

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN MORIER JH (MONOPOLI
KARIER JOHN HOLLAND) DENGAN PSIKOLOGI PERENCANAAN
KARIER SANTRI PONDOK PESANTREN RAUDHATUS SALAM
YOGYAKARTA**



Oleh :
Darma
NIM : 23200011040

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Master of Arts (M.A)

Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies*

Konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Darma

NIM : 23200011040

Jenjang : Magister

Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*

Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 23 Juni 2025
Saya yang menyatakan,



Darma

NIM. 23200011040

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Darna

NIM : 23200011040

Jenjang : Magister

Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*

Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi.

Jika dikemudian terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Darna
NIM. 23200011040



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-819/Un.02/DPPs/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Modul Permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dengan Psikologi Perencanaan Karier Santri Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DARMA, S.Sos
Nomor Induk Mahasiswa : 23200011040
Telah diujikan pada : Selasa, 22 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

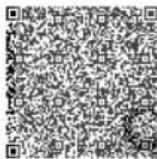
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Moh. Mufid
SIGNED

Valid ID: 688ac911eed93



Penguji II

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 68886e8f86e2c



Penguji III

Jamil Suprihatiningrum, S.Pd.Si., M.Pd.Si.,
Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 688a28e95e766



Yogyakarta, 22 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 68916c8a491f5

NOTA DINAS PEMBIMBING

**Kepada Yth.,
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN MORIER JH (MONOPOLI KARIER JOHN HOLLAND) DENGAN PSIKOLOGI PERENCANAAN KARIER SANTRI PONDOK PESANTREN RAUDHATUS SALAM YOGYAKARTA

Yang ditulis oleh :
Nama : Darma
NIM : 23200011040
Program Studi : S2/Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister of Arts (M.A).

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 18 Juni 2025
Pembimbing


Prof. Dr. H. Suvadi, S.Ag., M.A.
NIP. 19771003 200912 1 001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat). Bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan (QS. Al-Hasyr, 67:18).¹



¹ Qs Al-Hasyr (67: Ayat 18) diakses senin, 16 juni 2025, <https://quran.nu.or.id/al-hasyr/18>

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa terima kasih dan kasih sayang, penulis persembahkan karya ini untuk sosok yang selalu ada di pikiran, sosok yang mampu melihat penulis, meskipun penulis tidak dapat melihatnya, namun kehadirannya bisa dirasakan oleh penulis, yaitu:

Alm. Ibu Suginem Binti Wiryosukarto

Engkau memiliki peranan yang sangat penting bagi penulis, motivasi dan harapan ibu penulis wujudkan menjadi seorang sarjana dan bahkan melanjutkan hingga jenjang S2 sampai saat ini.

Dan selanjutnya untuk sosok yang memberikan dukungan penuh serta doa-doa nya dalam setiap langkah penulis yaitu :

Ayah dan Ibu sambung

Ayah Teguh dan Ibu Purwani

Terima kasih untuk semua kasih sayang dan ketulusan, kesabaran, keikhlasan serta kepercayaan yang tidak pernah surut. Kalian adalah orang-orang yang memberi dorongan bagi semangatku dalam menjalani pendidikan hingga sekarang. Tesis ini adalah usaha yang panjang untuk membalas semua kebaikan dan cinta yang telah kalian berikan.

Khusus untuk diri sendiri.

Terima kasih telah tetap kuat dalam melewati berbagai tantangan dan kisah yang begitu panjang ini. Satu hal yang membuat perjalananku berarti, terima kasih telah melakukan segala sesuatu dengan motivasi, semangat dan keberanian yang tak kenal lelah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat dan bimbingan-Nya kepada penulis. Sholawat dan salam selalu dipanjatkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat arahan dari Allah, penulis akhirnya berhasil menyelesaikan penulisan tesis ini. Tesis ini adalah salah satu syarat untuk meraih gelar magister di program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tesis dengan judul “Pengembangan Modul Permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dengan Psikologi Perencanaan Karier Santri Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta” Ini merupakan sebuah karya ilmiah yang sangat berharga bagi penulis. Selama proses penyusunannya, penulis tidak hanya memperoleh wawasan intelektual, tetapi juga mengalami pembelajaran secara emosional dan spiritual. Di tengah berbagai dinamika kehidupan dan tantangan dalam dunia akademik, karya ini muncul sebagai bentuk dedikasi penulis terhadap dunia ilmu pengetahuan, sebagai persiapan diri dan sumbangan kecil untuk masyarakat, bangsa, dan umat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pencapaian ini tidak mungkin terwujud tanpa doa, dukungan, bimbingan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan, penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A. selaku Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Ahmad Rafiq, S.Ag., M.Ag., M.A., Ph.D., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D., selaku Ketua Prodi Program Magister *Interdisciplinary Islamic Studies* Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Subi Nur Isnaini, M.A., selaku Sekretaris Prodi Program Magister *Interdisciplinary Islamic Studies* Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A., selaku dosen dan pembimbing tesis, atas kesediaan, kesabaran, keteladanan dalam membimbing penulis di Tengah kesibukan bapak sebagai dosen dan peneliti. Terimakasih atas arahan, masukan berharga, dan semangat yang selalu bapak tularkan. Semoga ilmu dan Kebajikan yang bapak berikan menjadi amal jariyah yang mengalir sepanjang masa. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin*
7. Dr. Sunarwoto, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan perizinan atas penelitian ini.
8. Dr. Ita Rodiah, M.Hum., selaku Pembina Media Pascasarjana dan pembinan Keluarga Mahasiswa Pascasarjana (KMP) yang sudah memberikan masukan dan dukungan bagi penulis.
9. Seluruh staff Akademik/TU dan Dosen pengajar di lingkungan pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Ilmu, inspirasi dan nilai-nilai yang bapak/ibu tanamkan menjadi bekal yang berharga bagi penulis.

10. Perpustakaan Pascasarjana dan Perpustakaan Pusat UIN Sunan Kalijaga yang telah menyediakan berbagai referensi pendukung yang membantu penulis untuk menyusun tesis
11. UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan wadah kepada penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
12. Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta dan Laboratorium BKI UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan perizinan dalam penelitian ini.
13. Ibu Nur Fitriyani Hardi, M.Psi., Psikolog, Bapak Mgr. Sinoba Rambe, M.Pd., dan Bapak Fathurrahan, M.Pd. selaku validator ahli pada pengembangan modul yang dilakukan oleh penulis.
14. Ustadzah Nur Fitria dan Ustadz Hafidz Nawaf Fauzil Adhim, S.Pd., selaku uji praktisi pada modul permainan Morier JH yang dilakukan oleh penulis.
15. Santri/wati Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta yang telah bersedia menjadi subyek pada penulisan ini.
16. Kepada Alm. Ibu Suginem, Ayah Teguh dan Ibu Sambung Purwani, yang senantiasa mengiringi langkah penulis dengan cinta, doa dan kepercayaannya. Terimakasih dengan cinta yang diberikan. Semoga Allah memberikan limpahan Rahmat dan keberkahan baik dunia maupun akhirat kepada ibu dan ayah.
17. Kepada Abang Parno dan Kak Ipar Sri, Kakak Santi dan Abang Ipar Daulat Perdamaian Munthe, Adek Fitri dan adek Nadia yang selalu memberikan dukungan dan cintanya kepada penulis.
18. Keluarga besar pihak Ibu, Mak Semi, Bg Gani dan Kak Suci, Bg Eto dan Kak Minar, Bg Putra dan Istri. Buat kalian sehat selalu Panjang umur dan semoga

Allah memberikan rahmat dan hidayah baik di dunia dan di akhirat Aamiin.

Terimakasih telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

19. Keluarga Besar pihak Ayah, Mak Suli, Mak Awen dan adik-adik nya ayah yang tidak bisa di sebut satu persatu. Buat kalian sehat selalu Panjang umur dan semoga allah memberikan rahmat dan hidayah baik di dunia dan di akhirat Aamiin. Terimakasih telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
20. Buat Ibu Tari, Ibu Wati dan Teman-teman masjid Jami Al Falah yang tidak bisa disebutin satu persatu, yang telah menjadi rumah penulis selama di Yogyakarta. Terimakasi atas dukungan, motivasi dan arahan yang kalian berikan
21. Sahabat OverPower, Ridwan, Billy, Rachmat, Fania, Azizah, Ria, Wanda, Bella, Prisma dan Meutia. Terimakasih sudah sampai sejauh ini telah menjadi sahabat penulis. Buat kalian sehat-sehat dan semangat melanjutkan perjalanan karier nya.
22. Teman-teman Konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam Angkatan 23 Ganjil, kalau bukan kalian mungkin S2 penulis tidak akan semenyenangkan ini. Semoga kalian diberikan perjalanan hidup yang sesuai dengan harapan masing-masing. Kalian sangat luarbiasa bagi penulis.
23. Rekan-Rekan Development Media KMP dan Pascasarjana, terkhusus Dara Septiara (Daa) Elsa Listia Bella (Eca) Ase, dan Nur Aiman. Terimakasih atas persahabatan yang kenal nya belum sampe 1 tahun tapi kalian sudah memberikan kesan kepada penulis yang tidak bisa di tulis dengan kata-kata.

24. Rekan-Rekan Nongkrong Pascasarjana, Prayumi Wikanti (Iken), Bagas Aldi Pratama (Bagas), Naufal, dan Gayo yang telah menjadi teman, rekan, sahabat. Terimakasih atas waktu yang telah kalian berikan.
25. Teman-teman Badko Gondokusuman, merupakan wadah organisasi yang sangat menginspirasi di lingkungan Masyarakat. Terimakasih atas kesempatan yang diberikan.
26. Kepada diri sendiri tidak lupa sangat banyak terimakasih yang telah bertahan, berjuang, belajar, dan telah menjadi versi terbaik dalam hidup penulis. Semoga langkah ini menjadi pijakan untuk kebaikan yang lebih besar.
27. Serta kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan tidak mengurangi rasa hormat. Serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Penulis hanya dapat mendoakan agar segala kebaikan, dukungan dan kontribusi semua pihak dibalas oleh *Allah Subhanahu wa Ta'ala* dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan pada tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat dan khususnya keilmuan dan pengembangan dalam layanan perencanaan karier melalui media.

Akhir kata, semoga segala usaha yang telah dicurahkan dalam penyusunan tesis ini bernilai ibadah dan mendapatkan ridho dari Allah SWT. *Aamiin*.

Yogyakarta, 23 Juni 2025


Darma, S.Sos.
NIM. 23200011040

ABSTRAK

Penulisan ini melatarbelakangi dari kenyataan bahwa santri di pondok pesantren perlu mendapatkan dukungan terkait karier. Namun, dalam praktiknya, layanan karier yang disediakan oleh guru BK atau musrif di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam belum berjalan dengan optimal. Di sisi lain, masih ada santri dan santriwati yang menghadapi kesulitan dalam merencanakan karier mereka dan memerlukan arahan dalam kelompok. Hal ini membutuhkan metode yang menarik serta dapat meningkatkan perencanaan karier. Oleh sebab itu, studi ini memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan layanan perencanaan karier dengan memanfaatkan media Morier JH, serta menciptakan modul permainan yang bisa digunakan sebagai pedoman bagi musrif dan musrifah dalam melaksanakan layanan karier. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research* dan *development* (RnD) dengan mengadopsi model ADDIE yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009.

Hasil pada penulisan ini, menunjukkan bahwa modul permainan Morier JH (monopoli Karier John Holland) telah diuji dan dinyatakan sangat valid dengan skor validasi dari ahli materi 87,5% dan media 84,6%. Total nilai validasi mencapai 86,0%, menunjukkan bahwa modul ini valid untuk digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan permainan. Selain itu, uji oleh praktisi juga mendukung valid modul dengan nilai 0,79 dalam kategori tinggi. Selanjutnya ujicoba dengan melihat perbandingan santri menggunakan media Morier yang dilakukan menunjukkan peningkatan yang signifikan; pre-test memperoleh nilai 80,8% dan post-test mencapai 98,1%, dengan peningkatan koefisien determinasi sebesar 20%. Oleh karena itu, penggunaan media permainan Morier JH memberikan kontribusi positif dalam perencanaan karir dan dapat diandalkan dalam proses pengembangan media pendidikan.

Kata Kunci : *Perencanaan Karir, Media Pengembangan, Pengembangan Modul Morier JH (Monopoli Karier John Holland).*

ABSTRACT

This paper is based on the fact that students at Islamic boarding schools need career support. However, in practice, the career services provided by guidance counselors or musrif at Raudhatus Salaam Islamic Boarding School have not been optimal. On the other hand, there are still students who face difficulties in planning their careers and require guidance in a group setting. This requires an engaging method that can enhance career planning. Therefore, this study aims to address the need for career planning services by utilizing the Morier JH media, as well as creating a game module that can serve as a guide for counselors in delivering career services. This research employs a research and development (R&D) approach, adopting the ADDIE model introduced by Robert Maribe Branch in 2009.

The results of this study show that the Morier JH game module (John Holland Career Monopoly) has been tested and found to be highly valid, with validation scores of 87.5% from experts and 84.6% from the media. The total validation score reached 86.0%, indicating that this module is valid for use as a guide in conducting the game. Additionally, practitioner testing also supported the module's validity with a score of 0.79 in the high category. Furthermore, trials comparing students using the Morier media showed a significant improvement; the pre-test scored 80.8% and the post-test reached 98.1%, with an increase in the coefficient of determination of 20%. Therefore, the use of the Morier JH game media contributes positively to career planning and is reliable in the process of developing educational media.

Keywords : *Career Planning, Media Development, Morier JH Module Development (John Holland Career Monopoly).*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB

Transliterasi istilah Arab ke Latin yang digunakan dalam penyusunan tesis ini mengacu pada Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan nomor: 158/1997 dan 0543b/U/1987 yang dikeluarkan pada tanggal 10 September 1987.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>b</i>	Be
ت	Tā	<i>t</i>	Te
ث	Sā	<i>s</i>	s (dengan titik diatas)
ج	Jīm	<i>j</i>	Je
ح	Hā'	<i>h</i>	h (dengan titik dibawah)
خ	Khā'	<i>kh</i>	Ka dan ha
د	Dāl	<i>d</i>	De
ذ	Zāl	<i>z</i>	z (dengan titik diatas)
ر	Rā'	<i>r</i>	Er
ز	Zā'	<i>z</i>	Zet
س	Sīn	<i>s</i>	Es
ش	Syīn	<i>sy</i>	es dan ye

ص	Sād	ṣ	s (dengan titik dibawah)
ض	Dād	ḍ	d (dengan titik dibawah)
ط	Tā'	ṭ	t (dengan titik dibawah)
ظ	Zā'	ẓ	z (dengan titik dibawah)
ع	Aīn	‘	Koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	g	Ge
ف	Fā'	f	Ef
ق	Qāf	q	Qi
ك	Kāf	k	Ka
ل	Lām	l	‘el
م	Mīm	m	‘em
ن	Nūn	n	‘en
و	Wāwu	w	W
ه	Hā'	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Yā'	y	Ye

Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	‘iddah

***Ta' Marbūṭah* di akhir kata**

- a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	ditulis	<i>jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

- b. Bila *ta' Marbūṭah* diikuti dengan kata sdanang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	ditulis	<i>Karāmah al-aulyā'</i>
----------------	---------	--------------------------

- c. Bila *t' Marbūṭah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	ditulis	<i>Zakāt al-fīṭr</i>
------------	---------	----------------------

Vokal Pendek

--- َ ---	<i>fathah</i>	Ditulis	a
--- ِ ---	<i>Kasrah</i>	Ditulis	i
--- ُ ---	<i>dammah</i>	Ditulis	u

Vokal Panjang

1	<i>fathah + Alif</i> جا هلية	Ditulis	<i>ā</i> <i>jāhiliyah</i>
2	<i>fathah + ya' mati</i> تنسي	Ditulis	<i>ā</i> <i>tansā</i>
3	<i>kasrah + ya' mati</i> كريم	Ditulis	<i>ī</i> <i>karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i> فروض	Ditulis	<i>ū</i> <i>furūd</i>

Vokal Rangkap

1	<i>fathah + ya' mati</i> بينكم	Ditulis	<i>ai</i> <i>bainakum</i>
2	<i>fathah + wawu mati</i> قول	Ditulis	<i>au qaul</i>

Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أأعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لأئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

Kata Sanang *Alif + Lam*

1. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

القرآن	ditulis	<i>al –Qur’ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya

السماء	ditulis	<i>as –Samā’</i>
الشمس	ditulis	<i>asy- Syams</i>

Penulisan Kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
أهل السنة	ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB	xv
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
LAMPIRAN.....	xxv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Kegunaan Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Kerangka Teoritis.....	17
1. Tinjauan Modul Permainan Morier JH.....	17
2. Tinjauan Perencanaan Karier Santri/wati Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta.....	19
F. Metode Penelitian.....	22
1. Jenis Penelitian.....	22
2. Subyek dan Obyek Penelitian	23
3. Teknik Pengumpulan Data	25
4. Teknik Analisis Data.....	28
G. Pembahasan.....	30
1. Prosedur Modul Pengembangan	30

2. Prosedur Penelitian.....	32
3. Sistematika Pembahasan	36
BAB II PROSES PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN MORIER JH (MONOPOLI KARIER JOHN HOLLAND) BERBASIS PENDEKATAN STRUKTURAL	38
A. Proses Desain Pengembangan Modul Permainan Morier JH Di Pondok Pesantren Raudatus Salaam	38
1. Analisis Potensi dan Masalah.....	38
2. Desain Produk Modul Morier JH	47
BAB III HASIL VALIDASI AHLI PADA PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN MORIER JH (MONOPOLI KARIER JOHN HOLLAND)	53
A. Hasil Validasi Ahli pada Pengembangan Modul Permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland)	53
1. <i>Development</i> (Pengembangan).....	53
2. <i>Implementasi</i> (Penggunaan Produk)	61
B. Hasil Setelah Revisi Validasi Ahli pada Pengembangan Modul Permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland)	66
1. <i>Evaluation</i> (Evaluasi Produk)	66
a. Revisi Validasi Ahli Materi.....	66
b. Revisi Validasi Ahli Media	69
2. Rekapitulasi Uji Validasi	72
3. Batasan Dalam Permainan Morier JH.....	78
BAB IV PERBANDINGAN HASIL SANTRI MELAKUKAN PERMAINAN MORIER JH (MONOPOLI KARIER JOHN HOLLAND) PADA PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN.....	80
A. Tahap Pengujian Instrumen.....	80
B. Uji Efektivitas Perencanaan Karier	84

BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
 DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	116



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian, 16
Tabel 2	Skala Presentase Kualitas Produk, 29
Tabel 3	Sampel Guru dan Santriwati, 41
Tabel 4	Data informan Asisten Laboratorium RND BKI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 45
Tabel 5.	Isi Modul Morier JH, 50
Tabel 6.	Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Materi, 55
Tabel 7	Data Penilaian Kuesioner Ahli materi, 56
Tabel 8.	Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media, 59
Tabel 9	Data Penilaian Kuesioner Ahli Media, 60
Tabel 10	Data Penilaian Kuesioner Praktisi I, 63
Tabel 11	Data Penilaian Kuesioner Ahli Praktisi II, 65
Tabel 12.	Hasil Revisi Ahli Teori, 68
Tabel 13	Hasil Revisi Ahli Media, 71
Tabel 14	Rekapitulasi Uji Validasi, 72
Tabel 15	Kriteria Penilaian Aiken's V, 73
Tabel 16	Rekapitulasi Penilaian Ahli Validasi, 74
Tabel 17	Hasil Akhir Rincian Isi Modul Morier JH, 76
Tabel 18	Penilaian uji instrument, 83
Tabel 19	Perbandingan Pretest dan Post Test Skor Hasil Pemahaman Perencanaan Karier, 87

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk menurut Robert Maribe Branch (2009), 32
- Gambar 2 Cover Modul Morier JH, 49
- Gambar 3. Cover Sesi, 52
- Gambar 4 Gambar Hasil Akhir Cover Media Morier JH, 75
- Gambar 5. Hasil Akhir Revisi Cover Sesi, 77
- Gambar 6 Data Pre Test Peserta Ujicoba Media Morier JH, 85
- Gambar 7 Data Post Test Peserta Ujicoba Media Morier JH, 86
- Gambar 8 Histogram Perbandingan Hasil Pemahaman Perencanaan Karier, 88



LAMPIRAN

- Lampiran 1 Barqode Draft Modul Morier JH (Monopoli Karier John Holland), 98
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Seminar Proposal, 99
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Validasi praktisi modul dan Uji coba media Morier JH, 100
- Lampiran 4 Member Check Informan, 101
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Teori, 102
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media, 105
- Lampiran 7 Lembar Validasi Praktisi 1, 108
- Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Praktisi 2, 111
- Lampiran 9 Lembar Expert Judgement Skala, 114
- Lampiran 10 Dekomentasi, 115



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa sekolah menengah atas berada pada tahap yang penting dalam perencanaan masa depan individu. Proses perencanaan ini diberikan kepada siswa sekolah menengah dengan tujuan agar mereka mampu mengambil keputusan yang jelas dan terarah mengenai karier yang akan individu jalani di masa depan.² Perencanaan karier merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk mencapai kesuksesan serta mempersiapkan individu dalam mengambil keputusan yang tepat.³ Hal ini salah satunya mengambil keputusan dalam *study lanjut* untuk menentukan perencanaan individu.

Menurut laporan *Integrity Development Flexibility* (IDF) tahun 2023, sebanyak 87% mahasiswa di Indonesia mengalami kesalahan dalam memilih jurusan. Angka ini mencerminkan adanya masalah statistik yang signifikan dalam proses perencanaan yang dilakukan siswa sebelum membuat keputusan.⁴ Terdapat Data tahun 2024 menunjukkan bahwa angka tersebut tetap sama, yaitu 87% mahasiswa Indonesia salah dalam memilih jurusan kuliah.⁵ Hal ini

² I Gede Wahyu Pramana dan Putu Ari Dharmayanti, *Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas*, t.t., 85.

³ Hengki Yandri dkk., *Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas dengan Pendekatan Konsep STIFIn untuk Menghadapi Perilaku Kapitalisme di Era Revolusi Industri 4.0*, t.t., 60.

⁴ Kompasiana.com, "Gawat 87% Mahasiswa Indonesia Salah Jurusan," KOMPASIANA, 28 November 2023, diakses 4 Februari 2025, <https://www.kompasiana.com/mantiqsyahali7173/6565f417de948f2b0d11ac22/gawat-87-mahasiswa-indonesia-salah-jurusan>.

⁵ Bayu Nugraha dan Natania Longdong, "87 Persen Mahasiswa di Indonesia Salah Jurusan," Education, diakses 4 Februari 2025, <https://www.viva.co.id/edukasi/1777573-87-persen-mahasiswa-di-indonesia-salah-jurusan>.

menunjukkan bahwa tidak ada pergeseran signifikan dalam strategi pemilihan jurusan siswa di perguruan tinggi selama dua tahun yang lalu, terkait dengan bakat dan ketertarikan masing-masing individu. Oleh karena itu, kondisi ini menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan untuk membekali siswa dalam mengambil pilihan karier yang lebih tepat sesuai dengan kemampuan mereka.

Untuk mengambil keputusan karier, maka butuhnya perencanaan yang kuat sesuai dengan minat dan bakat individu. Manrihu mengilustrasikan perjalanan karier sebagai sebuah pohon keputusan yang menunjukkan berbagai pilihan yang dihadapi seseorang dari masa sekolah hingga memasuki dunia profesional. Proses ini bisa dilihat sebagai rangkaian dan tahapan yang dilalui oleh setiap individu.⁶ Oleh karena itu, untuk mengarahkan perencanaan karier mereka, siswa membutuhkan bimbingan agar pilihan karier yang diambil selaras dengan kepribadian masing-masing.

Secara esensial, layanan karier adalah bantuan yang disediakan untuk individu agar mereka dapat memahami dan memperoleh informasi mengenai perjalanan karier mereka. Melalui bimbingan ini, individu dapat mengenali dan memahami diri mereka sendiri, mengeksplorasi dunia kerja, mempertimbangkan pendidikan lanjutan, serta merencanakan masa depan mereka.⁷ Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 111 Tahun 2014, pasal 1 ayat 1, yang mengatur tentang bimbingan dan

⁶ Mohammad Theyeb Manrihu, *Pengantar Bimbingan dan Konseling Karier* (Bumi Aksara, 1992).

⁷ Imam Hanafi dkk., "Pengebangan Karier Berdasarkan Identitas dan Anspirasi Karier Santri (Pendampingan Bimbingan Karier di Pondok Pesantren Al-Kautsar Pamekasan)," *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)* 3, no. 1 (2021): 21–22, <https://doi.org/10.19105/pjce.v3i1.4341>.

konseling di sekolah, dinyatakan bahwa "Bimbingan dan Konseling dapat menyediakan fasilitas serta layanan yang mendukung perkembangan siswa dalam mencapai kemandirian dalam kehidupannya."⁸ Bimbingan karier sebagai layanan informasi yang didapatkan siswa di sekolah. Tetapi sejatinya yang terjadi beberapa sekolah, kurangnya layanan berdampak pada siswa tidak mengetahui perencanaan kariernya. Hal ini karena kurangnya layanan secara merata di sekolah-sekolah. Sehingga layanan yang didapatkan tidak sama antara sekolah satu dengan sekolah yang lain.

Permasalahan tersebut menjadi perhatian utama di pondok pesantren Raudatus Salaam Yogyakarta. Dari hasil wawancara dengan salah satu santriwati, Khonsa', mengalami kebingungan dalam merencanakan kariernya. Nasrullah menyampaikan dalam penelitian yang dilakukannya bahwa layanan dan perencanaan karier belum tersedia disebabkan oleh terbatasnya dana operasional pondok yang masih bergantung pada iuran/spp santri dan sumbangan dari para donatur. Oleh karena itu, sarana dalam layanan karier masih terhambat, yang berdampak pada kurangnya pemahaman santri setelah menyelesaikan pendidikan di pondok untuk melanjutkan studi dan bekerja sesuai dengan kemampuan mereka.⁹ Berdasarkan penelitian lain di pondok

⁸ Menteri Pendidikan, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah," Peraturan No. 111 Bimbingan dan Konseling, 2014, <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-111-tahun-2014>.

⁹ Nasrullah Nasrullah dkk., "Peningkatan Kemandirian Ekonomi Pesantren Berbasis Agribisnis di Lingkungan Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Berbah – Sleman: Improving the Economic Independence of Pesantren based on Agribusiness in the Raudhatus Salaam Islamic Boarding School Environment Berbah – Sleman," *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* 8, no. 1 (2023): 121, <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i1.4108>.

pesantren Al-Kautsar Pamekasan hasil penelitiannya, santri masih mengalami kebingungan dalam perencanaan karier.¹⁰ Hal ini menjadi problematika pada santri/wati di pondok pesantren untuk menentukan perencanaan kedepannya. Oleh karena itu pemberian layanan perencanaan karier bermuatan pembelajaran kontekstual dengan materi kepribadian yang dikembangkan oleh John Holland, akan menambah wawasan bagi santri/wati dalam perencanaan karier.

Namun, berdasarkan problematika-problematika tersebut maka perlunya mediasi pendahuluan untuk menyederhanakan materi yang dikembangkan John Holland. Media tersebut dijadikan sebagai layanan dalam psikologi perencanaan karier. Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) adalah alat yang tepat untuk digunakan dalam layanan psikologi karier. Permainan Morier JH ini dikembangkan dengan tujuan untuk memperbaiki perencanaan karier di kalangan santri di Pondok Pesantren Raudatus Salaam.

Penulis menawarkan media edukasi untuk layanan karier yang dapat diterapkan di pondok pesantren. Hal ini, Pondok Pesantren Raudhatus Salaam juga membutuhkan bantuan terkait karier bagi santrinya setelah mereka menyelesaikan pendidikan di pondok, agar santri dapat merencanakan langkah lanjut baik dalam pendidikan maupun dunia kerja. Salah satu ustadz mengungkapkan bahwa di pondok tidak mendapatkan layanan konseling atau perencanaan karier, yang ada hanya santri yang ingin melanjutkan kuliah atau bekerja, hanya berkonsultasi kepada Musrif atau Musrifah.¹¹ Penulis

¹⁰ Hanafi dkk., "Pengebangan Karier Berdasarkan Identitas dan Anspirasi Karier Santri (Pendampingan Bimbingan Karier di Pondok Pesantren Al-Kautsar Pamekasan)," 22.

¹¹ Wawancara Informan 1 dilakukan pada tanggal 1 oktober 2024

termotivasi untuk memperkenalkan media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam.

Media Morier JH telah dikembangkan oleh seorang mahasiswa bernama Darma dari Program Studi Bimbingan Konseling Islam di UIN Sunan Kalijaga. Penelitian ini bertujuan dapat meningkatnya perencanaan karier bagi siswa/i atau santri/wati dengan memainkan Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland). Media ini telah melalui 10 langkah pengembangan menurut Borg and Gall dan dinyatakan valid. Proses tersebut termasuk uji coba dengan para ahli, di mana validasi dari ahli materi menunjukkan persentase 90%, uji dari ahli media menunjukkan persentase 81,3%, dan dari ahli praktisi menunjukkan persentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini valid untuk digunakan sebagai sarana permainan.¹²

Faktanya, penggunaan media Morier JH masih belum optimal di sekolah atau pondok yang belum mengenal media edukasi. Oleh karena itu, penulis memerlukan alat bantu lain untuk menyampaikan informasi mengenai perencanaan karir dengan menggunakan media edukasi. Modul ini diharapkan dapat membantu konselor/musrif dan musrifah dalam memahami konsep mengenai langkah bermain serta mengenalkan santri kepada berbagai tipe kepribadian melalui alat edukatif.¹³

¹² Darma, "Pengembangan Media Morier Jh (Monopoli Karier John Holland) Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Pada Siswa Man 2 Yogyakarta" (Thesis, Yogyakarta, Indonesia, Uin Sunan Kalijaga, 2023).

¹³ Mia Amania dkk., "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 8, no. 2 (2021): 241, <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, penulis merasa terdorong untuk melanjutkan pengembangan media Morier JH dengan menciptakan Modul Permainan Morier JH, yang mengambil inspirasi dari Monopoli Karier John Holland. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Perkembangan Modul Permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) Dengan Psikologi Perencanaan Karier Santri (Pondok Pesantren Raudhatus Salam Yogyakarta)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan berfokus pada tiga aspek utama:

1. Bagaimana proses pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) berbasis pendekatan struktural?
2. Bagaimana hasil Validitas ahli desain, ahli materi dan praktisi pada pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dalam psikologi perencanaan karier?
3. Bagaimana perbandingan hasil santri melakukan permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) pada pengembangan modul permainan di pandu praktisi?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah :

- a. Mengetahui Desain Perkembangan Modul Permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) berbasis pendekatan struktural.

- b. Untuk membuktikan hasil valid produk melalui ahli desain, ahli materi dan praktisi pada pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli karier John Holland) dalam perencanaan karier.
- c. Untuk membuktikan hasil perbandingan santri melakukan permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) pada pengembangan modul permainan di pandu praktisi.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritis

Penulisan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan kemajuannya. Terutama dalam merancang jalur karier bagi siswa madrasah baik di dalam pondok pesantren maupun di luar pondok pesantren. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Konselor/Guru BK

Diharapkan penelitian ini mampu memperluas perspektif serta memberikan saran yang bermanfaat bagi para guru BK, ustadz, dan ustadzah di pesantren. Dengan cara ini, siswa dapat lebih efisien dalam menjalankan layanan karier, agar kemampuan mereka dalam merencanakan karier dan melanjutkan studi di SMA dan MA bisa meningkat.

2) Bagi Sekolah/Pondok Pesantren

Diharapkan kepada pihak sekolah bahwa studi ini dapat menjadi salah satu pilihan untuk memperbaiki pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempersiapkan ujian akhir mereka, serta menegaskan pentingnya mempunyai rencana karier yang baik.

3) Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengalaman dan wawasan tentang pengembangan media, bimbingan karier, serta psikologi perencanaan di sekolah, yang pada akhirnya mendukung penyelesaian tugas akhir.

4) Bagi Pembaca

Pembaca dapat memperluas pengetahuannya mengenai berbagai teori karier dan tipe-tipe kepribadian yang berperan dalam penentuan karier. Selain itu, mereka juga dapat menggali wawasan lebih dalam melalui media Morier JH, yang dirancang untuk membantu siswa memahami tipe kepribadian dan karakteristik mereka. Diharapkan, pembaca tidak hanya berhenti pada penelitian ini, tetapi melanjutkan eksplorasi mereka.

D. Kajian Pustaka

Setelah melakukan penelitian dan kajian terhadap berbagai jurnal serta karya ilmiah, seperti skripsi dan tesis, peneliti belum menemukan studi yang membahas topik “Psikologi Perencanaan Karier melalui Media Modul

Permainan Monopoli Karier pada Santri Pondok Pesantren”. Oleh karena itu, peneliti mencari penelitian yang relevan, di antaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Darma (2023) dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, berjudul “Pengembangan Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa MAN 2 Yogyakarta”.¹⁴

Dalam analisis yang telah dilakukan, pengembangan Media Morier JH telah dinyatakan valid melalui sepuluh tahapan yang ditetapkan oleh Borg and Gall. Di antara tahapan tersebut adalah uji para ahli, di mana validasi materi mendapatkan presentase 90%, validasi media mendapatkan presentase 81,3%, dan validasi oleh praktisi memperoleh presentase 90%. Ketiga ahli yang terlibat dalam proses validasi menyatakan bahwa Media Morier ini layak untuk diuji coba. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti melanjutkan penelitian yang telah dikembangkan oleh Darma dengan fokus pada pengembangan Modul Permainan yang didukung oleh alasan yang kuat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alfarizi Ahmad Salman (2018), yang merupakan mahasiswa Konsentrasi Bimbingan dan Konseling di Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, berjudul “Konseling Karier John L. Holland dan Layanan

¹⁴ Darma, “Pengembangan Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Pada Siswa Man 2 Yogyakarta,” 95.

Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Tahun Ajaran 2017/2018 di SMK Islam Raudatul Azhar Masbagik Timur, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat”.¹⁵

Dalam studi yang dilakukannya, Alfarizi menerapkan desain eksperimental dengan 86 peserta, di mana 66 di antaranya berhasil dianalisis dan dibagi ke dalam dua kelompok: Kelompok eksperimen terdiri dari 32 peserta, sementara kelompok kontrol memiliki 34 peserta. Kematangan karir dinilai dengan menggunakan alat ukur khusus yang berkaitan dengan kematangan karir. Analisis hipotesis yang dilakukan antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $p = 0,000$. Hal serupa juga terlihat dalam kelompok kontrol, yang menunjukkan $p = 0,000$, menandakan bahwa bimbingan karir ini sangat berhasil. Hasil ini membuat penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya yang menggunakan pendekatan serta fokus media yang lain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Farhati Maulida (2021), merupakan mahasiswa Magister Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan kalijaga Yogyakarta dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Maharah Al-Kalam dalam Pembelajaran

¹⁵ Alfarizi A. Salman, “Konseling Karier John L. Holland dan Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Tahun Ajaran 2017/2018 di SMK Islam Raudatul Azhar Masbagik Timur, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat” (Tesis, Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga, 2018).

Bahasa Arab Dengan Buku Metode Tamyiz di Pondok Pesantren Modern Al-Falah Songgom Brebes”¹⁶

Pada studi ini, Farhati Maulida menerapkan metode penelitian *Research and Development* (RND) dengan tipe penelitian *Field Study*. Proses pengumpulan data berlangsung melalui Teknik angket, wawancara semi-terstruktur, dan observasi partisipatif. Untuk angket dalam penelitian ini, validator terdiri dari ahli media, ahli materi, serta guru dan siswa kelas X di SMA Al-Falah. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mendapatkan hasil terkait pengembangan modul pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode Tamyiz di Pondok Pesantren Modern Al-Falah, yaitu tingkat kepuasan siswa mencapai 92%, sehingga modul yang dibuat dapat dianggap layak untuk digunakan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Basiliki Passareti, dkk, (2024). Terdapat pada jurnal *Disability and Rehabilitation* “Development and Evaluation of an online professional development support delivery of tiered school-based rehabilitation services” penelitian ini menggunakan metode *rehabilitation professionals* dengan pengukuran *survey cross-sectional* untuk mengevaluasi kegunaan.¹⁷

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluasition*) sebagai pengembangan

¹⁶ Farhati Maulida, “Pengembangan Modul Maharah Al-Kalam dalam Pembelajaran Bahasa arab Dengan Buku Metode Tamyiz di Pondok Pesantren Modern Al Falah Songgom Brebes” (Tesis, UIN Sunan Kalijaga, 2021).

¹⁷ Basiliki Passaretti dkk., “Development and evaluation of an online professional development course to support delivery of tiered school-based rehabilitation services,” *Disability and Rehabilitation*, Taylor & Francis, t.t., 1–13, <https://doi.org/10.1080/09638288.2024.2417769>.

dan evaluasi kursus pengembangan professional online. Pengembangan Kursus FIRST memberikan contoh tentang cara merancang pembelajaran digital untuk pengembangan profesional di bidang rehabilitasi. Model ADDIE dan SAM digunakan untuk membuat, melaksanakan, dan mengevaluasi kursus ini, yang memenuhi kebutuhan pembelajaran audiens. Pengembang disarankan untuk melibatkan ahli dan menggunakan kerangka kerja desain yang berdasarkan bukti dan umpan balik. Penelitian yang dikembangkan oleh Passareti, dkk. Merupakan pengembangan kursus FIRST untuk layanan professional. Sedangkan pada penelitian ini mengembangkan modul permainan sebagai bentuk layanan perencanaan karier pada siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Rudianti Sari dan Ari Dwiawati (2023). terdapat pada Jurnal *BISMA : The Journal of Counseling* dengan tema “The Use of Spinning Media as an Information Service to Improve Student Career Planning” Penelitian ini tergolong menggunakan metode Research and Development (RND), dengan menggunakan tahapan Borg And Gall.¹⁸

Melalui langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, analisis mengenai potensi dan isu, pengumpulan informasi, perencanaan media, validasi desain, peninjauan desain, pengujian media, hingga penyusunan versi produk, penelitian melibatkan dua konselor dan 35 siswa

¹⁸ Reza Rudianti Sari dan Ari Dwiawati, “The Use of Spinning Media as an Information Service to Improve Student Career Planning,” *BISMA : The Journal Of Counseling* Vol 7, No 1 (2023): 122–29, <https://doi.org/10.23887/bisma.v7i1.58922>.

kelas IX di SMA. Untuk mengumpulkan data, metode yang diterapkan adalah menggunakan kuesioner, dengan instrumen berupa lembar validitas produk dan kuesioner tentang kemampuan perencanaan karir. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif secara kuantitatif. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 31,57 melebihi t tabel yang adalah 1,691, yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil ini, kita dapat menyimpulkan bahwa media spinning berfungsi sebagai layanan informasi yang efektif dan dapat dimanfaatkan, namun dalam penelitian ini modul permainan yang dikembangkan adalah Modul Media Morier JH untuk perencanaan karir, sementara penelitian yang dilakukan oleh Reza dan Ari adalah Pengembangan Media Spinning untuk perencanaan karir.

6. Penelitian yang dikembangkan oleh Almuhammad Sarnav Ituga (2023), terdapat pada Jurnal JPPK : Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, dengan tema “The development of a career guidance module to improve the understanding of career planning among students at MAN Sorong”. Penelitian ini tergolong menggunakan metode Research and development (R&D). dengan mengadopsi tahapan dari Borg and Gall.¹⁹

Penelitian ini adalah sebuah studi yang bertujuan untuk: (i) Mengetahui seberapa baik pemahaman siswa kelas X mengenai perencanaan karir di MAN Kota Sorong; (ii) Menciptakan modul bimbingan

¹⁹ A. Sarnav Ituga, “The development of a career guidance module to improve the understanding of career planning among students at MAN Sorong | Ituga | Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling,” diakses 18 Februari 2025, <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/51921/25595>.

karir yang efektif, berguna, dan menarik guna meningkatkan pemahaman siswa tentang perencanaan karir; (iii) Membuktikan bahwa pengembangan modul bimbingan karir dapat memperbaiki pemahaman siswa terkait perencanaan karir. Temuan menunjukkan bahwa pemahaman siswa tergolong rendah, sehingga diperlukan pengembangan modul. Modul yang telah disusun diuji coba pada 10 siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh almuhammad Sarnav Ituga berorientasi pada perkembangan modul bimbingan karir. Namun, dalam penelitian ini adalah pengembangan Modul Permainan Morier JH.

7. Penelitian yang dikembangkan oleh Devita Wiwik W, Farida Aryani dan Abdullah Sinring (2023), terdapat pada jurnal PINISI : Journal of Education, dengan tema “Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba”, Penelitian ini termasuk dalam kategori metode *Research* dan *Development* (R&D), yang menerapkan langkah-langkah Borg dan Gall yang telah disesuaikan dari 10 langkah menjadi 7 langkah..²⁰

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan e-modul bimbingan karir yang dapat membantu siswa dalam merencanakan karir mereka. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba yang berjumlah 32 siswa, dan untuk uji coba kelompok kecil diambil 10 siswa.

²⁰ Devita Wiwik Widyasari dkk., “Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba,” *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, 21 September 2023, <https://eprints.unm.ac.id/34161/>.

Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner. Metode analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif dan analisis kuantitatif (analisis deskriptif kuantitatif). Hasil dari analisis menunjukkan bahwa menurut persentase ahli materi, hasilnya mencapai 85% yang menandakan bahwa modul tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa, sedangkan ahli media memberikan nilai 93% yang menunjukkan kualitas yang sangat baik, dan uji praktisi media menghasilkan 88% yang menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas yang baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-modul bimbingan karir yang telah dikembangkan terbukti valid dan dapat digunakan secara praktis sebagai sumber informasi untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba. Namun, dalam penelitian ini, pengembangan modul permainan yang dihasilkan adalah Modul Media Morier JH untuk perencanaan karir, sementara penelitian yang dilakukan oleh Devita, Farida, dan Abdullah fokus pada pengembangan E-Modul bimbingan karir dengan tujuan untuk meningkatkan perencanaan karir.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menemukan kesamaan dan perbedaan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kesamaan dan perbedaan antara kajian pustaka dengan penelitian ini.

No	Penelitian			Persamaan	Perbedaan	
	Penulis	Tahun	Judul		Penelitian Terdahulu	Penelitian Saat ini
1	Darma	2023	Pengembangan Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa MAN 2 Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none"> Objek Material : Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (RND) 	<ul style="list-style-type: none"> Objek permainan media Morier JH dan subyek siswa MAN 2 Yogyakarta Tahapan Perkembangan Borg and Gall 	<ul style="list-style-type: none"> Objek modul permainan Morier JH dan santiwati Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Tahapan ADDIE Robert Maribe Branch
2	Alfarizi Ahmad Salman	2018	Konseling Karier John L. Holland dan Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Tahun Ajaran 2017/2018 di SMK Islam Raudatul Azhar Masbagik Timur, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat	<ul style="list-style-type: none"> Material sama menggunakan Teori John Holland Metode Penelitian <i>Research and Development</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Subyek siswa SMK Islam Raudatul Azhar Masbagik Tiur, Lombok Timur 	Fokus kepada perencanaan karier dengan layanan bimbingan kelompok
3	Farhati Maulida	2021	Pengembangan Modul Maharah Al-Kalam dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Buku Metode Tamyiz di Pondok Pesantren Modern Al-Falah Songgom Brebes	<ul style="list-style-type: none"> Metode Penelitian <i>Research and development</i> (RND) Tahapan model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> Material Penelitian Subyek di pondok pesantren Modern Al-Falah Songgom Brebes dan Objek Penelitian 	Fokus pengembangan modul permainan perencanaan karier
4	Basiliki Passaretti, dkk.	2024	Development and Evaluation of an online professional development course to support delivery of tiered school-based rehabilitation services	<ul style="list-style-type: none"> Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (RND) Tahapan Pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> Material sama menggunakan Teori John Holland Material Bimbingan Karier 	Development and effectiveness in career planning

5	Reza Rudianti Sari dan Ari Dwiawati	2023	The Use of Spinning Media as an Information Service to Improve Student Career Planning	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Penelitian <i>Research and Development</i> • Perspektif Material Perencanaan Karier 	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek dan Objek Penelitian • Media yang disajikan 	Pengembangan modul permainan Morier JH melalui proses validasi oleh para ahli.
6	Almuhaimin Sarnav Ituga	2023	The development of a career guidance module to improve the understanding of career planning among students at MAN Sorong	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Penelitian <i>Research and Development</i> • Perspektif Material Perencanaan Karier 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang disajikan • Tahapan dalam Pengembangan Barg And Gall • Subyek dan Objek 	fokus dalam pengembangan modul permainan dijelaskan dalam buku panduan permainan Morier JH.
7	Devita Wiwik W, Farida Aryani dan Abdullah Sinring	2023	Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba	<ul style="list-style-type: none"> • Material sama menggunakan teori John Holland • Perspektif materi perencanaan karier • Metode Penelitian <i>Research and Development</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang dikembangkan • Subyek dan Objek Penelitian • Populasi • Tahapan Perkembangan 	Modul buku sebagai panduan permainan Morier JH

Tabel 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Kajian Pustaka disajikan di atas, berdasarkan tabel persamaan dan perbedaan, maka peneliti tidak menemukan tentang pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dengan psikologi perencanaan karier di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta.

E. Kerangka Teoritis

1. Tinjauan Modul Permainan Morier JH

a. Pengertian Modul Permainan

Modul adalah alat permainan yang dibuat untuk mendukung kegiatan layanan karier. Widyasari menyatakan bahwa Modul juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang disusun untuk membantu peserta didik dalam memahami materi ajar dan petunjuk permainan.²¹ Modul permainan merupakan alat pembelajaran yang dirancang dengan teratur dan disertai dengan panduan serta ketentuan.²² Modul juga disusun untuk mempermudah siswa memahami permainan.

Modul permainan merupakan sebuah alat pembelajaran yang dirancang untuk memanfaatkan konsep permainan dalam membantu individu, terutama siswa dan guru bk dalam menggunakan media permainan. Sehingga dengan adanya modul akan memberikan panduan cara bermain. Dalam modul ini, pemimpin akan terlibat dalam berbagai aktivitas yang menggali potensi diri, cara berbicara mengenal berbagai

²¹ Widyasari dkk., "Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba," 4.

²² Rikza Azharona Susanti, "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bermain Dan Permainan Berbasis Hasil Praktikum Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Maulana Malik Ibrahim Malang," T.T., 107.

pilihan karier, serta merancang langkah-langkah untuk mencapai tujuan karier yang diinginkan.

Modul di rancang berdasarkan evaluasi dari dua penelitian sebelumnya, layanan yang diberikan permainan kurangnya panduan dan peraturan-peraturan permainan secara rinci. Hadirnya modul permainan ini, untuk membantu para guru BK dijadikan sebagai panduan berjalannya permainan. Penulis mengangkat Modul Permainan Morier JH. Hal ini untuk melengkapi panduan permainan agar lebih efektif dilakukan sebagai layanan bimbingan kelompok

b. Modul Morier JH (Monopoli Karier John Holland)

Morier, yang juga dikenal sebagai Monopoli Karier, merupakan sebuah platform Bimbingan konseling yang menerapkan konsep monopoli dengan mengadaptasi aturan dan isi permainan ke dalam konteks pilihan karier. Morier dibuat sebagai sarana bimbingan kelompok untuk mendukung pengembangan interaksi dalam tim. Selain itu, salah satu tujuan dari pengembangan media Morier adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai berbagai jurusan perkuliahan beserta syarat-syaratnya, sehingga pelajar SMA dapat menentukan jalur pendidikan yang tepat sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Dengan hadirnya modul Permainan Morier JH, siswa dapat menggunakan media modul sebagai panduan untuk berjalannya permainan.

2. Tinjauan Perencanaan Karier Santri/wati Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta

a. Perencanaan Karier Perspektif Psikologi

Karier memiliki peranan yang sangat signifikan dalam perkembangan individu. Havighurst (Yusuf: 2011) menyatakan bahwa bagi remaja, tantangan perkembangan yang ada adalah menentukan pilihan dan mempersiapkan diri untuk pekerjaan mereka. Tujuan dari tantangan ini adalah untuk membantu remaja menemukan posisi yang cocok dengan kemampuan mereka, sehingga perencanaan karier menjadi sangat penting.²³ Hal Ini merupakan kebenaran yang harus dialami seseorang dalam perencanaan dan perkembangan karier. Menurut Hurlock ia mengatakan. *Pertama*, rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar. *Kedua*, kematangan memberi batasan pada perkembangan pada dirinya. *Ketiga*, memberikan “Jadwal” untuk belajar.²⁴

Secara keseluruhan, karier memainkan peran penting dalam perkembangan individu, terutama bagi remaja yang menghadapi tantangan dalam memilih dan merencanakan masa depan mereka dengan mempertimbangkan kemampuan dan rasa ingin mengetahui mereka.

²³ Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (PT Remaja Rosdakarya, 2011), 74.

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Development Psychology A Life-Span Approach Fifth Edition*, Edisi Kelima, Bahasa Indonesia (Penerbit Erlangga dalam bahasa indonesia, 1980), 6.

b. Perencanaan Karier Tipe Kepribadian John Holland

Seniawati menjelaskan bahwa pada dasarnya, pilihan karier menurut Holland adalah gambaran dari karakter seseorang.²⁵ Berdasarkan pandangan Holland, dalam Teori Tipologi Karier terkait dengan Perilaku Vokasional, sangat penting untuk membangun koneksi atau keselarasan antara tipe kepribadian individu dengan jalur karier yang diambil.²⁶ Yusuf menjelaskan bahwa terdapat enam tipe kepribadian yang dikembangkan oleh John Holland, yaitu *Realistic*, *Investigative*, *Artistic*, *Social*, *Enterprising*, dan *Conventional*.²⁷

Tipe-tipe kepribadian ini dalam teori Holland bertujuan untuk membantu siswa mengenali kemampuan serta bakat mereka secara individu. Dalam mengenalkan teori John Holland perlunya media sebagai bahan instrumen, dengan tujuan mempermudah siswa menerima teori tersebut.

c. Perencanaan Karier John Holland Perspektif Islam

Perencanaan karier dalam pandangan Al-Qur'an mengandung nilai-nilai penting yang dapat menjadi pedoman bagi individu dalam menentukan arah karier mereka. Beberapa ayat Al-Qur'an menekankan pentingnya proses perencanaan, evaluasi diri, serta penguatan spiritual yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan karier.

²⁵ Komang Seniawati, Ni Ketut Suarni, Dan Dewi Arum Wmp, "Efektivitas Teori Karier Holland Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa" 2, No. 1 (2014): 3.

²⁶ "Holland's Six Personality Types," Career Advice | Career Key, diakses 2 Maret 2025, <https://www.careerkey.org/fit/personality/holland-personality-types>.

²⁷ Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, 75.

Menurut Machasin pada penelitian nya terdapat 2 ayat kunci yang memberikan bimbingan karir yaitu surah Al-Hasyr ayat 18.²⁸

QS Al Hasyr Ayat 18

Terdapat ayat Al Qur'an pada Surah Al Hasyr ayat 18,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertakwalah kepada Allah. Sungguh, Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Pada ayat di atas, menurut Ibnu Katsir dalam kitab tafsir al-Qur'an al-Adzim, Allah SWT berfirman, “Wahai orang-orang yang beriman, takutlah kepada Allah. ” Dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kita untuk selalu bertakwa kepada-Nya.²⁹ Takwa di sini diartikan sebagai melaksanakan segala yang telah ditetapkan dan menjauhi segala yang dilarang oleh Allah SWT. Dan pada sambungan ayat nya *وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ* “Dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok,” berdasarkan ayat tersebut bahwa manusia di anjurkan untuk mengerti apa yang telah di perbuat baik hari ini dan hari yang akan datang, serta perencanaan atas potensinya.

²⁸ Muh. Mar'i Machasin, “Bimbingan Karir Dalam Perspektif Al Qur'an Surat Al Hasyr Ayat 18 Dan Surat Al Jumu'ah Ayat 9 – 10 Dalam Tafsir Ibnu Katsir” (Thesis, IAIN Salatiga, 2021), 47–48, <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/20404>.

²⁹ Tafsir Qur'an Surah Al Hasyr Ayat 18

Dengan potensi dan bakat, manusia dapat melihat dan menganalisis wajah sambil menjalin berbagai koneksi dengan beragam realitas dan kondisi.³⁰ Karier sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Oleh karena itu, perencanaan karier yang matang menjadi aspek penting dalam perjalanan hidup seseorang.

F. Metode Penelitian

Sebuah penelitian, maka penulis selalu menggunakan pendekatan penelitian sebagai alat untuk mendapatkan informasi secara ilmiah. Menurut Creswell, pendekatan penelitian merupakan cara yang diterapkan dalam pengumpulan, analisis, dan penafsiran data.³¹ Metode penelitian memiliki fungsi yang signifikan dalam menerangkan langkah-langkah pengumpulan, pengolahan, dan analisis data yang akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, metode penelitian dapat dipahami sebagai suatu aktivitas ilmiah yang dilakukan secara teratur dan mendetail untuk menyelesaikan masalah, sehingga memberikan kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik atau isu yang sedang diteliti.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode pengembangan *Research and Development* (RnD). Menurut Sugiyono, metode RnD adalah pendekatan

³⁰ Fatika Sari dkk., “Ayat-Ayat Al-Qur’an Tentang Potensi Manusia,” *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 72–81, <https://doi.org/10.51672/jbpi.v1i2.5>.

³¹ John W. Craswell, *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Pustaka Pelajar, 2016), 22.

yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menilai kelayakannya.³² Sejalan dengan penjelasan Hanifah dalam penelitiannya, pengembangan dapat dipahami sebagai upaya untuk menciptakan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³³

Untuk mendapatkan produk yang baru dan teruji, maka memerlukan penelitian *research* untuk menghasilkan rancangan, dan *development*. Research and Development membuat dan menguji suatu produk yang dapat dihasilkan.³⁴

2. Subyek dan Obyek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas validator yang berpengalaman, termasuk ahli teori, ahli media, dan praktisi. Validator tersebut akan menilai modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) yang telah dirancang oleh peneliti. Mereka akan menggunakan kuesioner untuk menilai sejauh mana modul tersebut valid. Data yang diperoleh dari kuesioner ini akan dipakai untuk menilai kualitas validitas modul permainan Morier JH dan memberikan masukan serta komentar yang konstruktif untuk pengembangan modul tersebut.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Sifia Yustiyani Suryandari (Alfabeta, 2019), 39.

³³ Laila Hanifah dan Arga Satrio Prabowo, "Pengembangan Website Karakter Karir dalam Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa," *Sistema: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 3, <https://doi.org/10.24903/sjp.v3i1.939>.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 47.

Pengumpulan subyek dalam studi ini dilakukan melalui metode pengambilan sampel yang bersifat purposive. Berdasarkan pendapat Sugiyono, metode ini mencakup pemilihan sampel yang didasarkan pada sumber data yang dipilih dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut meliputi pemilihan individu yang dinilai paling memahami atau berkompeten dalam bidang yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian kita.³⁵

Sesuai dengan pendapat Palinkas dkk, sampling purposive adalah proses di mana peneliti menentukan dan memilih orang atau kelompok yang memiliki pemahaman atau pengalaman yang mendalam mengenai isu yang menjadi perhatian riset.³⁶

Selain itu, peneliti menggunakan peserta didik sebagai sampel dalam penggunaan modul permainan Morier JH. Untuk itu kriteria yang dibutuhkan dalam uji coba media ini ialah:

- 1) Merupakan santri/wati Pondok Pesantren Raudhatul Salaam Yogyakarta
- 2) Kelas X sampai XII Aliyah
- 3) Mempunyai motivasi untuk sukses

Dari ketiga kriteria yang telah ditentukan, peneliti berhasil mengidentifikasi delapan santri wati kelas XII Aliyah yang bersedia

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*, 144.

³⁶ Lawrence A. Palinkas dkk., "Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research," *Administration and policy in mental health* 42, no. 5 (2017): 4, <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>.

berpartisipasi dalam permainan Morier JH. Partisipasi mereka didorong oleh keinginan dan motivasi masing-masing, serta rekomendasi dari Guru BK atau Ustadzah di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta, yang menyediakan panduan melalui Modul Permainan Morier JH.

b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah panduan permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dengan Psikologi Perencanaan Karier dan kualitas Modul sebagai panduan permainan yang dihasilkan. Oleh karena itu produk tersebut akan diuji kepada santri/wati Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam tulisan ini, teknik pengumpulan informasi dilakukan untuk memperoleh hasil yang valid. Dalam proses pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland), penulis menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan informasi yang memiliki ciri-ciri tertentu jika dibandingkan dengan metode lain. Menurut craswell, observasi bersifat terbuka di mana peneliti mengamati dan merumuskan pertanyaan berdasarkan kebutuhan penelitian.³⁷ Oleh karena itu, pengamatan adalah cara mengumpulkan data dengan melihat langsung situasi atau fenomena yang berhubungan dengan penelitian.

Pada penulisan ini, maka penulis bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelayanan yang diberikan kepada santri/wati di pondok pesantren saat mereka bersiap untuk lulus. Dengan demikian, dalam studi ini, dalam konteks pengembangan modul Morier JH, pengamatan digunakan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi layanan yang diberikan pondok pesantren kepada santri/wati kelas XII Aliyah dalam perencanaan karier
- 2) Mengamati kebutuhan santri/wati dan lingkungan dalam menerima layanan karier
- 3) Media yang digunakan dalam mensosialisasikan study lanjut
- 4) Mengumpulkan data tentang efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai karier dan pilihan studi lebih lanjut

³⁷ Craswell, *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*, 254.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik untuk mengumpulkan informasi yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan. Berdasarkan penjelasan Craswell, dalam proses wawancara, peneliti sebaiknya bertemu langsung dengan responden.³⁸ Sejalan dengan penjelasan Sugiyono, metode pengumpulan data lewat wawancara bisa dilakukan secara langsung ataupun melalui telepon.³⁹ Dalam proses pengembangan modul Morier JH, dilakukan wawancara dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan tanggapan dari para ahli mengenai desain dan konten modul.
- 2) Mengumpulkan tanggapan dari beberapa mahasiswa selaku informan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis
- 3) Mendapatkan masukan dari guru bimbingan konseling (BK) atau ustadz/tadzah dan santri/wati tentang kebutuhan serta harapan mereka terhadap media pembelajaran.
- 4) Menilai validitas dan relevansi permainan dalam konteks perencanaan karier

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan instrumen yang dibuat untuk mengumpulkan informasi dengan cara yang terorganisir melalui sejumlah pertanyaan

³⁸ Craswell, 254.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2014), 188.

yang tertulis. Di dalam penulisan ini, kuesioner dipakai untuk mengumpulkan data kuantitatif dari beragam sumber, termasuk penilaian dari ahli teori, ahli media, dan ustadz serta ustadzah di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam yang berfungsi sebagai praktisi. Data yang diperoleh bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang diciptakan oleh peneliti. Dalam penulisan ini, maka penulis membatasi kuesioner digunakan sebagai berikut:

1. Mengukur validitas para ahli melalui kuesioner pengukuran terhadap modul permainan Morier JH
2. Mengumpulkan data kuantitatif mengenai efektivitas dan daya tarik modul berdasarkan skala penilaian yang telah ditetapkan.
3. Selain itu, mendapatkan umpan balik dari para validitor dan pembelajaran untuk perbaikan lebih lanjut.

4. Teknik Analisis Data

Dalam proses penelian ini dan pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland), penulis mencurahkan perhatian pada penerapan psikologi dalam merencanakan karier untuk santri dan santriwati di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Yogyakarta. Untuk mendapatkan data, peneliti memanfaatkan angket sebagai alat untuk mengumpulkan informasi. Pemrosesan data tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan lewat angket penilaian, sementara data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar para ahli media, materi, serta praktisi, di samping calon pengguna.

Pada tahap analisis data ini, peneliti melakukan uji validasi dengan melibatkan para ahli serta uji kelompok kecil untuk menganalisis kuesioner validitas.⁴⁰ Setelah mendapatkan data dari kuesioner, peneliti selanjutnya menghitung persentase hasil validasi dengan menerapkan rumus berikut:

$$PS = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

PS : Presentase Skor

ST : Skor Total yang dihasilkan

SM : Skor Maksimum yang seharusnya diperoleh

Pengumpulan seluruh data kemudian dibagi dengan jumlah indikator yang ada. Setelah itu, data tersebut dikategorikan ke dalam empat predikat berdasarkan skala kuantitatif, yaitu: baik, cukup baik, kurang, dan tidak. Dengan demikian, kita dapat memberikan kualifikasi terhadap implementasi data tersebut.

NO	INTERVAL	KUALIFIKASI
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik

Tabel 2 Skala Presentase Kualitas Produk

Berdasarkan tabel yang tercantum di atas, setiap kualifikasi jawaban memiliki alternatif skor yang berkisar antara 1 hingga 5. Di mana, skor 1 menunjukkan penilaian yang sangat rendah, sedangkan skor 5

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek* (Rineka Cipta Edisi revisi 4, 2010), 249–50, <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795354347648>.

mencerminkan penilaian yang sangat tinggi. Hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli awalnya berbentuk huruf, kemudian diubah menjadi angka untuk keperluan analisis kuantitatif. Dengan menjumlahkan skor tersebut, peneliti dapat memperoleh persentase yang menggambarkan kualitas produk modul permainan.

G. Pembahasan

Tinjauan mengenai pengembangan adalah langkah-langkah yang diambil untuk merancang suatu produk. Sugiyono menjelaskan bahwa pengembangan merupakan metode yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan produk yang sudah ada (Inovasi) atau untuk menciptakan produk baru.⁴¹ Sejalan dengan penjelasan Ilmiawan, pengembangan diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk memperluas atau mendalami suatu topik pembelajaran yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk.⁴² Penulis menyimpulkan bahwa pengembangan bisa dilakukan dengan melanjutkan produk yang sudah ada atau dengan menciptakan produk baru. Oleh karena itu, penulis meneruskan pengembangan media Morier JH dengan menambahkan modul permainan sebagai pelengkap untuk media ini.

1. Prosedur Modul Pengembangan

Dalam aktivitas pengembangan, penulis berfokus pada inovasi.

Dengan demikian, Peneliti berusaha menciptakan Modul Permainan yang

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 395.

⁴² Ilmiawan dan Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 2, no. 3 (2018): 498, <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i3.498>.

akan mendukung media Morier JH tersebut. Sasaran dari penelitian ini adalah agar media permainan tersebut dapat lebih mudah dimengerti oleh banyak orang. Modul permainan digunakan sebagai alat berjalannya permainan, sehingga guru BK, Fasilitator, dan Psikolog tidak bingung untuk memandu berjalan nya permainan Morier JH.

Permainan Morier JH di rancang untuk membantu merencanakan karier bagi siswa/siswi dan Santri Pondok Pesantren Raudatus Salam Yogyakarta. Dalam merancang suatu produk, maka memerlukan hasil produk yang valid. Hal ini peneliti menggunakan pendekatan model ADDIE untuk pengembangan modul permainan Morier JH. Menurut Branch (2009) ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*). Sebagai tahapan dalam pengembangan mulai menganalisis, desain produk, uji validasi media, kegiatan menggunakan uji coba produk dan evaluasi berdasarkan komentar para ahli.⁴³

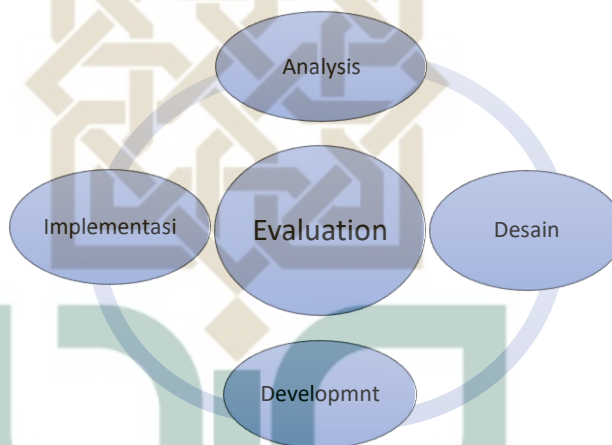
Pendapat lain, Menurut Selan Model ADDIE merupakan sebuah pendekatan yang menekankan pada analisis interaksi antara setiap komponen dan bagaimana mereka berkoordinasi dalam setiap fase yang ada.⁴⁴ Model ini dirancang secara sistematis dengan rangkaian aktivitas

⁴³ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer Science & Business Media, 2009).

⁴⁴ Lodiati Selan dkk., "Bimbingan Karier Berbasis Teori Karier Trait and Factor untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa," *Ra'ah: Journal of Pastoral Counseling* 4, no. 2 (2024): 30, <https://doi.org/10.52960/r.v4i2.404>.

pengembangan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui berbagai produk.⁴⁵

Model pengembangan ini dipilih karena dirancang dengan cara yang terencana dan berlandaskan teori dalam desain pembelajaran. Model ADDIE juga memberikan kesempatan untuk mengevaluasi kegiatan pengembangan suatu produk, guna memperoleh hasil yang valid.⁴⁶



Gambar 1 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk menurut Robert Maribe Branch (2009)

Sumber : <https://l1nq.com/usczm/>

Berdasarkan gambar di atas maka peneliti menggunakan tahapan ADDIE sebagai tahapan perkembangan.

2. Prosedur Penelitian

Berdasarkan pendapat Sugiyono, pengembangan R&D dengan menggunakan metode ADDIE melibatkan beberapa langkah penting dalam

⁴⁵ Amirhud Dalimunthe, Marwan Affandi, Dan Eka Dodi Suryanto, "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie" 8, No. 1 (2021): 19, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>.

⁴⁶ I Made Teger dan Nyoman Jampel Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan* (Graha Ilmu, 2014), 41.

proses menciptakan produk.⁴⁷ Tahapan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Tahap 1 Analisis, (*Menganalisis*)

Tahap ini, penulis berfokus pada menganalisis pada media yang sudah ada, dan membaca evaluasi yang diberikan pada peneliti sebelumnya. Berdasarkan kebutuhan pada Media Morier JH. Hal ini tahapan analisis melengkapi dan memfasilitasi sesuai dengan kebutuhan pada media Morier JH.

Analisis awal memberikan gambaran mengenai harapan, kenyataan yang ada, serta alternatif solusi untuk mengatasi masalah mendasar.⁴⁸ Sehingga peneliti merancang modul sebagai panduan permainan Morier JH. Hal ini tujuannya, modul sebagai layanan yang diberikan dan mempermudah pemimpin permainan Morier JH.

b. Tahap 2 Desain (*Mendesain Produk*)

Tahap 2 berdasarkan hasil menganalisis dan tujuan sebelumnya, bagaimana modul permainan dijadikan sebagai panduan. Setelah mengetahui bahan ajar yang akan di desain, maka pada tahapan *Desain* ini, perencanaan media dimulai dengan penentuan desain sampul, penyusunan menu utama media pembelajaran, serta pengembangan materi ajar.⁴⁹

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 40.

⁴⁸ Dalimunthe, Affandi, Dan Suryanto, "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie," 19.

⁴⁹ Sari dan Dwiarwati, "The Use of Spinning Media as an Information Service to Improve Student Career Planning," 123.

Desain modul permainan juga merancang bahan-bahan yang akan disajikan dalam modul permainan Morier JH. Rancangan tersebut melalui pembukaan sehingga pengakhiran.

c. Tahap 3 Development (*Pengembangan*)

Pada tahapan ini, maka peneliti di arahkan untuk menguji modul permainan Morier JH. Pada tahapan ini produk dibuat dan diuji oleh para ahli. Terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi.

Pada tahapan pengembangan ini, modul permainan Morier JH dinyatakan valid atau tidak. Apakah modul ini layak digunakan sebagai panduan permainan Morier JH. Oleh karena itu, maka diperlukan uji para ahli sesuai dengan kebutuhan peneliti. Untuk menentukan para ahli maka peneliti memiliki batas-batasan diantaranya :

1) Ahli Media

Kriteria ahli media berdasarkan pertimbangan peneliti yaitu :

Pertama, ahli di bidang Media/Profesional dalam bidang media visual. *Kedua*, dosen UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Ketiga*, dosen Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV) 1 AHLI

2) Ahli Materi

Kriteria ahli materi berdasarkan pertimbangan peneliti yaitu :

Pertama, mempunyai Latarbelakang dibidang Bimbingan Konseling/Psikologi. *Kedua*, dosen UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Ketiga*, ahli dibidang Bimbingan Konseling, Bimbingan Karier, dan Psikologi Karier.

3) Praktisi

Kriteria praktisi berdasarkan pertimbangan penelitian yaitu :

Pertama, mempunyai Latar Belakang Bimbingan dan Konseling, maupun Psikologi. *Kedua*, praktisi merupakan Guru/Ustadz maupun ustadzah di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam. *Ketiga*, sudah Mengajar kurang lebih 2 tahun di Pondok Pesantren Raudhatus Salaam

Berdasarkan kriteria yang diberikan diatas merupakan batas-batasan yang dilakukan untuk mempermudah dalam penelitian.

d. Tahapan 4 *Implementasi*, (Penggunaan Produk)

Tahap ini mencakup penerapan produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengembangan tersebut diterapkan dalam perencanaan karier siswa, dengan fokus pada efektivitas dan dampak setelah penggunaan produk itu.⁵⁰ Veronica menjelaskan dalam penelitian nya pengembangan produk untuk perencanaan karir dapat berperan sebagai mediator bagi guru dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling informasi karir.⁵¹

Sehingga setelah pengujian produk para ahli, peneliti menguji media tersebut kepada peserta didik, melalui guru BK/ustadz maupun ustadzah

⁵⁰ Teger dan Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, 43.

⁵¹ Nia Veronica dkk., "Development of Mobile Learning as a Student Career Planning Media at Senior High School 1 Talang Ubi," *International Journal of Applied Guidance and Counseling* 2, no. 2 (2021): 5, 2, <https://doi.org/10.26486/ijagc.v2i2.1867>.

yang ada di pondok pesantren. Sehingga modul Morier JH yang dihasilkan bentuk keefektifannya.

e. Tahapan 5 *Evaluation* (Evaluasi Produk)

Setelah menyelesaikan tahapan implementasi produk, peneliti melanjutkan ke tahapan evaluasi. Pada tahap ini, data dikumpulkan dari setiap fase yang telah dilalui, yang kemudian digunakan untuk penyempurnaan serta evaluasi di akhir program.⁵² Tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh yang ditimbulkan setelah pelaksanaan permainan Morier JH (Monopoli John Holland).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana proses dan produk yang telah dihasilkan memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, setiap tahapan dalam pendekatan ADDIE memainkan peran penting dalam pengembangan produk yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

3. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini di rancang untuk memberikan pemahaman kepada pembaca alur dari pemikiran dalam penulisan tesis ini.

BAB I

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dari penelitian, tinjauan pustaka, kajian teori, metodologi penelitian, dan juga pembahasan pembahasan.

⁵² Teger dan Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, 43–44.

BAB II

Bab II ini akan mengulas dari rumusan masalah penelitian yang pertama, Bagaimana cara desain pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dengan pendekatan struktural.

BAB II

Di dalam Bab III, membahas rumusan masalah kedua, Bagaimana hasil Validitas ahli desain, ahli materi dan ahli praktisi pada pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dalam psikologi perencanaan karier.

BAB IV

Pada Bab IV ini, peneliti akan membahas rumusan ketiga, Bagaimana efektivitas modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dalam mendukung psikologi perencanaan karier santri Pondok Pesantren Raudhatus Salaam

BAB V

Pada Bab V penutup, peneliti akan membahas kesimpulan dan kesan serta kesan dalam penelitian

BAB V

PENUTUP

Pada bab V, yang merupakan bagian penutup, disampaikan kesimpulan, saran untuk penggunaan, serta pengembangan lebih lanjut dari produk modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland).

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan tahap-tahapan pengembangan modul dengan menggunakan model ADDIE pada bab-bab sebelumnya, beberapa kesimpulan dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Hasil *analisis* dan *desain* pembuatan modul permainan Morier JH (monopoli Karier John Holland), pengembangan modul berdasarkan analisis yang didapatkan didalam penelitian. Setelah mendapatkan data maka penulis membuat modul dengan mendesain berdasarkan kebutuhan dalam modul permainan Morier JH.
2. Hasil dari *development* dan *implementasi* modul permainan Morier JH menunjukkan pengaruh terhadap integritas modul tersebut melalui pengujian validasi ahli teori yang memperoleh skor 87,5% dan ahli media yang mendapat nilai 84,6%. Jika diperhatikan total persentase dari kedua ahli, modul ini meraih nilai 86,0% yang termasuk dalam golongan sangat valid. Serta berdasarkan validasi praktisi oleh dua sampel, modul ini mendapatkan nilai 0,79 menurut rumus Aiken's V dengan kategori tinggi dan presentasi antara 0,6 hingga 0,79.

3. Hasil uji efektivitas dari permainan Morier JH (monopoli karier John Holland) menunjukkan bahwa pengujian skala oleh ahli mendapatkan nilai sebesar 81,4% yang termasuk dalam kategori sangat layak, dengan persentase antara 81% hingga 100%. Setelah proses valid, penulis melakukan ujicoba media di pandu dengan fasilitator menggunakan modul untuk mencari perbandingan antara *pre test* yang memperoleh nilai 80,8% dengan frekuensi 8 dan *post test* yang mendapatkan nilai 98,1% juga dengan frekuensi 8. Dari analisis perbandingan tersebut, terlihat adanya peningkatan pada nilai koefisien determinasi sebesar 20% dari skor terendah 90-120 menjadi 105-145. Dengan demikian, penggunaan media permainan Morier JH menunjukkan peningkatan yang signifikan.

B. Saran

Saran dan Rekomendasi yang bisa diberikan berdasarkan penulisan dan pengembangan modul permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dalam bidang psikologi perencanaan karier adalah sebagai berikut:

1. Siswa/I dan Santri/Wati

Peneliti berharap bahwa kehadiran modul permainan dan media Morier JH mampu mendorong perencanaan karier bagi siswa, sehingga siswa/I dan Santri/wati tidak merasa bingung setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah dan dapat memahami jenis kepribadian mereka masing-masing. Peneliti sangat berharap modul yang dibuat ini dapat memberikan manfaat dan bisa digunakan tanpa harus didampingi oleh konselor, sehingga siapa pun berhak untuk memainkannya.

2. Pada Guru Bimbingan Konseling dan Musrif/Musrifah

Modul permainan dan Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) dapat dimanfaatkan dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu fasilitator dalam memberikan layanan kepada siswa. Media ini telah dilandasi oleh teori yang kuat, ditujukan untuk pengguna tertentu, dan telah divalidasi oleh para ahli. Tujuan dengan adanya modul permainan ini adalah untuk mempermudah fasilitator dalam mengarahkan pelaksanaan permainan Morier JH.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap agar karya ini menerima masukan dan kritik sebab masih belum sempurna. Karena itu, peneliti ingin agar siapa pun yang berminat melakukan penelitian dapat meneruskan pengembangan modul permainan serta media permainan Morier JH (Monopoli Karier John Holland), karena pengembangan media permainan seharusnya tidak berhenti di tahap uji validasi saja. Penulis menginginkan agar penelitian berikutnya dapat memanfaatkan media ini dengan menjelajahi serta meningkatkan efektivitas penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amania, Mia, Gregorius Ari Nugrahanta, dan Irine Kurniastuti. "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 8, no. 2 (2021): 237–51. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>.
- Andi Rustandi dan Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (2021): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta Edisi revisi 4, 2010. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795354347648>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, 2009.
- Career Advice | Career Key. "Holland's Six Personality Types." Diakses 2 Maret 2025. <https://www.careerkey.org/fit/personality/holland-personality-types>.
- Craswell, John W. *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar, 2016.
- Dalimunthe, Amirhud, Marwan Affandi, dan Eka Dodi Suryanto. *Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE*. 8, no. 1 (2021). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>.
- Darma. "Pengembangan Media Morier JH (Monopoli Karier John Holland) Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Pada Siswa Man 2 Yogyakarta." Thesis, UIN Sunan Kalijaga, 2023.
- Hanafi, Imam, I Sa'idah, dan D.V. Fakhriyani. "Pengebangan Karier Berdasarkan Identitas dan Anspirasi Karier Santri (Pendampingan Bimbingan Karier di Pondok Pesantren Al-Kautsar Pamekasan)." *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)* 3, no. 1 (2021): 20–26. <https://doi.org/10.19105/pjce.v3i1.4341>.
- Hanifah, Laila, dan Arga Satrio Prabowo. "Pengembangan Website Karakter Karir dalam Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa." *Sistema: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 1–7. <https://doi.org/10.24903/sjp.v3i1.939>.
- Hermanto, Hermanto, Bambang Budi Wiyono, Ali Imron, dan Imron Arifin. "Analisis Potensi Dan Masalah Pada Fase Konseptualisasi Pengembangan Model Supervisi Pembelajaran Sekolah Dasar Inklusi." *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 12, no. 1 (2016): 1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.12836>.
- Hurlock, Elizabeth B. *Development Psycology A Life-Span Approach Fifth Edition*. Edisi Kelima. Bahasa Indonesia. Penerbit Erlangga dalam bahasa indonesia, 1980.
- Ilmiawan, dan Arif. "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 2, no. 3 (2018). <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i3.498>.

- Ituga, A. Sarnav. "The development of a career guidance module to improve the understanding of career planning among students at MAN Sorong | Ituga | Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling." Diakses 18 Februari 2025. <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/51921/25595>.
- Kompasiana.com. "Gawat 87% Mahasiswa Indonesia Salah Jurusan." KOMPASIANA, 28 November 2023. <https://www.kompasiana.com/mantiqsyahali7173/6565f417de948f2b0d11ac22/gawat-87-mahasiswa-indonesia-salah-jurusan>.
- Machasin, Muh. Mar'i. "Bimbingan Karir Dalam Perspektif Al Qur'an Surat Al Hasyr Ayat 18 Dan Surat Al Jumu'ah Ayat 9 – 10 Dalam Tafsir Ibnu Katsir." Thesis, IAIN Salatiga, 2021. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/20404>.
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, dan Adinda Rahma Ishaq. "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04." NUSANTARA 3, no. 2 (2021): 150–65. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1250>.
- Manrihu, Mohammad Theyeb. *Pengantar Bimbingan dan Konseling Karier*. Bumi Aksara, 1992.
- Maulida, Farhati. "Pengembangan Modul Maharah Al-Kalam dalam Pembelajaran Bahasa arab Dengan Buku Metode Tamyiz di Pondok Pesantren Modern Al Falah Songgom Brebes." Tesis, UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Menteri Pendidikan. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah." Peraturan No. 111 Bimbingan dan Konseling, 2014. <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-111-tahun-2014>.
- Nasrullah, Nasrullah, Gunawan Budiyanto, Gatot Supangkat Samidjo, dkk. "Peningkatan Kemandirian Ekonomi Pesantren Berbasis Agribisnis di Lingkungan Pondok Pesantren Raudhatus Salaam Berbah – Sleman: Improving the Economic Independence of Pesantren based on Agribusiness in the Raudhatus Salaam Islamic Boarding School Environment Berbah – Sleman." *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* 8, no. 1 (2023): 120–29. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i1.4108>.
- Nugraha, Bayu, dan Natania Longdong. "87 Persen Mahasiswa di Indonesia Salah Jurusan." Education. Diakses 4 Februari 2025. <https://www.viva.co.id/edukasi/1777573-87-persen-mahasiswa-di-indonesia-salah-jurusan>.
- Palinkas, Lawrence A., Sarah M. Horwitz, Carla A. Green, Jennifer P. Wisdom, Naihua Duan, dan Kimberly Hoagwood. "Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research." *Administration and policy in mental health* 42, no. 5 (2017): 533–44. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>.
- Passaretti, Basiliki, Cheryl Missiuna, Anthony J. Levinson, Lyn S. Turkstra, Tiffany Gallagher, dan Wenonah Campbell. "Development and evaluation of an online professional development course to support delivery of tiered

- school-based rehabilitation services.” *Disability and Rehabilitation*, Taylor & Francis, t.t., 1–13. <https://doi.org/10.1080/09638288.2024.2417769>.
- Permata, Rista Dwi, dan Risma Nugrahani. *Validasi Ahli Pada Pengembangan Media Puzzle Book Untuk Anak Usia 4-5 Tahun | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. t.t. Diakses 23 Juli 2025. <https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2201>.
- Pramana, I Gede Wahyu, dan Putu Ari Dharmayanti. *Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas*. t.t.
- Putra, Dede Dwiansyah, Ardo Okilanda, Arisman Arisman, dkk. “Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall.” *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.
- Ramadani, Dian Novita, dan Abdul Muhid. “Efektivitas Pelatihan Perencanaan Karier Untuk Meningkatkan Career Decision Self-Efficacy Pada Fresh Graduate: Literature Review.” *Jurnal Psikologi Tabularasa* 17, no. 1 (2022): 56–63. <https://doi.org/10.26905/jpt.v17i1.8107>.
- Salman, Alfarizi A. “Konseling Karier John L. Holland dan Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Tahun Ajaran 2017/2018 di SMK Islam Raudatul Azhar Masbagik Timur, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.” Tesis, Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Sari, Fatika, Neng Badrah, dan Muslimin Muslimin. “Ayat-Ayat Al-Qur’an Tentang Potensi Manusia.” *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 72–81. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v1i2.5>.
- Sari, Reza Rudianti, dan Ari Dwiawati. “The Use of Spinning Media as an Information Service to Improve Student Career Planning.” *BISMA : The Journal Of Counseling* Vol 7, No 1 (2023): 122–29. <https://doi.org/10.23887/bisma.v7i1.58922>.
- Selan, Lodiati, Joris Taneo, dan Erly Oviane Malelak. “Bimbingan Karier Berbasis Teori Karier Trait and Factor untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa.” *Ra’ah: Journal of Pastoral Counseling* 4, no. 2 (2024): 28–36. <https://doi.org/10.52960/r.v4i2.404>.
- Seniawati, Komang, Ni Ketut Suarni, dan Dewi Arum Wmp. *Efektivitas Teori Karier Holland Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa*. 2, no. 1 (2014).
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Sifia Yustiyani Suryandari. Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta, 2014.
- Suhardi, Iwan. “Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken’s V.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022).

- Sukardjo, Moch. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran PPS UNY, 2008.
- Susanti, Rikza Azharona. *Pengembangan Modul Mata Kuliah Bermain Dan Permainan Berbasis Hasil Praktikum Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) Fakutas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Maulana Malik Ibrahim Malang*. t.t.
- Teger, I Made, dan Nyoman Jampel Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu, 2014.
- Veronica, Nia, Edi Purwanta, dan Muhammad Mahardhika. "Development of Mobile Learning as a Student Career Planning Media at Senior High School 1 Talang Ubi." *International Journal of Applied Guidance and Counseling* 2, no. 2 (2021): 2. <https://doi.org/10.26486/ijagc.v2i2.1867>.
- Widyasari, Devita Wiwik, Farida Aryani, dan Abdullah Sinring. "Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di UPT SMA Negeri 8 Bulukumba." *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, 21 September 2023. <https://eprints.unm.ac.id/34161/>.
- Yandri, Hengki, Eko Sujadi, dan Dosi Juliawati. *Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas dengan Pendekatan Konsep STIFIn untuk Menghadapi Perilaku Kapitalisme di Era Revolusi Industri 4.0*. t.t.
- Yanuarti, Rachma Dwi, dan Retno Tri Hariastuti. "Pengembangan Media Perencanaan Karier Berbasis Augmented Reality Untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Gedangan." *Jurnal BK UNESA* 13, no. 6 (2023). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/56403>.
- Yunita, Vika, Sujinah Sujinah, dan Yarno Yarno. "Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Negeri 2 Bojonegoro." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 9, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.14421/jpm.2024.115-122>.
- Yusuf, Syamsul. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. PT Remaja Rosdakarya, 2011.