetahuan.....                      | 55 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Desain Rancangan Model .....          | 67  |
| Lampiran 2. Hasil Model Fisik .....               | 80  |
| Lampiran 3. Instrumen Evaluasi .....              | 81  |
| Lampiran 4. Data Hasil Evaluasi .....             | 98  |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian .....     | 109 |
| Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Penelitian ..... | 110 |
| Lampiran 7. Daftar Riwayat Hidup.....             | 111 |

