

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KARIER UNTUK LAYANAN BIMBINGAN KARIER SISWA SD

THE DEVELOPMENT OF PUZZLE CAREER MEDIA FOR CAREER GUIDANCE SERVICES

Oleh: Atika Dewiyandari, Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, atikadewi39@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan *puzzle* karier sebagai media bimbingan karier yang layak digunakan siswa sekolah dasar kelas III. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R & D)*. Tahap pengembangan yang dilakukan penelitian dan pengumpulan data; perencanaan; pengembangan draf produk; uji coba lapangan awal; merevisi hasil uji coba; uji coba lapangan; penyempurnaan produk hasil uji lapangan; uji pelaksanaan lapangan; dan penyempurnaan produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan media *puzzle* karier memperoleh penilaian ahli materi dengan skor 73%. Penilaian ahli media dengan skor 81%. Penilaian praktisi (guru kelas III) dengan skor 95%. Uji coba lapangan awal menunjukkan hasil penilaian produk dengan skor 94%. Uji coba lapangan menunjukkan hasil penilaian produk dengan skor 96%. Uji pelaksanaan lapangan menunjukkan hasil penilaian produk dengan skor 98%. Dengan demikian media permainan *puzzle* karier layak untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan karier bagi siswa sekolah dasar kelas III.

Kata kunci: *puzzle karier, media permainan bimbingan karier*

Abstract

This research aims to produce a career puzzle game as career guidance services is suitable to use by the third grade students of elementary schools. The method used in this research was Research and Development (R&D). The development stages of this research were research and information collection, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, and final product revision. The results of this research shows career puzzle games obtained 73% scores from the material expert judgement, 81% scores from the media expert judgement, 95% scores from the practitioner judgement. The preliminary field testing shows the result of the product judgement obtains 94% scores. The field testing shows the result of the product judgement obtains 96% scores. The operational field testing shows the result of the product judgement obtains 98% scores. Thus the media of career puzzle games deserve to be used as a media of career guidance services for the elementary schools' students of grade III.

Keywords: *career puzzle, media of career guidance game*

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba maju seperti saat ini persaingan dalam dunia pekerjaan sangatlah tinggi. Banyak sekali orang yang terpaksa diberhentikan oleh perusahaannya dan menjadi seorang pengangguran karena kinerjanya yang kurang maksimal. Tidak jarang pula banyak orang yang mendapatkan pekerjaan tetapi

memutuskan untuk mengundurkan diri karena mereka merasa bahwa pekerjaan yang mereka dapatkan tidak sesuai dengan bakat dan minat yang mereka miliki. Salah satu upaya antisipasi adalah mempersiapkan sumber daya manusia pada usia sedini mungkin karena anak sebagai generasi penerus memiliki peran strategis untuk menentukan eksistensi bangsa

di masa depan (Muryono, 2011: 19). Mempersiapkan anak untuk mengenal karier sedini mungkin adalah salah satu strategi yang cukup efektif agar dapat mencetak sumber daya manusia yang profesional. Tidak hanya itu, dengan memperkenalkan karier kepada anak sedini mungkin juga dapat mengurangi angka pengangguran yang ada di Indonesia.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa Kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Komponen pengembangan diri meliputi kegiatan pelayanan konseling dan kegiatan ekstra kurikuler. Kegiatan pelayanan konseling meliputi pengembangan: (1) masalah diri pribadi, (2) kehidupan sosial, (3) kemampuan belajar, dan (4) pengembangan karier peserta didik. Dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tersebut sekolah dasar sebagai pendidikan formal cocok dijadikan ujung tombak untuk mengenalkan karier kepada anak.

Menurut Izzaty, dkk (2013:103) siswa sekolah dasar termasuk dalam masa anak-anak akhir. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13. Masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase, yaitu pertama, fase SD kelas rendah (6/7 tahun – 9/10 tahun), mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 SD. Kedua, fase SD kelas tinggi (9/10 tahun – 12/13 tahun), mereka duduk di SD kelas 4, 5, dan 6.

Tidak jarang anak akan menemui hambatan ketika berusaha mencapai karier yang diinginkan. Kenyataan yang ada di lapangan saat ini banyak anak yang tidak mendapatkan layanan bimbingan karier di sekolah dasar. Hal ini berdampak kepada banyaknya anak yang ketika akan memasuki jenjang sekolah yang lebih tinggi kebingungan untuk memilih dan menentukan akan melanjutkan kemana. Rata-rata dari mereka tidak mempunyai gambaran akan menjadi apa di masa yang akan datang, karena sejak kecil mereka hanya mengetahui sedikit informasi mengenai berbagai macam pekerjaan yang ada, mereka hanya mengetahui profesi yang familiar saja. Maka dari itu diperlukan layanan bimbingan konseling di sekolah dasar khususnya layanan bimbingan karier yang tujuannya membantu anak dalam merencanakan dan mencapai karier mereka dimasa yang akan datang.

Layanan bimbingan karier merupakan usaha untuk mengetahui dan memahami diri, memahami apa yang ada dalam diri sendiri dengan baik, dan di pihak lain untuk mengetahui dengan baik pekerjaan apa saja yang ada, persyaratan apa yang dituntut untuk pekerjaan itu. Dengan demikian ia akan dapat memadukan apa yang dituntut oleh suatu pekerjaan atau karier dengan kemampuan atau potensi yang ada dalam dirinya (Walgito, 2009:196). Maka dari itu anak akan menjadi mempunyai gambaran mengenai pekerjaan apa yang sesuai dengan kemampuan atau potensi yang ada dalam dirinya.

Ali & Barbara (2001:1) mengatakan bimbingan karier yang efektif merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk melengkapi individu dengan pemahaman yang jelas terhadap diri mereka sendiri dan kekuatan mereka bagi perkembangan karier masa depan. Dalam bimbingan karier, anak di berikan pengetahuan yang benar dan tepat mengenai pekerjaan-pekerjaan yang ada. Anak didorong untuk memiliki padangan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama dalam memilih karier di masa depannya.

Pelaksanaan bimbingan karier di sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan menarik untuk anak-anak. Media adalah alat bantu dalam mengantarkan atau menyampaikan pesan dari sumber (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar pesan dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Anitah, 2014: 6.11). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar agar dapat digunakan secara efektif. Media yang digunkan juga harus bersifat edukatif, dapat menciptakan situasi yang menyenangkan, dan menggugah rasa ingin tau anak ketika layanan bimbingan berlangsung. Dengan kata lain penggunaan media yang efektif akan membuat anak menjadi lebih aktif. Nursalim (2013: 6) juga menjelaskan penggunaan media yang kreatif memungkinkan siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, serta untuk belajar lebih banyak, menerima apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan

yang menjadi tujuan dari bimbingan dan konseling itu sendiri.

Menurut Woolfolk (dalam Izzaty, dkk, 2013) Piaget menguraikan bahwa pada usia anak sekolah dasar 7 hingga 11 tahun berada pada tahap Operasional Konkrit dimana untuk mengimplikasikan pelajaran menggunakan (1) media konkrit dan alat bantu visual, (2) membuat instruksi pembelajaran yang relatif pendek, (3) menstimulasi untuk dapat mempresentasikan bacaan-bacaan singkat, dan (4) menggunakan contoh-contoh yang familiar untuk menjelaskan ide yang kompleks. Sehingga penggunaan media yang konkrit dan alat bantu visual adalah pilihan yang tepat dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada anak. Anak akan lebih mudah untuk menangkap informasi yang diberikan oleh pembimbing.

SD Negeri Ngemplak Nganti dipilih sebagai tempat penelitian. Pada tanggal 7 Desember 2018 dilakukan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas III dan 2 siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti. Berdasarkan observasi yang dilakukan didapatkan bahwa di SD Negeri Ngemplak Nganti belum ada media yang dapat digunakan untuk pemberian layanan bimbingan karier. Belum adanya media bimbingan karier di sekolah tersebut berdampak pada kurangnya pemberian informasi karier kepada siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas dan 2 siswa kelas III menunjukkan bahwa siswa masih kurang mendapatkan informasi karier sehingga siswa tidak banyak mengetahui tentang macam-macam pekerjaan yang ada hal ini mengakibatkan siswa kebingungan

menentukan ingin menjadi apa ketika nanti besar karena kurangnya informasi yang didapat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas dan 2 siswa kelas III dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III di SD Negeri Ngempak Nganti perlu diberikan layanan bimbingan karier agar dapat mengembangkan kariernya.

Berdasarkan uraian diatas maka dikembangkan media untuk layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas III di SD N Ngemplak Nganti. Media yang akan dikembangkan adalah media permainan *puzzle* karier dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Karier untuk Layanan Bimbingan Karier Siswa Sekolah Dasar Kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti Mlati Sleman”. Pengembangan media *puzzle* karier dipilih dengan alasan karena *puzzle* adalah sebuah permainan yang asik dan menyenangkan. Bagi siswa sekolah dasar, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Catib, 2011:22). Hariyanto (2011: 118) menjelaskan permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Selain itu *puzzle* termasuk dalam kategori media dua dimensi berbasis cetak, visual, dan gambar.

Puzzle dinilai cocok digunakan untuk media bimbingan karier anak sekolah dasar kelas III. Melalui permainan *puzzle* ini rasa keingintahuan anak dan rasa penasaran akan tumbuh sehingga anak akan mencari tahu dan menyusun potongan-potongan *puzzle* yang hilang agar dapat tersusun dengan tepat. Pada *puzzle* karier ini disediakan berbagai macam profesi yang telah banyak diketahui anak

maupun yang belum diketahui oleh anak pada umumnya. Dengan media *puzzle* karier ini anak diberikan informasi mengenai berbagai macam jenis profesi, dimana tempat profesi tersebut bekerja, dan alat apa saja yang digunakan saat bekerja. Dengan itu anak menjadi mendapatkan informasi mengenai berbagai macam profesi sehingga anak mempunyai gambaran tentang karier di masa yang akan datang.

Diharapkan melalui pengembangan media *puzzle* karier yang dibuat dapat membantu memfasilitasi terlaksanannya bimbingan karier yang menyenangkan dan tepat dalam memberikan informasi mengenai berbagai macam profesi kepada anak sekolah dasar kelas III. Diharapkan juga pengembangan media *puzzle* karier ini dapat membantu anak untuk mempersiapkan karier mereka dimasa yang akan datang sehingga tidak ada lagi anak yang salah dalam memilih dan menentukan kariernya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengembangan *puzzle* karier sebagai media permainan dalam bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas III ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Sukmadinata (2013: 164) menjelaskan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2018. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngemplak Nganti yang beralamat di Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini pengambilan subyek menggunakan teknik *random sampling*. Arikunto (2013: 177) menjelaskan *random sampling* adalah sampel dengan “mencampur” subyek-subyek di dalam populasi sehingga semua subyek dianggap sama. Dengan demikian setiap subyek diberikan hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti sejumlah 17 siswa.

Prosedur Penelitian

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Sukmadinata (2013:169-170) terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan. Sepuluh langkah tersebut meliputi, penelitian dan pengumpulan data; perencanaan; pengembangan draf produk; uji coba lapangan awal; merevisi hasil uji coba; uji coba lapangan; penyempurnaan produk hasil uji lapangan; uji pelaksanaan lapangan; penyempurnaan produk akhir; diseminasi dan implementasi. Penelitian ini hanya mengikuti sampai langkah ke sembilan karena penelitian dan pengembangan ini, hanya menghasilkan produk *puzzle* karier yang

valid dan layak sebagai media bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas III.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Pengembangan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Pembuatan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari (a) angket penilaian untuk validasi ahli materi, ahli media, praktisi dan siswa. (b) Menyusun pedoman observasi. (c) Menyusun pedoman wawancara.
2. Kisi-kisi instrumen yang terdiri dari angket penilaian, pedoman observasi dan pedoman wawancara dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan mengolah data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan untuk menentukan kelayakan dari produk dianalisis menggunakan kualitatif. Data berupa komentar, saran dan revisi peneliti selama uji coba dilakukan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket ahli materi, media, praktisi dan siswa akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan (*need assessment*).

Pengukuran kebutuhan dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan guna mengatasi kebutuhan yang ada dilapangan dengan cara mewawancarai kepala sekolah, guru kelas dan siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti serta mengobservasi fasilitas sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan masalah yaitu kurangnya informasi karier yang didapat oleh siswa kelas III dan tidak tersedianya media untuk mempermudah pemberian informasi karier. Hal ini menjadi acuan untuk mengembangkan media *puzzle* karier untuk layanan bimbingan karier siswa SD Negeri Ngemplak Nganti kelas III.

2. Perencanaan

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data, dilakukan perencanaan dan menganalisis produk atau media yang akan dikembangkan. Perencanaan yang dilakukan meliputi perumusan tujuan dalam pengembangan, kemudian mencari dan mengumpulkan bahan-bahan pendukung materi.

3. Pengembangan Draf Produk

Menyusun materi tentang *puzzle* karier sebagai media bimbingan karier bagi anak sekolah dasar kelas III untuk informasi pengenalan berbagai macam pekerjaan dan pembuatan desain *puzzle* karier yang dikembangkan secara jelas, khusus, bergambar, berwarna, menarik dan praktis.

Setelah menyusun materi yang akan digunakan kemudian ditentukan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pembuatan media,

yaitu: Bahan utama untuk membuat papan *puzzle* yaitu kertas karton dan kertas *Ivory* 210 gram berukuran A4.

Selanjutnya dibuat desain media *puzzle* karier, yaitu: dalam mendesain papan *puzzle* karier digunakan *software CorelDraw X7*.

4. Validasi Ahli Penelitian

Pada tahap ini, produk pengembangan *puzzle* karier untuk siswa sekolah dasar kelas III dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya.

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Psikologi Bimbingan dan Konseling, FIP, UNY. Hasil angket penilaian menunjukkan skor presentase 73% yang dikategorikan “baik”, dari hasil tersebut produk *puzzle* karier dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Tabel 1. Skor Ahli Materi

No	Indikator	Jml	Skor
1	Kesesuaian dengan karakteristik	1	3
	Kesesuaian dengan kebutuhan	1	3
	Kebermanfaatan	1	3
2	Keterbacaan	1	2
	Kejelasan bahasa	1	3
	Pemahaman bahasa	1	3
3	Kejelasan tujuan	1	3
	Kelengkapan materi	1	3
	Kekomunikatifan	1	3
	Kemenarikan	1	3
4	Pencapaian tujuan	1	3
	Pencapaian tugas perkembangan karier	1	3
Total		12	35
Hasil Penilaian (%)		73%	
Kategori		Layak	

b. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Psikologi Bimbingan dan Konseling, FIP, UNY salah satu bidang keahliannya adalah bidang media bimbingan. Hasil validasi menghasilkan perbaikan-perbaikan dibagian tampilan media *puzzle* karier. Hasil angket penilaian menunjukkan skor presentase 81%, yang dikategorikan “sangat baik”, dari hasil tersebut produk *puzzle* karier dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Tabel 2. Skor Ahli Media

No	Indikator	Jml	skor
1	Bentuk dan ukuran	3	9
	Gambar	4	12
	Huruf	4	16
	Background	3	11
	Keawetan dan ketahanan	2	6
2	Bentuk dan ukuran	2	6
	Gambar	4	12
	Huruf	4	12
	Keawetan dan keamanan	2	7
3	Kejelasan nama media	1	3
	Kejelasan sasaran	1	3
	Kejelasan petunjuk	1	4
	Kemudahan	1	3
	Kemenarikan media	1	3
	Kemandirian siswa dalam menggunakan	1	3
Total		34	110
Hasil Penilaian (%)		81%	
Kategori		Layak	

5. Uji Coba Produk dan Revisi

Uji coba produk dilakukan 3 uji coba yaitu, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Uji coba tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan pada hari Jumat tanggal 6 April 2018 di SD Negeri Ngemplak Nganti. *Puzzle* karier diuji cobakan kepada praktisi dan kepada 2 siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti yang dipilih secara acak. Praktisi dan siswa berperan sebagai penilai sehingga diketahui bagian-bagian yang lemah dan perlu untuk diperbaiki.

1) Praktisi (Guru Kelas III)

Dari instrumen yang diberikan kepada praktisi didapat skor presentase 95% yang termasuk kategori “sangat baik” dan “layak” digunakan.

Tabel 3. Skor Praktisi (Guru kelas III)

No	Indikator	Jml	Skor
1	Kejelasan judul media	1	4
	Kemenarikan gambar	2	8
	Kemenarikan komposisi warna	2	8
	Kejelasan jenis huruf	2	8
	Kejelasan ukuran gambar	1	4
	Kejelasan ukuran huruf	1	4
	Kemenarikan warna huruf	2	6
	Kemenarikan background	1	3
	2	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
Kemudahan pemahaman materi		1	4
Kemudahan penggunaan		1	4
Kemenarikan media		1	4
Total		16	61
Hasil Penilaian (%)		95%	
Kategori		Layak	

2) 2 siswa

Dari instrumen yang diberikan kepada 2 siswa didapat skor presentase 94% yang termasuk kategori “sangat baik” dan “layak” digunakan.

Tabel 4. Skor 2 siswa

No	Indikator	Jml	Skor
1	Kejelasan judul media	1	8
	Kemenarikan gambar	2	15
	Kemenarikan komposisi warna	2	16
	Kejelasan jenis huruf	2	13
	Kejelasan ukuran gambar	1	8
	Kejelasan ukuran huruf	1	6
	Kemenarikan warna huruf	2	15
	Kemenarikan background	1	8
	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	7
2	Kemudahan pemahaman materi	1	8
	Kemudahan penggunaan	1	8
	Kemenarikan media	1	8
	Total	16	120
Hasil Penilaian (%)		94%	
Kategori		Layak	

b) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada hari Jumat tanggal 13 April 2018 di SD Negeri Ngemplak Nganti. Peneliti mengujikan *puzzle* karier dalam skala kelompok kecil, yaitu 4 siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti yang dipilih secara acak. Siswa menilai keefektifan media. Penilaian dari siswa ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk hasil uji lapangan produk *puzzle* karier untuk media layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas III. Dari instrumen yang diberikan kepada 4 siswa didapat skor presentase 96% yang termasuk kategori “sangat baik” dan “layak” digunakan.

Tabel 5. Skor 4 Siswa

No	Indikator	Jml	Skor
1	Kejelasan judul media	1	16
	Kemenarikan gambar	2	31
	Kemenarikan komposisi warna	2	29
	Kejelasan jenis huruf	2	30
	Kejelasan ukuran gambar	1	16
	Kejelasan ukuran huruf	1	16
	Kemenarikan warna huruf	2	29
	Kemenarikan background	1	16
	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	16
2	Kemudahan pemahaman materi	1	16
	Kemudahan penggunaan	1	16
	Kemenarikan media	1	16
	Total	16	247
Hasil Penilaian (%)		96%	
Kategori		Layak	

c) Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan pada hari Rabu tanggal 11 Mei 2018 di SD Negeri Ngemplak Nganti. Uji pelaksanaan lapangan ini, peneliti mengujikan *puzzle* karier dalam skala kelompok besar, yaitu 17 siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti yang dipilih secara acak. Siswa menilai keefektifan media. Penilaian dari siswa ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk *puzzle* karier untuk media layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas III. Dari instrumen tersebut didapat skor presentase 98% yang termasuk kategori “sangat baik” dan “layak” digunakan. Tidak terdapat catatan untuk direvisi dalam melaksanakan uji pelaksanaan lapangan.

Tabel 6. Skor 17 siswa

No	Indikator	Jml	Skor
1	Kejelasan judul media	1	68
	Kemenarikan gambar	2	134
	Kemenarikan komposisi warna	2	136
	Kejelasan jenis huruf	2	136
	Kejelasan ukuran gambar	1	68
	Kejelasan ukuran huruf	1	64
	Kemenarikan warna huruf	2	129
	Kemenarikan background	1	65
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	66
	Kemudahan pemahaman materi	1	68
	Kemudahan penggunaan	1	68
	Kemenarikan media	1	68
Total		16	1070
Hasil Penilaian (%)		98%	
Kategori		Layak	

6. Produk Akhir Media Permainan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media *puzzle* karier untuk layanan bimbingan kariser siswa sekolah dasar III SD Ngemplak Nganti. Berdasarkan tahapan dan hasil penilaian saat uji coba lapangan, maka produk ini sudah layak digunakan sebagai media bimbingan karier bagi siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Menurut Irham & Wiyani (2014: 202) bimbingan karier untuk usia sekolah dasar hanya menekankan pada peningkatan wawasan peserta didik tentang dunia pekerjaan sebanyak mungkin sebagai pilihannya. Peserta didik belum diminta untuk memilih secara pasti, tetapi diminta

untuk memiliki dan memilih jenis pekerjaan yang diharapkan.

Sebelum mengembangkan produk dilakukan wawancara dan observasi kepada kepala sekolah, guru, dan siswa untuk mengumpulkan informasi terkait masalah yang ada di lapangan. Hasil wawancara dengan guru kelas dan 2 siswa kelas III menunjukkan bahwa siswa masih kurang mendapatkan informasi karier sehingga siswa tidak banyak mengetahui tentang macam-macam pekerjaan yang ada, hal ini mengakibatkan siswa kebingungan menentukan ingin menjadi apa ketika nanti besar karena kurangnya informasi yang didapat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas dan 2 siswa kelas III dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III di SD Negeri Ngemplak Nganti perlu diberikan layanan bimbingan karier agar dapat mengembangkan kariernya.

Pelaksanaan bimbingan karier di sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan menarik untuk anak-anak. Schran (dalam Indriana 2011:14) mengemukakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar agar dapat digunakan secara efektif. Nursalim (2013: 6) juga menjelaskan penggunaan media yang kreatif memungkinkan siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, serta untuk belajar lebih banyak, menerima apa yang dipelajarinya

lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan dari bimbingan dan konseling itu sendiri.

Menurut Woolfolk (dalam Izzaty, dkk, 2013) Piaget menguraikan bahwa pada usia anak sekolah dasar 7 hingga 11 tahun berada pada tahap Operasional Konkrit dimana untuk mengimplikasikan pelajaran menggunakan media konkrit dan alat bantu visual. Sehingga penggunaan media yang konkrit dan alat bantu visual adalah pilihan yang tepat dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada anak. Anak akan lebih mudah untuk menangkap informasi yang diberikan oleh pembimbing.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *puzzle* karier yang layak digunakan untuk layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas III. *Puzzle* dipilih karena termasuk dalam media konkrit dan alat bantu visual, selain itu *puzzle* juga permainan yang menyenangkan. Hartati (2005: 152) menjelaskan *puzzle* merupakan alat permainan yang diperlukan anak, terdiri dari potongan-potongan yang mudah hilang, dan memerlukan control terhadap kesalahan. Sudono (2000: 28) mengatakan bahwa *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. Menurut Hariyanto (2011: 118) permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak.

Jenis *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the thing puzzle* yaitu berupa deskripsi kalimat-kalimat yang

berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

1 *puzzle* terdiri dari 3 kategori, yaitu: *puzzle* seri 1, *puzzle* seri 2, dan *puzzle* seri 3.

1. *Puzzle* seri 1 adalah pekerjaan yang mudah dikenali, terdiri dari dokter, petani, nelayan, tukang jahit, dan polisi.
 2. *Puzzle* seri 2 adalah pekerjaan yang jarang dikenali, terdiri dari masinis, pilot, pegawai bank, tentara, dan nahkoda kapal.
 3. *Puzzle* seri 3 adalah pekerjaan yang belum dikenali, terdiri dari nahkoda, lurah, petugas SPBU, hakim, pramugari
- Puzzle* karier yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi ahli materi yang meliputi 12 item pernyataan, diperoleh skor 73% dengan kategori baik dan layak digunakan. Hasil uji validasi ahli media yang meliputi 31 item pernyataan, diperoleh skor 81% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba kepada guru kelas III dan siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti. Uji coba ini dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Subjek uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan adalah siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti yang dipilih dengan teknik *random sampling*. Uji coba lapangan awal dilakukan oleh praktisi (guru kelas III) diperoleh skor 95% dengan kategori sangat

baik dan layak digunakan, serta dilakukan oleh 2 siswa kelas III diperoleh skor 94% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh 4 siswa kelas III, diperoleh skor 96% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan oleh 17 siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti diperoleh skor 98% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.

Berdasarkan tahapan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disampaikan bahwa penelitian pengembangan ini telah mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menghasilkan *puzzle* karier yang layak digunakan sebagai media layanan bimbingan karier bagi siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Puzzle karier merupakan media bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar kelas III yang berada dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *puzzle* karier dapat digunakan sebagai pemberian informasi di sekolah dasar kelas III. Hasil ini sesuai dengan hasil uji validasi materi dengan skor 73% termasuk kategori layak digunakan dan hasil validasi media dengan skor 81% termasuk kategori layak digunakan.

Uji coba ini dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Ketiga uji coba ini menyatakan bahwa produk *puzzle* karier termasuk dalam kategori layak

digunakan. Maka diperoleh kesimpulan produk *puzzle* karier baik dan layak digunakan untuk layanan bimbingan karier siswa kelas III SD Negeri Ngemplak Nganti.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, menyatakan bahwa media *puzzle* karier untuk layanan bimbingan karier di SD Negeri Ngemplak Nganti telah layak untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan karier. Dengan demikian, ada beberapa saran yang diberikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan media *puzzle* karier dapat digunakan atau dimainkan sebagai media yang dapat membantu siswa untuk mengatasi permasalahan karier, sehingga mampu menciptakan solusi untuk memecahkan masalah.

2. Bagi Praktisi

Diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan media *puzzle* karier sebagai media layanan bimbingan karier bagi siswa. Guru juga diharapkan selalu mendampingi siswa saat menggunakan media ini, agar memperoleh hasil yang optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Masih perlu diadakannya pengembangan media selanjutnya sebagai media layanan bimbingan karier yang lebih menarik lagi. Lebih selektif dalam pemilihan materi, gambar, atau warna dengan pengguna dan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, L. & Barbara G. (2001). *The counseling approach to career guidance*. New York: Routledge.
- Anitah, S., dkk. (2014). *Strategi pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arifin, Z. (2016). *Penelitian pendidikan: metode dan paradigma baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chatib, M. (2011). *Sekolahnya manusia: sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- Hariyanto, A. (2009). *Membuat anak anda cepat pintar membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hartanti, S. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Dirjen pendidikan tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Irham, M. & Novan A. W. (2014). *Bimbingan dan konseling: teori dan aplikasi di sekolah dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Izzaty, R. E., et al. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kartadinata, S., dkk. (2002). *Bimbingan dan konseling di sekolah dasar*. Bandung: CV Maulana.
- Kemnaker dan Badan Pusat Statistik (2014). *Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia 2014*. Diunduh pada tanggal 30 Desember 2017 dari <http://bps.go.id/website/fileMenu/KBJI-2014.pdf>
- Kemendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22, Tahun 2006, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Muryono, S. (2011). *Bimbingan dan konseling dalam antologi*. Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: kademia
- Rahardjo, S., dkk. (2013). *Pemahaman individu teknik nontes*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan: untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Gasindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Walgitto, B. (2009). *Bimbingan dan konseling (studi dan karir)*. Yogyakarta: Andi.