

PENGEMBANGAN PUZZLE JAM KARIER UNTUK LAYANAN BIMBINGAN KARIER SISWA KELAS V SD NEGERI SEGOROYOSO

Oleh: Nur Fatimah WidyaNingrum, Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, nurfatimahwidyaningrum026@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah: 1) mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan media puzzle jam karier untuk layanan bimbingan karier siswa kelas V di SD Negeri Segoroyoso. 2) Mengetahui tingkat validitas media puzzle jam karier yang dikembangkan. Model penelitian yang digunakan yaitu pendekatan *Research and Development* (R & D) dari Sukmadinata. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Langkah-langkah sistematis pengembangan media puzzle jam karier yang dilakukan; penelitian dan pengumpulan data; perencanaan; pengembangan draf produk; uji coba lapangan awal; merevisi hasil uji coba; uji coba lapangan utama; penyempurnaan produk hasil uji lapangan; uji pelaksanaan lapangan; dan penyempurnaan produk akhir. Hasil dari keseluruhan prosedur pengujian media puzzle jam karier mendapatkan katagori sangat baik sehingga memenuhi standard tingkat valliditas untuk digunakan dalam proses layanan bimbingan karier siswa kelas V di SD Negeri Segoroyoso.

Kata kunci: Puzzle jam karier, Media Bimbingan karier, Kelas V

Abstract

The objectives of this development research was : 1) to describe the systematic steps for developing puzzle jam career media for career guidance services for fifth grade students in Segoroyoso State Elementary School. 2) to know the validity level of the career jam media puzzle developed. The research model used the Research and Development (R & D) approach of Sukmadinata. Data collection techniques used observation, interviews and questionnaires. Systematic steps for the development of puzzles jam career media were: research and data collection; planning; development of product drafts; initial field trial; revise the results of the trial; main field trials; product improvement results from field tests; field implementation test; and improvement of the final product. The results ahowed that the career clock puzzle media received a very good category so that it met the standardlevel of validity to be used in the career guidance serviceprocess of fifth grade students at SegoroyosoPublic Elementary School.

Keywords: Puzzle clock career , Career guidance media of fifth grade

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang pesat dan universal berdampak pada semua aspek termasuk dalam dunia pekerjaan saat ini. Banyak kasus orang yang bekerja tidak sesuai dengan jurusan yang diambil saat mereka sekolah dan banyak orang yang bekerja memutuskan untuk berhenti karena tidak sesuai dengan keinginan, bakat dan minat mereka.

Indonesia memerlukan upaya untuk

menghadapi perubahan dan perkembangan dunia yang sangat dinamis, cepat dan produktif. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui perbaikan sistem pendidikan nasional. Perbaikan sistem pendidikan nasional adalah mewujudkan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Paradigma pembaharuan dilaksanakan melalui demokratisasi pendidikan yang melibatkan berbagai pihak terutama peserta didik, pendidik,

orang tua dan masyarakat dalam berbagai aspek pelaksana pendidikan. Salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik adalah memberikan bimbingan karier. 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 (Ali dan Graham, 1996:1). Menurut (Kardinata, 2002:182) Bimbingan Karier perlu diberikan kepada anak siswa sekolah dasar dengan materi mengenalkan pekerjaan-pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar dan membimbing peserta didik merencanakan pekerjaan apa yang cocok dengan dirinya ketika dewasa.

Pengenalan karier pada anak usia 9-12 tahun perlu disesuaikan dengan perkembangan karier pada masa kanak-kanak sebagai periode pertumbuhan penting untuk perkembangan karier. Menurut Ginzberg dkk Patton dan McMahan (dalam Hanani 2016:3) menjelaskan bahwa selama masa ini pemilihan karier berada pada fase fantasi (*fantasy*), pilihan pekerjaan secara umum mengenali peranan orang dewasa yang mereka kenal dan tidak realistis. Selama fase fantasi, dari saat lahir sampai 12 tahun anak-anak mula-mula hanya bermain-main dan permainan ini dianggap tidak mempunyai kaitan dengan dunia kerja.

Kenyataannya yang ada dilapangan saat ini banyak anak yang berusia 11 tahun sampai 12 tahun tidak mengerti tentang tugas, alat dan tempat pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar karena saat ini anak hanya mendapatkan pengetahuan karier melalui metode ceramah saat pembelajaran dari guru kelas dan tidak

mendapatkan layanan bimbingan karier disekolah dasar. Sehingga anak tidak paham karena merasa bosan dengan metode ceramah yang akan berdampak ketika anak akan memasuki sekolah yang lebih tinggi kebingungan untuk memilih dan menentukan akan melanjutkan kemana rata-rata dari mereka tidak mempunyai gambaran akan menjadi apa dimasa yang akan datang.

Palaksanaan bimbingan karier di sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan menarik untuk anak-anak. Menurut (Anitah, 2014:6), 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. Media menjadi sarana bimbingan yang tidak hanya berkonotasi sebagai media penyampaian informasi dan komunikasi, tetapi juga sebagai sumber aktivitas bimbingan karier bagi siswa dalam eksplorasi karier.

Media yang digunakan harus disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar agar dapat digunakan secara efektif. Media yang digunakan juga harus bersifat edukatif, dapat menciptakan situasi yang menyenangkan, dan menggugah rasa ingin tau anak ketika layanan bimbingan karier 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.

Sehingga penggunaan media yang konkrit dan alat bantu visual adalah pilihan yang tepat dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada anak usia sekolah dasar kelas V pada usia 11 tahun anak akan lebih mudah untuk menangkap informasi yang diberikan oleh pembimbing.

SD Negeri Segoroyoso dipilih karena terlihat bahwa pemberian layanan bimbingan karier selama ini masih kurang media yang selama ini digunakan oleh guru hanya terbatas pada media buku dengan metode ceramah. Oleh karena itu siswa kelas V merasa bosan dan tidak tertarik mempelajari pekerjaan-pekerjaan yang ada disekitar mereka akibatnya siswa dalam pengenalan berbagai macam karier masih rendah dan siswa kelas V tidak bisa menentukan karier yang akan dipilihnya untuk masa depan.

Atas dasar latar belakang masalah yang sudah dijelaskan maka peneliti ingin pengembangan media untuk mengenalkan berbagai macam pekerjaan dalam bentuk permainan untuk kelas V yang sesuai dengan karakteristik mereka menurut Woolfolk (dalam Izzaty, dkk, 2013) Piaget menguraikan bahwa pada usia anak sekolah dasar 11 tahun berada pada tahap Operasional Konkrit dimana untuk mengimplikan pelajar menggunakan (1) media kongkrit dan alat bantu visual, (2) membuat instruksi pembelajaran yang relative pendek, (3) menstimulasi untuk dapat mempresentasikan bacaan-bacaan singkat, dan (4) menggunakan contoh-contoh yang familiar untuk menjelaskan ide kompleks. Sehingga pengguna media yang

konkrit dan alat bantu visual adalah pilihan yang tepat dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada anak. Anak usia 11 tahun khususnya kelas V akan lebih mudah untuk menangkap informasi yang diberikan oleh pembimbing. Media *Puzzle jam* dinilai cocok digunakan untuk media bimbingan karier anak sekolah dasar kelas V. Melalui permainan *puzzle jam* ini rasa keingintahuan anak dan rasa penasaran ingin menyelesaikan permainan *puzzle jam* akan tumbuh sehingga anak akan mencari tahu dan menyelesaikan permainan *puzzle jam karier*. datangnya sehingga tidak ada lagi anak yang salah dalam memilih dan menentukan kariernya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian *puzzle jam* karier untuk layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas V ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Sukamadinata (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 dipertanggung jawabkan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2018. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Segoroyoso yang beralamat di Segoroyoso I, Pleret, Bantul, Yogyakarta

Subjek Penelitian

Menurut (Catib, 2011:22) Pengembangan

media *puzzle jam* karier dipilih dengan alasan karena *puzzle jam* adalah sebuah permainan yang asik dan menyenangkan. bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas V, sedangkan menurut (Hariyanto, 2009: 118) menjelaskan permainan *puzzle jam* 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.

Diharapkan melalui pengembangan media *puzzle jam* karier yang dibuat oleh peneliti dapat membantu memfasilitasi terlaksanannya layanan bimbingan karier yang menyenangkan dan tepat dalam memberikan informasi mengenai berbagai macam profesi kepada anak sekolah dasar kelas V. Diharapkan juga pengembangan media *puzzle jam* karier ini dapat membantu anak untuk mempersiapkan karier mereka dimasa yang akan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dan guru kelas V di SD Negeri Segoroyoso, Subjek uji coba lapangan awal 4 siswa dan 1 guru kelas V, Uji coba lapangan utama 6 siswa dan uji pelaksanaan lapangan 23 siswa yang dipilih secara random sampling.

Prosedur

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian yang dikembangkan Borg and Gall (dalam Sukmadinata 2013:169) 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; penyempurna produk akhir; diseminasi dan implementasi. Peneliti hanya mengikuti sampai langkah kesembilan karena penelitian dan pengembangan ini hanya menghasilkan produk *puzzle jam* karier yang layak untuk layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas V di SD Negeri Segoroyoso.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Tabel 1. Klasifikasi Kelayakan

Nilai	Interval	Katagori
4	$3,25 \leq x \leq 4,00$	Sangat baik
3	$2,50 \leq x < 3,25$	Baik
2	$1,75 \leq x < 2,50$	Kurang Baik
1	$1,00 \leq x < 1,75$	Tidak Baik

Data-data yang diperoleh dalam pengembangam *puzzle jam* karier ini berupa data kuantitatif kualitatif untuk menentukan tingkat validitas produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan respon guru kelas

Data yang diperoleh dari angket penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah berupa skor penelitian dari angket dan data kualitatif adalah berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media serta guru kelas.

Data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media serta guru setelah menilai produk penilaian pada table kriteria tingkat validitas menurut Widyoko (2012: 108). Jika analisis data siswa pengguna media menunjukkan katagori baik dan sangat baik atau

menunjukkan katagori baik dan sangat baik atau mendapatkan skor rentang $2,50 \leq x < 3,25$ atau $3,25 \leq x < 4,00$ maka puzzle jam karier memenuhi standard tingkat validitas dan dapat digunakan dalam media layanan bimbingan. Sedangkan apabila nilai yang didapat $1,75 \leq x < 2,50$ atau $1,00 \leq x < 1,75$ maka media tersebut dikatagorikan “tidak layak” dan harus direvisi.

Teknik Analisis Data

Analisis data untuk hasil dari ahli materi dan ahli media, guru serta siswa menggunakan skala Likert yaitu dengan menggunakan 4 katagori yang terdiri dari tidak baik, kurang baik, baik dan sangat baik Tingkat validitas puzzle jam karier ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek, Nilai rata-rata selanjutnya disesuaikan dengan tabeli kriteria tingkat validitas menurut Widoyoko (2012: 112).

Media puzzle jam karier dapat dikatakan layak untuk digunakan jika analisis data peserta pengajian yang dihasilkan menunjukan katagori baik dan sangat baik atau mendapatkan skor rentang $2,50 \leq x < 3,25$ atau $3,25 \leq x \leq 4,00$ maka media puzzle jam karier ini memenuhi standar tingkat validitas dan dapat digunakan dalam layanan bimbingan karier. Sedangkan apabila nilai didapat adalah $1,75 \leq x < 2,50$ atau $1,00 \leq x < 1,75$ maka media tersebut dikatagorikan tidak layak dan harus direvisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media puzzle jam karier untuk layanan bimbingan karier. Tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan ini

meliputi :

Penelitian Awal Dan Pengumpulan Data

Tahap awal dari penelitian ini adalah analisis kebutuhan target sasaran, yaitu siswa kelas V di SD Negeri Segoroyoso. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara, berdasarkan informasi yang didapat dari metode wawancara kepada kepala sekolah, guru dan siswa ditemukan bahwa metode yang diberikan dalam bimbingan karier hanya terbatas dengan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan sehingga mengakibatkan siswa banyak yang belum mengetahui tentang pekerjaan-pekerjaan di sekitar lingkungan mereka dan berdasarkan analisis hasil observasi terhadap sekolah hanya terbatas pada media buku tidak ada media yang menarik disekolah maka dapat disimpulkan diperlukan pengembangan puzzle jam karier untuk layanan bimbingan karier siswa kelas V di SD Negeri Segoroyoso.

1. Perencanaan

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

2. Pengembangan Draf Produk

Menyusun materi tentang puzzle jam karier sebagai media bimbingan karier bagi anak sekolah dasar kelas V untuk informasi pengenalan berbagai macam pekerjaan dan pembuatan desain puzzle jam 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 puzzle jam karier yaitu akrilik, kertas karton dan kertas ivory 210 gram.

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

3. Validasi Ahli Penilaian

Produk awal puzzle jam karier yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Ahli Materi dilakukan oleh dosen jurusan pendidikan psikologi bimbingan dan konseling, FIP, UNY. Hasil pada aspek kelayakan isi skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik, aspek kebahasaan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik, aspek penyajian skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik dan aspek tujuan layanan bimbingan karier skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik.

b. Ahli Media dilakuakan oleh dosen jurusan pendidikan psikologi bimbingan dan konseling, FIP, UNY. Hasil pada aspek tampilan puzzle skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik, aspek tampilan kemasan skor rata-rata 3,91 dengan katagori sangat baik dan aspek puzzle untuk bimbingan karier 4,00 dengan katagori sangat baik.

4. Uji coba lapangan awal, dari guru kelas V pada aspek tampilan pengguna mendapatkan skor rata- rata 4,00 dengan katagori sangat

baik, pada aspek layanan bimbingan karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik dan dari aspek penggunaan puzzle mendapatkan skor rata- rata 4,00 dengan katagori sangat baik. Dari respon siswa sebagai pengguna mendapatkan skor rata-rata 3,72 dengan katagori sangat baik.

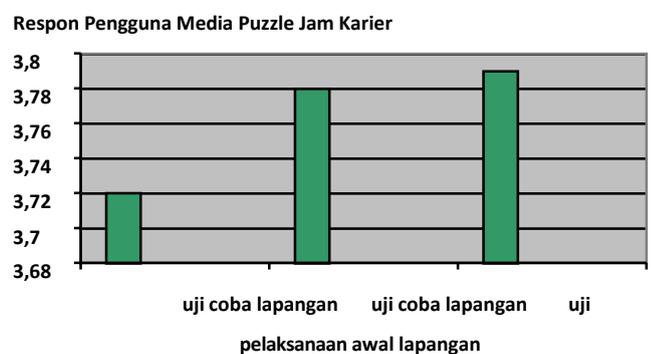
5. Uji coba lapangan utama, tahap kelompok kecil dengan subjek 6 siswa merespon puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,78 dengan katagori sangat baik.

6. Uji lapangan operasional, tahap ini merupakan uji kelompok besar dengan subjek 23 siswa daoat diketahui bahwa media puzzle jam karier mendapatkan rata-rata skor 3,79 dengan katagori 3,79, Respon pengguna selama menggunakan media puzzle jam karier ini sangat bermanfaat dan penyampaian materi menarik dan jelas.

7. Produk Akhir media

Berdasarkan keseluruhan proses tahapan pengembangan mendapatkan data hasil uji coba awal, uji coba lapangan utama dan uji coba operasional dari respon siswa sebagai pengguna media puzzle jam karier :

Gambar 1. Hasil Respon Pengguna Puzzle Jam



Data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata dengan katagori sangat baik sehingga memenuhi standar tingkat validitas untuk digunakan dalam proses layanan bimbingan karier siswa kelas V di SD Negeri Segoroyoso, berdasarkan dari hasil produk akhir media diatas dapat dinyatakan telah mencapai tujuan yang diharapkan serta menghasilkan produk berupa media puzzle jam karier untuk layanan bimbingan karier yang memenuhi standar tingkat validitas untuk digunakan siswa sekolah dasar kelas V di SD Negeri Segoroyoso.

Gambar 2. Tampilan Produk Akhir Puzzle Jam Karier



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Langkah-langkah sistematis pengembangan media puzzle jam karier menggunakan model Borg and Gall (dalam Sukmadinata 2013:169) meliputi: penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*); perencanaan (*planning*); pengembangan draf produk (*deVelop preliminary form of product*); uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*) atau uji coba kelompok satu-satu; merevisi hasil uji coba (*main product*

revision); uji coba lapangan (*main field testing*) atau uji coba kelompok kecil; penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*); uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*) atau uji coba kelompok besar; dan penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).

2. Tingkat validitas media puzzle jam karier diperoleh hasil berikut: a. Ahli materi, pada aspek kelayakan isi pada puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik pada aspek kebahasaan puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik pada aspek penyajian puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik dan pada tujuan layanan bimbingan karier yang terdapat dipuzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik; b. Ahli media, pada aspek tampilan desain puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik pada aspek tampilan kemasan puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,91 dengan katagori sangat baik pada aspek layanan bimbingan karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik; c. Uji Lapangan awal atau uji kelompok satu-satu, dari guru kelas pada aspek tampilan media puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik pada aspek layanan bimbingan karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik dan pada aspek penggunaan puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 4,00 dengan katagori sangat baik uji kelompok satu-satu dari 4 siswa

pada aspek tampilan media puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,78 dengan katagori sangat baik pada aspek layanan bimbingan karier mendapatkan skor rata-rata 3,75 dengan katagori sangat baik dan pada aspek penggunaan puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,64 dengan katagori sangat baik; d. Uji Validasi Lapangan atau uji kelompok kecil dengan subyek 6 siswa pada aspek tampilan media puzzle jam karier mendapatkan skor rata- rata 3,77 dengan katagori sangat baik pada aspek layanan bimbingan karier mendapatkan skor rata- rata 3,83 Dengan katagori sangat baik dan pada aspek penggunaan puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,79 dengan katagori sangat baik; e.Uji Pelaksanaan Lapangan atau uji kelompok besar pada aspek tampilan media puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,78 dengan katagori sangat baik pada aspek layanan bimbingan karier mendapatkan skor rata-rata 3,83 Dengan katagori sangat baik dan pada aspek penggunaan puzzle jam karier mendapatkan skor rata-rata 3,80 dengan katagori sangat baik. Dari Keseluruhan prosedur pengujian tingkat validitas media yang dilakukan, media puzzle jam karier mendapatkan katagori sangat baik sehingga memenuhi standar tingkat validitas untuk digunakan dalam proses layanan bimbingan karier siswa kelas V di SD Negeri Segoroyoso.

Saran

1. Bagi Guru, Guru diharapkan dapat memanfaatkan pengembangan media puzzle jam karier sebagai media layanan bimbingan karier siswa sekolah dasar kelas V. Guru diharapkan selalu mendampingi siswa saat menggunakan media puzzle jam agar memperoleh hasil yang optimal.

2. Bagi siswa, siswa dapat memanfaatkan puzzle jam karier sebagai media permainan dalam berkelompok sehingga membantu siswa dalam memberikan gambaran macam-macam pekerjaan serta berinteraksi dengan teman.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan puzzle jam terutama pada segi jenis pekerjaan, materi dan gambar yang lebih beragam. Puzzle jam karier bisa dikembangkan agar tidak hanya ditujukan bagi siswa sekolah dasar kelas V saja. Selain itu, peneliti lain diharapkan dapat mengetahui pengaruh dan keefektifan puzzle jam karier dalam layanan bimbingan karier

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.
- Chatib, M. (2011). *Sekolahnya manusia: sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- Hanani, Z. (2016). Pengembangan kartu karir

sebagai media dalam bimbingan karir siswa SD Negeri Samirano. *Skripsi. Bimbingan dan Konseling:Universitas Negeri Yogyakarta*

Hariyanto, A. (2009). *Membuat anak anda cepat pintar membaca*. Yogyakarta: Diva Press.

Izzaty, R. E, dkk. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Kartadinata, S., dkk. (2002). *Bimbingan dan konseling di sekolah dasar*. Bandung: CV Maulana.

Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: Indeks

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustala Pe lajar.