

## **PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK PENGENALAN KARIR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH DI SD MUHAMMADIYAH WONOKROMO II**

### ***DEVELOPING FINGERS PUPPETS MEDIA FOR CAREER INTRODUCTION FOR EARLY GRADERS OF ELEMENTARY SCHOOLS IN MUHAMMADIYAH WONOKROMO II***

Oleh : Nenden Tia Pramtiana, Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
[nendentiap@gmail.com](mailto:nendentiap@gmail.com)

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media bimbingan karir berupa boneka jari untuk pengenalan karir siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. Model penelitian yang digunakan yaitu pendekatan model *Research and Development* Borg and Gall. Subyek dalam penelitian ini adalah guru kelas rendah yaitu kelas I, II, III SD Muhammadiyah Wonokromo II. Desain uji coba produk menggunakan validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli menggunakan ahli materi dan ahli media. Uji coba produk terdiri dari uji coba awal dengan 3 siswa, uji coba lapangan utama dengan 15 siswa, dan uji coba lapangan operasional dengan 30 siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan berasal dari angket. Teknik analisis data yang diperoleh menggunakan teknik deskriptif dan data kualitatif. Pada validasi ahli materi mendapat skor rerata 3,68 dengan konversi baik dan layak digunakan. Pada validasi ahli materi tahap kedua mendapat skor 4.76 dengan konversi sangat baik dan layak digunakan. Uji coba produk mendapat skor 100% dengan konversi sangat baik dan layak digunakan. Hasil penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa Media Bimbingan karir tentang pengenalan karir dengan kategori sangat baik. Hal tersebut berarti media layak dan dapat dipertanggungjawabkan.

**Kata kunci:** *Pengembangan Media, Boneka Jari, Pengenalan Karir*

#### **Abstract**

*The purpose of this research is to produce the media for career introduction in form of the fingers puppets for early graders of Elementary Schools. The model of this research was adapted from Borg and Gall's Research and Development. The subject of this research were the teachers of grade I, II, III Muhammadiyah Wonokromo II Elementary Schools. The products trial was used the validation from the expert judgments. They were the expert of the contents and the expert of the media. The trial included of the first draft trial with three students only, the main trial with 15 students, and the operational trial with 30 students. The data were collected through questionnaires. It was analyzed descriptively and qualitatively. The score from validation of expert judgments was 3,68 with good conversion and feasible to use. In the final draft, the score was 4.76 with very good conversion and feasible to use. The result of this development was produced the career introduction media with very good category. Meaning that the media was reliable and feasible to use.*

**Keywords:** *Media development, Fingers Puppets, Career Introduction*

#### **PENDAHULUAN**

Anak pada umumnya sebagai peserta didik di sekolah membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa tumbuh dan berkembang ke arah kedewasaan.

Menurut Sutari Imam Barnadib (Dwi Siswoyo, 2013:86) peserta didik sangat tergantung dan membutuhkan bantuan dari oranglain yang memiliki kewibawaan dan kedewasaan. Peserta

didik yang masih dalam kondisi lemah, kurang berdaya, belum mandiri dan serba kekurangan dibandingkan orang dewasa, sebenarnya memiliki potensi dan bakat yang luar biasa. Hal tersebut dapat tumbuh dan berkembang melalui pendidikan.

Menurut Piaget (Sugihartono dkk 2013:109) tugas perkembangan berpikir individu, khususnya anak usia 7-11 tahun adalah berfikir secara operational kongkrit. Artinya bahwa anak pada usia tersebut, mampu berfikir secara konkret dan rasional disertai kemampuan klasifikasi. Hal itu didukung dengan adanya pikiran manusia yang disebut dengan skema atau skemata (jamak). Skemata itu digunakan oleh seseorang untuk mengadaptasi dan mengkoordinasi lingkungannya melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi* sehingga terbentuk skemata yang baru. Skemata yang terbentuk melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi* itulah yang disebut pengetahuan.

Proses pemberian pengetahuan kepada anak dapat melalui proses pendidikan dalam lingkup sekolah. Pendidikan tersebut diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar seharusnya bukan hanya memfasilitasi anak agar menguasai kompetensi pengetahuan berupa keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung, namun juga kompetensi dalam bidang sosial, pribadi, dan karir.

Salah satu hal yang penting dipersiapkan peserta didik sejak dini adalah kompetensi dalam bidang karir. Pemahaman mengenai karir peserta didik pada usia Sekolah Dasar, diarahkan agar mampu memahami diri sendiri, memahami dunia kerja, serta memiliki kesadaran akan pentingnya kerelaan untuk bekerjasama dan bertindak dengan penuh tanggung jawab. Pengenalan dan penanaman kesadaran ini dilakukan secara bertahap dari hal yang sederhana ke hal yang lebih kompleks melalui Bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan salah satu bantuan yang dapat diberikan di sekolah dengan tujuan untuk membantu individu agar mampu memahami dan mengembangkan potensinya secara optimal.

Bimbingan dan Konseling memberikan upaya bantuan bagi peserta didik untuk dapat memahami diri sendiri, orang lain, lingkungan dan untuk merencanakan masa depan. Bimbingan dan Konseling memiliki 4 bidang garapan yaitu bidang sosial, pribadi, belajar, dan karir. Karir dapat diartikan sebagai suatu keseluruhan pekerjaan yang diperoleh seseorang dalam keseluruhan hidupnya. Perlunya pemahaman peserta didik mengenai karir yang akan diberikan dalam proses pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya tercapainya kompetensi yang harus dikuasai, namun pada kenyataannya hal tersebut masih belum cukup untuk memberikan pemahaman karir kepada peserta didik.

Hal tersebut didukung berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Muhammadiyah

Wonokromo II yang menyatakan bahwa bimbingan yang diselenggarakan di SD Muhammadiyah Wonokromo II berupa bimbingan belajar, pribadi, dan sosial. Bimbingan diselenggarakan secara terbuka pada saat upacara bendera dikarenakan belum adanya media untuk mendukung proses bimbingan. Bimbingan karir belum terselenggara di SD Muhammadiyah Wonokromo II guna mencapai kompetensi karir yang semestinya, baik berupa bimbingan secara kelompok maupun individu. Hal tersebut mengakibatkan pengetahuan peserta didik tentang jenis-jenis pekerjaan tergolong kurang. Peserta didik belum banyak mengenal berbagai jenis pekerjaan atau karir secara luas, sehingga mereka hanya mampu menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang tergolong familiar atau sering mereka temui. Selain itu di SD Muhammadiyah Wonokromo II juga belum ada media yang tersedia untuk memperkenalkan jenis-jenis pekerjaan kepada peserta didik.

Layanan bimbingan karir dan media yang tidak diberikan di sekolah dasar salah satunya di SD Muhammadiyah Wonokromo II, disinyalir juga bisa menjadi salah satu faktor penyebab kebingungan karir di jenjang sekolah menengah. Hal tersebut terbukti dengan observasi di lapangan saat peneliti menjalankan Praktik Lapangan Terbimbing. Pada jenjang sekolah menengah atas menurut Hurlock bahwa anak mulai memikirkan masa depan mereka secara sungguh-sungguh. Menurut Super (2009 : 17) masa remaja termasuk pada tahap eksplorasi pada tingkat tentatif. Pada

tahap ini faktor-faktor yang perlu diperhitungkan dalam pemilihan karir adalah kebutuhan, minat, kapasitas, nilai-nilai dan kesempatan (peluang). Kenyataannya sebagian besar peserta didik merasa kebingungan dalam memilih jurusan yang akan dipilih diperguruan tinggi, bahkan ada juga yang sama sekali tidak tahu akan menjadi apa dikemudian hari. Selaras dengan itu hasil penyebaran angket kebutuhan siswa di SMA N 2 Banguntapan menunjukkan peserta didik membutuhkan informasi karir dan informasi jurusan. Oleh karena itu diperlukan sebuah informasi karir yang mampu memberikan pemahaman dan motivasi karir yang lebih bervariasi dari lingkungan sekitar, guna mempersiapkan karir sejak dini sehingga anak dapat tercapai pada tugas perkembangan yang semestinya.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi di SD Muhammadiyah Wonokromo II dan temuan lapangan di SMA N 2 Banguntapan pentingnya Pengenalan karir diberikan pada usia sekolah dasar terutama pada kelas rendah yakni kelas I, II, dan III, karena dapat dijadikan sebagai dasar dan fondasi anak untuk melangkah pada usia selanjutnya. Menurut Irham Muhammad (2014:78) tujuan bimbingan dan konseling dalam aspek karir antara lain agar peserta didik: a) memiliki pemahaman diri (kemampuan dan minat) yang terkait dengan bidang-bidang dan jenis pekerjaan, b) memiliki sikap positif terhadap dunia kerja, c) memiliki kemampuan membentuk identitas karir dengan mengenali ciri-ciri pekerjaan, kemampuan

dan persyaratan yang dituntut, lingkungan sosiopsikologis pekerjaan, prospek kerja, dan kesejahteraan kerja, d) memiliki kemampuan merencanakan masa depan, e) dapat membentuk pola-pola karier, f) mengenal ketrampilan, kemampuan, dan minat.

Berdasarkan tujuan yang diungkapkan di atas pentingnya diberikan layanan bimbingan karir terutama pengenalan terhadap karir diberikan di Sekolah Dasar. Upaya penyampaian pengetahuan memiliki peranan pendukung terutama bagi peserta didik dalam hal ini adalah siswa kelas rendah I, II, III Sekolah Dasar, yang mana minat dan motivasi belajar peserta didik dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Selain menumbuhkan minat dan motivasi pada peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, merangsang perhatian dan mengaktifkan siswa serta dapat memperjelas penyampaian materi.

Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi jika sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pada tahap sekolah dasar kelas rendah khususnya peserta didik usia 7-11 tahun pada tahap operasional kongkret, peserta didik pada tahap ini membutuhkan media yang nyata secara visual dikarenakan peserta didik sudah dapat memodifikasi dan mereorganisasi gambar dan simbol-simbol yang didapat menjadi kesimpulan logis. Pemilihan media boneka jari dapat menjadi

salah satu alternatif media yang efektif untuk digunakan dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsi yang ingin dicapai dalam hal ini mengenai jenis-jenis pekerjaan. Guru dapat menggunakan Media boneka jari dan menggunakan metode bercerita. Pemilihan media menyelaraskan antara karakteristik tugas perkembangan individu dengan tugas perkembangan karir yang dimiliki anak sekolah dasar khususnya kelas rendah.

Macam-macam boneka untuk media pembelajaran yakni (1). Boneka jari, (2). Boneka tangan, (3). Boneka tongkat, (4). boneka tali, (5). Boneka bayang-bayang. Boneka jari adalah boneka yang terbuat dari bahan fanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan misalnya berbentuk polisi, dokter dan lain sebagainya. Boneka tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimasukkan ke dalam jari-jari tangan manusia, sehingga dapat dimainkan oleh guru dan anak.

Pemilihan pekerjaan yang dibuat boneka jari ini berpedoman pada jenis-jenis pekerjaan menurut KBJI 2014 berdasarkan skor pengisian angket yang disebar pada tanggal 26 maret 2018. Dari hasil penyebaran angket 30 pekerjaan yang tercantum dipilih 15 pekerjaan lalu dibagi menjadi 3 seri. Pekerjaan yang menempati skor 1-5 masuk pada kategori seri 1 yaitu pekerjaan yang mudah dikenali meliputi Dokter, Kepala Sekolah, Polisi, Petani, Petugas Kebersihan, Skor 13-17 masuk pada kategori seri 2 yaitu pekerjaan yang jarang

dikenali meliputi Pemadam Kebakaran, Tukang Pos, Ustadz, Nelayan, Tukang Reparasi Motor, sedangkan 24,27,28,29,30 masuk pada kategori seri 3 yaitu pekerjaan yang sulit dikenali meliputi Fotografer, Petugas SPBU, Pekerja Tambang, Resepsionis Hotel, Komposer. Pemilihan ini disesuaikan berdasarkan 10 bagian pada KBJI sehingga setiap golongan terdapat pekerjaan yang dipilih

Guru dapat menggunakan boneka jari sebagai media dalam menyampaikan jenis-jenis pekerjaan, memberikan pengetahuan untuk pijakan anak memilih pekerjaan dikemudian hari. Manfaat boneka jari sebagai media pembelajaran adalah menimbulkan daya tarik siswa, membangkitkan minat bagi siswa untuk belajar, dapat mengembangkan imajinasi siswa, menambah keaktifan siswa dan menambah suasana gembira pada siswa dalam kegiatan pembelajaran selain itu pemilihan boneka jari ini disesuaikan dengan karakteristik tugas perkembangan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengembangkan boneka jari menjadi salah satu media yang dapat digunakan oleh guru sebagai pengenalan karir dengan menggunakan metode bercerita, atau bisa juga sebagai media pembelajaran yang mana boneka jari ini disertakan *background* terbuat dari papan tipis yang dapat diganti-ganti sesuai dengan jenis pekerjaan atau latar cerita sehingga dapat melengkapi pengetahuan pada peserta didik khususnya Sekolah Dasar kelas Rendah.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Nana Syaodih Sukmadinata, 2009:169), terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan. Sepuluh langkah tersebut meliputi: 1. Penelitian awal dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*); 2. Perencanaan (*planning*); 3.

Pengembangan draf produk awal (*develop preliminary form of product*); 4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*); 5. revisi hasil uji coba lapangan awal (*main product revision*); 6. Uji coba lapangan utama (*main field testing*); 7. Revisi hasil uji coba lapangan utama (*operational product revision*); 8. Uji lapangan operasional (*operational field testing*); 9. Revisi produk akhir (*final product revision*); dan 10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Dalam pengembangan boneka jari sebagai media bimbingan karir bagi siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Wonokromo II kelas rendah, peneliti hanya mengikuti sampai langkah ke sembilan karena peneliti memiliki berbagai keterbatasan.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Wonokromo II dan dilaksanakan bulan Mei semester II tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian adalah tiga Guru SD Muhammadiyah Wonokromo II.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, kritik dan saran dari para ahli serta pengguna Boneka jari sebagai media pengenalan karir bagi siswa SD Muhammadiyah Wonokromo II kelas rendah. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba lapangan awal, subjek uji coba lapangan utama, dan subjek uji coba lapangan operasional yang berupa penilaian Boneka jari secara umum. Data kuantitatif selanjutnya diterjemahkan ke dalam kualitatif deskriptif, sehingga diketahui tingkat kelayakannya. Seluruh data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh digunakan untuk merevisi keseluruhan boneka jari sebagai media bimbingan karir bagi siswa SD Muhammadiyah Wonokromo II kelas rendah sehingga baik dan layak.

Teknik yang digunakan dalam melakukan analisis terhadap data yang diperoleh adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa boneka jari sebagai media bimbingan karir setelah diimplementasikan, diuji tingkat validasinya, dan kelayakan produk. Lembar penilaian ahli media, ahli materi, disusun dengan skala likert skor 1-5, sedangkan respon siswa menggunakan skala Guttman yaitu 2 pilihan jawaban jelas yaitu “setuju” dan “tidak setuju”.

### **Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media

pembelajaran boneka jari untuk digunakan sebagai pengenalan karir siswa sekolah dasar kelas rendah di SD Muhammadiyah Wonokromo II. Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi. Peneliti dalam tahap penelitian dan pengumpulan informasi melakukan observasi awal, serta wawancara kepada kepala sekolah dan siswa untuk mengetahui keadaan yang ada di SD tersebut dan untuk mendapatkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi yang dialami siswa. Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat masalah yang dialami siswa yaitu masih terbatasnya pemberian bimbingan karir, Proses bimbingan sebagian besar diberikan saat upacara bendera yang dilakukan oleh kepala sekolah, selain itu belum adanya media yang digunakan untuk melaksanakan bimbingan terutama bimbingan karir. Sedangkan hasil wawancara dengan peserta didik masih kurangnya pengetahuan tentang jenis-jenis pekerjaan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran boneka jari untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar kelas rendah.

Tahap kedua adalah perencanaan pengembangan. Pada tahap ini Pemilihan pekerjaan yang dibuat berdasarkan pemilihan 30 pekerjaan dalam KBJI 2014, 30 pekerjaan yang dipilih berdasarkan pekerjaan yang memiliki identitas khusus dan mudah dibuat boneka jari. Lalu dari 30 pekerjaan dilakukan penyebaran angket kebutuhan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terkait jenis-jenis pekerjaan.

Dari hasil Angket kebutuhan siswa dihasilkan 15 pekerjaan yang terbagi menjadi 3 seri. Seri 1 yaitu pekerjaan yang mudah dikenali yaitu Dokter, Kepala Sekolah, Polisi, Petani, Tukang Potong Rambut. Seri 2 yaitu pekerjaan yang jarang dikenali yaitu Fotografer, Petugas SPBU, Pekerja tambang, resepsionis Hotel, dan composer. Seri 3 yaitu pekerjaan yang sulit dikenali yaitu pekerjaan Pemadam Kebakaran, Tukang Pos, Ustadz, Nelayan, Tukang Reparasi Sepeda Motor. Pada tahap perencanaan media pembelajaran boneka jari berbentuk 3 dimensi dengan ukuran 3cm x 6 cm dan disertai papan layar berbentuk seperti kalender berdiri yang berukuran kertas A4 yang terdapat gambar tempat, alat, pengertian.

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan atau implementasi. setelah dihasilkan 15 pekerjaan yang terbagi menjadi 3 seri dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan. Pembuatan boneka jari dengan dijahit menggunakan jarum tangan dan warna boneka disesuaikan dengan bentuk asli dari setiap pekerjaan. Sedangkan pembuatan papan layar menggunakan desain *CorelDraw X7* yang berisi tempat yang digunakan, alat yang digunakan dan pengertian dari pekerjaan

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi untuk menguji layak atau tidaknya media yang dihasilkan, peneliti melakukan penilaian terhadap ahli materi, ahli media, pengguna, uji coba lapangan awal, ujicoba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Penilaian ini menggunakan angket yang sebelumnya sudah divalidasi oleh dosen pembimbing. Validasi materi

dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Isti Yuni Purwanti, M.Pd. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa keseluruhan media boneka jari mendapat jumlah skor 62 dan rata-rata 3,64. Jumlah skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif dan kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria *baik*. Pada tahap ini peneliti mendapat masukan dari ahli materi untuk menambahkan cerita singkat dalam setiap pekerjaan untuk mempermudah penyajian. Tugas perkembangan pada anak kelas rendah adalah pada tahap operasional kongkrit dalam hal ini anak membutuhkan penjelasan dalam bentuk nyata, peserta didik memerlukan media berupa benda-benda konkret, untuk memanipulasi, menyentuh, meraba, melihat dan merasakannya. Menurut Marsh (Rita Eka Izzaty, dkk, 2013: 116-117) strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir adalah menggunakan bahan-bahan yang konkret; menggunakan alat visual; menggunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks; menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik;

memberi latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan. Oleh karena itu untuk mempermudah penyajian dalam pengenalan karir ditambahkan cerita singkat yang ringan dan mudah dipahami peserta didik, sehingga anak dapat memahami dengan mudah suatu pekerjaan yang diperkenalkan.

Validasi media dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Bapak Agus Triyanto, M.Pd Hasil penilaian dari ahli media dilakukan sebanyak dua kali, penilaian yang pertama mendapat skor 116 dengan rata-rata 3,86 dengan konversi data kuantitatif dan kualitatif masuk dalam kategori baik. Terdapat masukan yang pertama yaitu menambahkan keterangan pada lembar belakang agar tidak terlihat kosong, dan penyamaan warna background pada papan layar sehingga hanya satu background saja yang digunakan. Penilaian yang kedua mendapat skor 143 dengan rata-rata 4,76 dengan konversi data kuantitatif dan kualitatif masuk dalam kategori sangat baik dengan konversi layak digunakan tanpa revisi.

Subjek penelitian uji coba awal adalah 3 siswa sekolah dasar SD Muhammadiyah Wonokromo II. Pada uji coba awal ini media pembelajaran boneka jari mendapat skor rerata 120 dengan konversi baik dan layak. Uji coba lapangan dengan subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelas I,II,III yang terbagi 5 siswa tiap kelas. Hasil uji coba lapangan mendapat skor 596 atau 99,3% dari skor ideal maka media pembelajaran Boneka Jari masuk dalam kategori “layak”. Terdapat masukan dari peserta didik bahwa warna yang digunakan pada papan layar kurang menarik. Masukan yang didapatkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti, namun pada saat penelitian dilaksanakan terdapat kerusakan pada perangkat komputer yang digunakan dalam pembuatan desain papan layar yang

mengakibatkan hilangnya file desain papan layar, sehingga pada uji coba lapangan utama terdapat perubahan desain papan layar secara menyeluruh dan tetap digunakan sebagai uji coba lapangan operasional. Tahap selanjutnya yaitu tahapan terakhir adalah uji coba lapangan operasional subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri dari kelas I, II, III yang masing-masing terbagi 10 siswa tiap kelas. Hasil uji coba lapangan operasional mendapat skor 1200 atau 100% dari skor ideal dan masuk dalam kategori “layak” digunakan. Penggunaan media pembelajaran boneka jari dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengenal jenis pekerjaan. Terlihat dari tingkat antusias peserta didik dari setiap uji coba dan antusias peserta didik membacakan cerita yang ada dibalik layar. Media boneka jari yang dilengkapi papan layar ini tergolong baru, mudah digunakan, dan dapat menstimulasi wawasan mengenai jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Boneka jari untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar kelas rendah di SD Muhammadiyah Wonokromo II mencapai tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan media yang layak digunakan. Selanjutnya media dapat digunakan oleh guru pendamping sebagai bahan pemberian layanan yang lebih menarik baik digunakan secara kelompok oleh guru maupun siswa secara mandiri.

### **Keterbatasan penelitian**

Penelitian pengembangan ini tentu memiliki kekurangan dikarenakan oleh keterbatasan dari peneliti. Pada penelitian ini terdapat kekurangan dikarenakan kerusakan pada perangkat komputer yang digunakan dalam pembuatan desain papan layar yang mengakibatkan hilangnya file desain papan layar, sehingga pada uji coba lapangan utama terdapat perubahan desain papan layar secara menyeluruh dan belum dilakukan uji validasi ahli media pada desain papan layar.

### **Simpulan tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Wonokromo II masih kurang dalam pemberian layanan bimbingan karir sehingga pengetahuan peserta didik mengenai jenis-jenis pekerjaan tergolong kurang, untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar kelas rendah di SD Muhammadiyah Wonokromo II berupa Boneka Jari. Pengembangan yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran Boneka Jari yang dihasilkan layak dengan melakukan langkah-langkah menurut prosedur pengembangan Borg & Gall. Boneka Jari layak untuk dijadikan media pengenalan karir siswa sekolah dasar kelas rendah. Hal tersebut terbukti dengan hasil validasi ahli materi dan media yang menyatakan bahwa media ini mendapat kategori baik/layak dengan skor 62 saat validasi dengan ahli materi mendapat kategori sangat baik/layak dengan skor 143 dengan validasi

ahli media. Selain itu dibuktikan juga dengan hasil uji coba awal yang mendapatkan presentase 100% masuk dalam kategori sangat baik/layak, hasil uji coba lapangan yang mendapatkan 99,3% masuk dalam kategori sangat baik/layak dan hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase 100% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.

### **Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah menghasilkan media pembelajaran Boneka Jari untuk pengenalan karir siswa Sekolah Dasar kelas rendah, maka ada beberapa hal yang menjadi saran adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti selanjutnya, Media pembelajaran Boneka jari untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar kelas rendah belum diketahui keefektifannya untuk peningkatan wawasan karir peserta didik. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut.
2. Bagi Guru, Media pembelajaran boneka jari dapat digunakan oleh wali kelas, guru pembimbing maupun oleh peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik
3. Bagi Guru BK, Boneka Jari ini dapat digunakan sebagai pengenalan karir atau bahan bimbingan lanjutan untuk memperkenalkan jenis-jenis pekerjaan, memotivasi peserta didik terhadap pemilihan pekerjaan, dan juga memberikan gambaran terkait pekerjaan-pekerjaan yang ada.

4. Bagi Guru BK, Boneka jari ini dapat dimanfaatkan sebagai media layanan bimbingan belajar, sosial dan pribadi sebagai media peraga atau dengan teknik bimbingan *Puppetry* dengan materi pengembangan yang lain.
5. Pada tahap pengenalan karir bagi siswa sekolah dasar kelas rendah dapat juga dilakukan kunjungan wisata untuk memberikan gambaran lebih nyata terkait tugas pada setiap pekerjaan. Misal kantor polisi, rumah sakit, kantor pemadam kebakaran.

#### Daftar Pustaka

- Adhiputra, .A.A.N. (2013) *Konseling Lintas Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Anas Salahudin. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Aqib, Z. (2014) *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, .S. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, .A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- \_\_\_\_\_ (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- \_\_\_\_\_ (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- Bhakti, C.P . Hasan, S.. Wuni Indriyani. *Boneka Jari Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar*. Universitas Ahmad Dahlan
- Cristiana, .E. *Penggunaan Media Boneka dalam Pelaksanaan Bimbingan Karier di Sekolah Dasar*. Surabaya. BK FIP UNESA
- Daryanto. *Media pembelajaran*. (2010). Yogyakarta: Gava media
- \_\_\_\_\_ *Media pembelajaran*. (2013). Yogyakarta: Gava media
- Depdikbud. (2003) *Undang-undang RI No. 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Irham, .M. & Wiyabi, N.A. (2014). *Bimbingan dan Konseling, teori dan aplikasi di Sekolah Dasar*. Ar-Ruzz Media
- Izzaty, R.E dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Kemendikbud. (2016) *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Dasar (SD, Tahun 2016*. Jakarta. Direktorat Jenderal Guru dan tenaga Kependidikan
- Mappiare A.T. 2012. *Bimbingan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dalam Perspektif Perkembangan Sosial Budaya Kontemporer* diunduh pada 15 februari 2018
- Muhammad Irham & Wiyabi, N.A. (2014). *Bimbingan dan Konseling, teori dan aplikasi di Sekolah Dasar*. Ar-Ruzz Media
- Prayitno, dkk (2009). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahma, .U. (2010) *Bimbingan Karier Siswa*. Malang: UIN Maliki Press.

- Sadiman, .A.S. dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siswoyo, .D. (2013) *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta. UNY Press
- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar: Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksar
- Sudatha & Tegeh (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: media akademi
- Sudjana, .N. & Rivai, .A. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sukmadinata, .N.S. (2009) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tohirin. (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wahyudin, .A. (2014). *Peningkatan Pengenalan Karir Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Media Video Di Kelas IV SD Negeri Gayamharjo. Skripsi*. Yogyakarta : FIP UNY.
- Warsito, .A, & Triyanto, .A. (2010). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Kementrian Pendidikan Nasional, Program Studi Bimbingan dan Konseling, UNY. Makalah. Tidak diterbitkan.
- Widoyoko, .E.P. (2010) *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.