

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Kartu *Jobscover* Sebagai Media Permainan Untuk Perencanaan Karier Siswa Di SMP Negeri 22 Kota Jambi

Nama Mahasiswa : Grestia Ananta

NIM : A1E121101

Dosen Pembimbing : 1. Drs. Rasimin, M.Pd
2. Muhammad Zulfikar, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya tingkat pengangguran di Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda, yang disebabkan oleh ketidaksesuaian antara kualifikasi pendidikan dengan kebutuhan pasar kerja. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memperkuat perencanaan karier sejak dini, terutama melalui media pembelajaran interaktif seperti permainan kartu. Banyak siswa SMP yang mengalami kesulitan dalam merencanakan karier karena kurangnya informasi mengenai berbagai profesi dan pentingnya perencanaan karier untuk masa depan mereka.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan kartu *Jobscover* sebagai alat bantu perencanaan karier bagi siswa SMP. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall. Tahapan penelitian meliputi studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan konseling, uji coba terbatas, serta revisi dan pembakuan produk. Media ini diuji coba pada siswa kelas IX SMP Negeri 22 Kota Jambi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Jobscover* layak digunakan dengan persentase kelayakan ahli materi 100% (sangat layak), ahli media 97% (sangat layak), praktisi 93% (sangat layak) dan uji coba terbatas pada siswa juga menunjukkan respon positif dengan persentase kelayakan 95% (sangat layak). Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai profesi dan keterampilan yang dibutuhkan.

Simpulan penelitian ini adalah media permainan kartu *Jobscover* terbukti layak dan efektif sebagai alat bantu perencanaan karier siswa SMP. Media ini mendorong siswa mengeksplorasi minat, keterampilan, dan nilai-nilai pribadi melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi solusi inovatif dalam perencanaan karier sejak dini.

Kata Kunci: Media Permainan, Kartu *Jobscover*, Perencanaan Karier, Siswa SMP