IRFANI
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* SEBAGAI LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA SMAN 1 ENREKANG

Indri Suci Wirdanti [1]✉, Sahril Buchori[2], M. Amirullah[3], Syahril[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

✉ Corresponding author (*indrisuciwirdanti@gmail.com*)
Received: March 10, 2026. Accepted: August 19, 2026. Published: October 31, 2026
This work is licensed under CC BY-SA 4.0

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media *Spinning Wheel* berbasis perencanaan karir untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Perencanaan karir merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan agar siswa memahami potensi diri, pilihan jurusan kuliah, dan arah karir masa depan. Dalam praktiknya, banyak siswa masih belum memiliki pemahaman yang jelas mengenai hal tersebut. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini adalah melalui pengembangan media layanan informasi karir yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kebutuhan layanan terhadap media *spinning wheel*; (2) mengembangkan prototipe media; (3) mengukur validitas media; dan (4) menilai kepraktisan media di SMA Negeri 1 Enrekang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa SMA, dan data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, serta uji praktisi oleh guru BK. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* layak berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Respon siswa sangat baik, dan media dianggap bermanfaat dalam membantu siswa memahami diri, mengeksplorasi pilihan jurusan dan karir, serta menyusun perencanaan karir. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai pendukung layanan informasi karir untuk meningkatkan perencanaan karir siswa SMA.
Kata Kunci: Media *spinning wheel*, layanan informasi karir, perencanaan karir.

ABSTRACT

This study developed a career planning-based spinning wheel media for high school students. Career planning is an important aspect to help students understand their personal potential, college major options, and future career directions. In practice, many students still lack a clear understanding of these aspects. One way to address this issue is by developing interesting and interactive career information service media. The study aimed to (1) describe the needs for career information services related to the spinning wheel media; (2) develop a prototype; (3) measure the validity of the media; and (4) assess its practicality at SMA Negeri 1 Enrekang. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were 15 high school students, and data were collected through validation sheets from material and media experts, student response questionnaires, and practitioner tests conducted by guidance and counseling teachers. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the Spinning Wheel media was feasible based on expert assessments. Students responded very positively, and the media was considered beneficial in helping them understand themselves, explore college major and career options, and plan their careers. Therefore, this media can be used as a supporting tool for career information services to enhance high school students' career planning.
***Keywords**: spinning wheel media, career information services, career planning.*

P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

PENDAHULUAN

Rendahnya tingkat perencanaan karier di kalangan siswa di Indonesia menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tingginya angka pengangguran pada lulusan SMA. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada November 2024, lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) menempati posisi pertama sebagai kelompok dengan tingkat pengangguran tertinggi, yaitu sebesar 30,72%. Selanjutnya, lulusan SMK berada pada urutan kedua dengan persentase 24,65%, dan di posisi ketiga adalah mereka yang berpendidikan terakhir SD ke bawah sebesar 16,45%. Data tersebut menunjukkan bahwa lulusan SMA merupakan kelompok yang paling banyak menyumbang angka pengangguran di Indonesia[1].

Penelitian tentang kurangnya perencanaan karir siswa yang dilakukan oleh Wardani & Trisnani menunjukkan bahwa 54% siswa memiliki perencanaan karir yang rendah, ditandai dengan kurangnya pemahaman potensi diri, rendahnya tingkat kepercayaan diri, serta minimnya informasi tentang jurusan di perguruan tinggi [2]. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan Oktaviani et al., juga mengungkapkan bahwa 70% siswa masih mengalami kesulitan merencanakan karir, merasa ragu dalam memilih jurusan, dan belum memahami berbagai jenis profesi [3]. Kondisi tersebut antara lain dipengaruhi oleh kurangnya informasi karier, rendahnya pemahaman terhadap potensi diri, serta kesulitan dalam mengambil keputusan karir [4] [5] [6].

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Enrekang, Hasil wawancara awal dengan guru BK menunjukkan bahwa layanan bimbingan karir belum terlaksana secara optimal karena keterbatasan waktu dan belum tersedianya media yang dapat mendukung siswa dalam merencanakan karir. Keterbatasan waktu layanan BK menjadi pertimbangan dalam pemilihan media *Spinning Wheel* karena sifatnya fleksibel, menarik, dan dapat digunakan dalam waktu relatif singkat [7]. Media ini dapat dimainkan secara mandiri maupun dalam kelompok kecil sehingga siswa tetap dapat memperoleh informasi dan mengeksplorasi karier tanpa memerlukan waktu layanan klasikal yang panjang. Hasil

---

[1] Aditya Wijaya, "Bukan SMK, Ini Jenjang Pendidikan Yang Paling Banyak Nganggur Di Indonesia. Detik.Com. Https://Www.Detik.Com/Edu/Sekolah/d-7663108/Bukan-Smk-Ini-Jenjang-Pendidikan-Yang-Paling-Banyak-Nganggur?Utm_source=chatgpt.Com," n.d.

[2] Wardani Si, and Rischa Pramudia Trisnani. "Perencanaan Karier Siswa SMA Negeri 1Nglames Kabupaten Madiun." *Seminar Nasional Edusaintek*, (2020), 197–203

[3] Oktafiani Putri Azzah, Yovitha, and Argo Widiharto. "Perencanaan Karir Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Kedungwuni." *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 3, no. 1 (2023): 55–61

[4] Irpan A Kasan, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Di Kelas X Sma Negeri 1 Tilamuta," *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2022): 83–89.

[5] Amsir, Juli, and Alber Tigor Arifyanto. "Faktor-Faktor Penghambat Perencanaan Karir Siswa." *Jurnal Ilmiah Bening : Belajar Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2020): 57–66. https://doi.org/10.36709/bening.v5i1.121070)

[6] Agustina Ibrahim, Maryam Rahim, and Irpan Kasan, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Siswa," *Student Journal of Guidance and Counseling* 2, no. 1 (2022): 48–57.

[7] M.R Hidayat, "Pengembangann Media Spin Wheel Of Self COnfidende Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Yang Merasa Minder Dalam Pergaulan Di SMAN 18 Makassar" 0 (2024): 1–16.

P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

angket terhadap 90 siswa kelas XI menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki perencanaan karier yang jelas, masih kurang memahami potensi diri, dan mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan studi lanjut. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media layanan informasi yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa dalam mengeksplorasi diri serta memperoleh informasi karir.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penting untuk melakukan suatu inovasi layanan bimbingan karir yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perencanaan karir melalui media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka[8]. Menurut Supriatna & Budiman, bimbingan karir adalah salah satu bentuk layanan dalam bimbingan dan konseling yang diarahkan untuk membantu peserta didik memahami secara menyeluruh potensi diri serta mengenali dinamika dunia kerja [9]. Oleh karena itu, perlu dikembangkang suatu media untuk membantu perencanaan karir siswa yaitu media *Spinning Wheel*. Media *spinning wheel* dirancang sebagai permainan edukatif yang memuat pertanyaan reflektif dan informasi karir sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses eksplorasi dan perencanaan karir.

Penelitian terdahulu telah mengembangkan *spinning wheel* dalam layanan BK, tetapi masih berfokus pada siswa SMP dan bidang pribadi-sosial [10]. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan *spinning wheel* untuk perencanaan karier siswa SMA berbasis tahap eksplorasi Donald Super, yang memuat pemahaman diri, bakat, minat, profesi, perencanaan masa depan, dan pendidikan lanjutan. Di tengah penggunaan media digital yang semakin dominan dalam pembelajaran, penelitian ini juga menawarkan pendekatan *hybrid* melalui kombinasi media fisik dan teknologi digital. *Spinning Wheel* digunakan sebagai media konkret yang memungkinkan siswa berinteraksi dan mengeksplorasi karier secara langsung, sedangkan QR code pada kartu informasi memberikan akses terhadap informasi tambahan secara digital. Kombinasi tersebut menjadi kebaruan penelitian karena memadukan pengalaman belajar berbasis permainan fisik dengan kemudahan akses informasi digital, sehingga layanan informasi karier menjadi lebih interaktif dan fleksibel bagi siswa SMA.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *spinning wheel* sebagai layanan informasi untuk meningkatkan perencanaan karier siswa di SMA Negeri 1 Enrekang.

---

[8]Afnita, Nora, Dian Puspita Sari, Arif Arafat, Febri Wandha Putra, and Joni Indra Wandi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual." *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 7, no. 2 (2023): 126–30. https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130

[9] Muhammad. Amirullah et al., "Efektivitas Bimbingan Karier Virtual Untuk Mengembangkan Employability Skills Siswa" 7 (2023): 19–25.

[10] Faija Heriani, Abdullah Sinring, and Abdullah Pandang, "Pengembangan Media Spinning Wheel Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengenalan Karir Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama," *Journal Of Art, Humanity & Social Studies* 4, no. 1 (2024): 101–14.

IRFANI
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang mencakup lima tahapan utama, yakni analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, pelaksanaan implementasi, serta evaluasi terhadap hasil pengembangan[11].

Pada tahap analisis kebutuhan, angket diberikan kepada 90 siswa kelas XI untuk memperoleh gambaran umum kebutuhan media layanan informasi karier. Selanjutnya, uji coba kelompok kecil melibatkan 15 siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru BK sebagai perwakilan siswa kelas XI. Pemilihan tersebut tidak didasarkan pada skor perencanaan karier terendah, karena uji coba kelompok kecil bertujuan menilai kepraktisan dan respons siswa terhadap media, bukan mengukur efektivitas media [12]. Dengan demikian, 90 siswa digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan 15 siswa digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan siswa SMA Negeri 1 Enrekang sebagai pengguna media. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kelayakan media menggunakan rumus persentase, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak, layak, cukup, atau tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Gambaran kebutuhan siswa akan media *spinning wheel* di SMAN 1 Enrekang

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket secara langsung kepada 90 responden yang merupakan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enrekang, diperoleh hasil sebagai yaitu: (1) Peserta didik kurang mendapatkan informasi karir mengenai informasi studi lanjut dan siswa masih bingung dalam mengambil keputusan karirnya; (2) Peserta didik merasa kesulitan dalam perencanaan karir dan jarang melakukan bimbingan karir terkait informasi karir; (3) Peserta didik membutuhkan media bimbingan karir untuk meningkatkan perencanaan karir siswa, oleh karena itu peneliti mengembangkan media *spinning wheel* sebagai layanan informasi perencanaan karir dan berkaitan dengan teori Donald Super pada tahap Eksplorasi karir.

2. Gambaran prototype media *Spinning Wheel* di SMAN 1 Enrekang

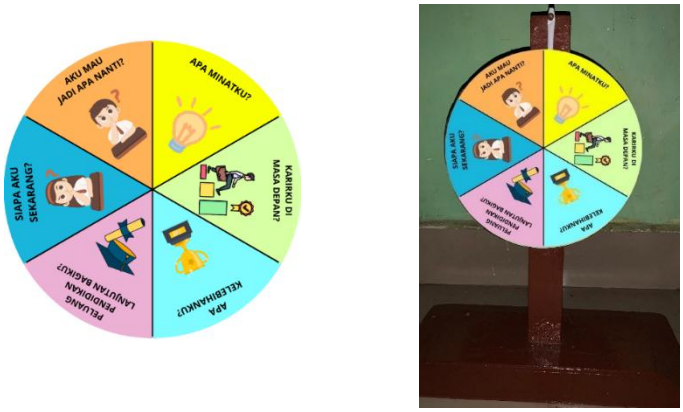
a. Perancangan desain tampilan *spinning wheel*

Media *spinning wheel* dibuat dengan kayu dalam media *spinning wheel* terdapat enam segmen yang memiliki warna dan gambar yang berbeda-beda. Perencanaan

[11] Sa'adah, Risa Nur, and Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif*. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi, (2022)
[12] Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

IRFANI
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

dilakukan dengan membuat desain gambar menggunakan aplikasi *Canva*. Menurut [13] *canva* merupakan media aplikasi berbasis desktop dan mobile sehingga penggunaannya sangat mudah dan praktis. desain media *spinning wheel* dan gambar dibuat semenarik mungkin. dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Tampilan Media Spinning Wheel

b. Perancangan desain tampilan kartu (sisi depan dan sisi belakang)

Terdapat gambar dan pertanyaan dalam kartu yang digunakan pada media permainan *spinning wheel*. Perencanaan desain dilakukan pada aplikasi Canva. Desain gambar dibuat semenarik mungkin, pembuatan desain gambar menggunakan aplikasi Canva dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Tampilan kartu spinning wheel

c. Perancangan desain buku panduan guru penggunaan permainan

Terdapat buku panduan penggunaan pada permainan, yaitu panduan yang berisikan tata cara pelaksanaan permainan dan aturan permainan

3. Tingkat validitas media *spinning wheel* di SMAN 1 Enrekang

a. Validasi Ahli Materi

1) Validasi ahli materi oleh validator 1 dilakukan oleh Ibu Fitriana, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi bimbingan dan konseling UNM. Berfungsi untuk

[13] Abdul Saman et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Bimbingan Dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Gowa" 4, no. 1 (2021).

P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

seberapa jelas materi yang tersaji di dalam buku panduan serta kartu yang terdapat dalam permainan *spinning wheel*. Data validasi materi terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan, yaitu:

Tabel 1. Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan	23	25	92%	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan teori Donald Super	24	25	96%	Sangat Valid
3	Kejelasan dan sistematika materi	22	25	88%	Sangat Valid
4	Relevansi materi dengan kebutuhan siswa	23	25	92%	Sangat Valid
5	Ketepatan penggunaan bahasa	23	25	92%	Sangat Valid
	Total			92,1%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi 1 memperoleh persentase 92,1% dengan kategori sangat valid. Aspek kesesuaian dengan teori Donald Super memperoleh skor tertinggi sebesar 96%, menunjukkan bahwa materi telah memiliki landasan teoritis yang sesuai. Aspek kejelasan dan sistematika materi memperoleh skor terendah sebesar 88%, sehingga penyajian materi masih perlu diperhatikan agar lebih sistematis dan mudah dipahami.

2) Validasi ahli materi oleh validator 2 dilakukan oleh Bapak Dwi Endrasto Wibowo, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi bimbingan dan konseling UNM. Adapun hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan, yaitu:

Tabel 2. Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan	25	25	100%	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan teori Donald Super	25	25	100%	Sangat Valid
3	Kejelasan dan sistematika materi	25	25	100%	Sangat Valid

4	Relevansi materi dengan kebutuhan siswa	25	25	100%	Sangat Valid
5	Ketepatan penggunaan bahasa	25	25	100%	Sangat Valid
	Total			100%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi 2 memperoleh persentase 100% pada seluruh aspek dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan layanan, teori Donald Super, kebutuhan siswa, dan penggunaan Bahasa.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh validator 1 dilakukan oleh Ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan UNM. Validasi media dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2025 yang menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek grafis dan aspek tampilan media. Aspek grafis berfungsi untuk mengetahui adanya petunjuk permainan, kesesuaian fungsi media dan lain-lain sedangkan aspek tampilan media berfungsi untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan media, ukuran, tampilan, dan warna pada media tersebut. Data validasi media dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3. Validasi Ahli Media 1

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain tampilan media	17	18	94,4%	Sangat Valid
2	Kombinasi warna dan grafis	16	18	88,9%	Sangat Valid
3	Keterbacaan font	16	18	88,9%	Sangat Valid
4	Kemenarikan media	17	18	94,4%	Sangat Valid
	Total			91,7%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media 1 memperoleh persentase 91,7% dengan kategori sangat valid. Desain tampilan dan kemenarikan memperoleh skor tertinggi sebesar 94,4%, sedangkan kombinasi warna, grafis, dan keterbacaan font memperoleh 88,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah menarik dan layak digunakan, meskipun aspek visual dan keterbacaan masih dapat disempurnakan

Validasi ahli media oleh validator 2 dilakukan oleh bapak Maenuddin Bustanil Syah, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan UNM.

IRFANI
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

Validasi media dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2025. Data validasi media dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Validasi Ahli Media 2

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain tampilan media	17	18	94,4%	Sangat Valid
2	Kombinasi warna dan grafis	17	18	94,4%	Sangat Valid
3	Keterbacaan font	17	18	94,4%	Sangat Valid
4	Kemenarikan media	17	18	94,4%	Sangat Valid
	Total			94,4%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media 2 memperoleh persentase 94,4% pada seluruh aspek dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain, warna, keterbacaan, dan kemenarikan media telah memenuhi kriteria kelayakan

4. Tingkat kepraktisan media *Spinning Wheel*

a. Uji Kepraktisan

Rancangan awal media *spinning wheel* yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli uji praktisi. Uji praktisi dilakukan oleh guru BK di SMAN 1 Enrekang yaitu ibu Syamsinar, S.Pd. Data yang akan diperoleh yaitu uji kegunaan (*Utility),* uji kelayakan *(Feasibility),* dan uji ketepatan *(Accuracy).*

Tabel 5. Uji Praktisi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase
Kegunaan (Utility)	20	17	85%
Kelayakan (Feasibility)	20	17	85%
Ketepatan (Accuracy)	20	16	80%
Total jumlah skor		50	
Rata-rata		3,33	
Presentase		$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\ \%$ $P = \frac{50}{60} \times 100\ \%$	

	P = 83,3%
Kriteria	Sangat Praktis

Hasil uji praktisi memperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat praktis. Aspek kegunaan dan kelayakan masing-masing memperoleh 85%, sedangkan ketepatan memperoleh 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa *spinning wheel* dapat digunakan secara praktis sebagai media pendukung layanan informasi karir di sekolah.

b. Uji Kelompok Kecil (Hasil Penilaian Siswa)

Pada tahap uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa siswa dalam skala kecil. Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar atau bahan dalam produk akhir peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subyek uji coba pada 15 peserta didik di SMA Negeri 1 Enrekang. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang peneliti lakukan kepada 15 siswa SMA Negeri 1 Enrekang kelas IX. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dengan presentase nilai 92% yang dapat dikategori sangat valid yaitu tingginya kebutuhan siswa terhadap media *spinning wheel* yang diberikan serta tingginya kebutuhan siswa terhadap layanan informasi karir yang diberikan

Pembahasan

1. Gambaran kebutuhan *spinning wheel* di SMAN 1 Enrekang

Pengembangan media *spinning wheel* didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa kelas XI dan wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 1 Enrekang. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan informasi mengenai perencanaan karier dan studi lanjut, sementara guru BK menghadapi keterbatasan waktu serta media pendukung layanan. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses eksplorasi karier. Hal ini sejalan dengan pendapa [14] bahwa penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran, serta penelitian [15] yang menunjukkan bahwa media dalam layanan BK dapat meningkatkan minat siswa mengikuti layanan.

2. Prototipe Media *Spinning Wheel* di SMA Negeri 1 Enrekang

Media *spinning wheel* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memungkinkan pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi [16].

[14] Rohma, Ratna Nimatul. "Perencanaan Karir Siswa SMA : Tinjauan Literatur Yang Sistematis" 03, No 01 (2023) 50-60.
[15] Muhammad Emnur, Dodi Pasila Putra, and Rahmawati Wae, "Perencanaan Karir Siswa Kelas Xl Di SMA 1 Negeri Palupuah Kabupaten Agam," no. 1 (2022): 32–42.
[16] Rahayu, Ade. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092 (2025)

P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

Pemilihan media ini berdasarkan analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Enrekang yang menunjukkan siswa di sekolah tersebut membutuhkan media layanan bimbingan karir terkait pemberian informasi karir. Pemilihan media *spinning wheel* sejalan dengan pendapat [17] bahwa keunggulan penggunaan media *spinning wheel* adalah (1) Menarik dan Meningkatkan perhatian siswa, (2) Mendorong Keaktifan dan Partisipasi Siswa, (3) Membantu Siswa Memahami Diri dan Karir Secara Bertahap, (4) Mempermudah Penyampaian Informasi Karir, (5) Meningkatkan Motivasi dan Kesadaran Perencanaan Karir, (6) Praktis dan Mudah Digunakan dalam Layanan BK, (7) Sesuai dengan Karakteristik dan Kebutuhan Siswa SMA

3. Tingkat validitas *Spinning wheel* di SMA Negeri 1 Enrekang

Dari hasil penelitian uji validasi oleh ahli materi dengan dua validator dari jurusan bimbingan dan konseling dilihat dari segi kelayakan produk memperoleh skor keseluruhan dari berbagai aspek indicator yaitu 96% dengan kategori sangat valid, namun pada validasi materi ini terdapat beberapa revisi dari validator 1 yang dapat dijadikan pertimbangan peneliti seperti merubah materi pada kartu *spinning wheel*.

Sementara itu pengembangan produk dari hasil uji validasi ahli media yang dilakukan dengan dua validator dari jurusan teknologi Pendidikan dilihat dari segi kelayakan media dengan skor 92% dengan kategori sangat valid, dari hasil validator memberikan beberapa komentar dan saran yaitu sesuaikan warna kartu dengan segmen media *spinning wheel*, mengubah posisi gambar ilustrasi pada media *spinning wheel,* mengganti warna pada buku panduan dan menambakan logo pada buku panduan

4. Tingakat kepraktisan media *Spinning wheel* di SMA Negeri 1 Enrekang

Hasil uji praktisi oleh guru BK memperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam layanan informasi karier dari aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan. Kepraktisan tersebut penting karena media yang dikembangkan perlu dapat diterapkan secara mudah dalam kondisi layanan BK di sekolah. Selain itu, uji coba kelompok kecil terhadap 15 siswa memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat baik. Siswa memberikan tanggapan positif bahwa media menarik, praktis, dan memberikan pengalaman baru dalam layanan informasi karir.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa sinergi antara pondok pesantren dan madrasah di MTs Al-Anwar Cangkringrandu Jombang berlangsung melalui pembagian fungsi yang saling melengkapi. Madrasah berperan memberikan fondasi akademik Bahasa Arab melalui pembelajaran gramatika dan pemahaman teks, sedangkan pondok pesantren memperkuat penerapannya melalui kegiatan talaqqī, muhādharah, takrār, kajian kitab,

[17] Husna, Naziratul. "Penerapan Media Spinning Wheel Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas IX DI MTsN 2 Aceh Besar." *Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, (2024)

dan pembiasaan berbahasa. Sinergi tersebut membentuk pola integrasi fungsional atau *reinforcement*, yaitu penguatan materi pembelajaran madrasah melalui praktik dan pendalaman di lingkungan pesantren.

Sinergi tersebut berkontribusi terhadap penguatan kemampuan Bahasa Arab siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata, pemahaman teks, dan kemampuan membaca kitab. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa koordinasi formal antarlembaga yang belum optimal, perbedaan kemampuan antara siswa mukim dan non-mukim, serta penggunaan Bahasa Arab yang belum konsisten dalam komunikasi sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan sinergi perlu diarahkan pada penyelarasan kurikulum, pembiasaan penggunaan Bahasa Arab, serta koordinasi dan evaluasi bersama antara madrasah dan pondok pesantren.

DAFTAR PUSTAKA

Amirullah, Muhammad., Aswar, Suciani Latif, and Zulfikri. "Efektivitas Bimbingan Karier Virtual Untuk Mengembangkan Employability Skills Siswa" 7 (2023): 19–25.

Amsir, Juli, and Alber Tigor Arifyanto. "Faktor-Faktor Penghambat Perencanaan Karir Siswa." *Jurnal Ilmiah Bening : Belajar Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2020): 57–66.

Emnur, Muhammad, Dodi Pasila Putra, and Rahmawati Wae. "Perencanaan Karir Siswa Kelas Xl Di SMA 1 Negeri Palupuah Kabupaten Agam," no. 1 (2022): 32–42.

Heriani, Faija, Abdullah Sinring, and Abdullah Pandang. "Pengembangan Media Spinning Wheel Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengenalan Karir Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama." *Journal Of Art, Humanity & Social Studies* 4, no. 1 (2024): 101–14.

Hidayat, M.R. "Pengembangann Media Spin Wheel Of Self COnfidende Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Yang Merasa Minder Dalam Pergaulan Di SMAN 18 Makassar" 0 (2024): 1–16.

Husna, Naziratul. "Penerapan Media Spinning Wheel Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas IX DI MTsN 2 Aceh Besar." *Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 2024.

Ibrahim, Agustina, Maryam Rahim, and Irpan Kasan. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Siswa." *Student Journal of Guidance and Counseling* 2, no. 1 (2022): 48–57.

Kasan, Irpan A. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Di Kelas X Sma Negeri 1 Tilamuta." *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2022): 83–89.

Oktafiani, Putri Azzah, Yovitha, and Argo Widiharto. "Perencanaan Karir Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Kedungwuni." *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 3, no. 1 (2023): 55–61.

Rahayu, Ade. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092.

Rohma, Ratna Nimatul. "Perencanaan Karir Siswa SMA : Tinjauan Literatur Yang Sistematis" 03, no. 01 (2023): 50–60.

P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 22 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 645-656
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

Saman, Abdul, Nur Fadilah Umar, Muhammad Ilham Bakhtiar, and Akhmad Harum. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Bimbingan Dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Gowa" 4, no. 1 (2021).

Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

Wardani, Si, and Rischa Pramudia Trisnani. "Perencanaan Karier Siswa SMA Negeri 1Nglames Kabupaten Madiun." *Seminar Nasional Edusaintek*, 2020, 197–203.

Wijaya, Aditya. "Bukan SMK, Ini Jenjang Pendidikan Yang Paling Banyak Nganggur Di Indonesia. Detik.Com. Https://Www.Detik.Com/Edu/Sekolah/d-7663108/Bukan-Smk-Ini-Jenjang-Pendidikan-Yang-Paling-Banyak-Nganggur?Utm_source=chatgpt.Com," n.d