

PENGEMBANGAN KARTU KARIR SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KARIR SISWA SD

DEVELOPING CAREER CARDS FOR COUNSELING CAREER FOR STUDENT OF ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Zati Hanani, Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
zati.hanani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan kartu karir sebagai media bimbingan karir yang sesuai dengan karakter siswa SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Validasi ahli dan materi dilakukan untuk uji kelayakan. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, uji lapangan operasional. Subyek uji coba produk adalah siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono, Yogyakarta. Penelitian ini menghasilkan kartu karir sebagai media bimbingan karir yang layak berdasarkan uji materi dan media. Hasil uji ahli materi yang meliputi 19 item pernyataan tentang kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tujuan bimbingan karir dengan rata-rata skor 1 yaitu kategori baik dan layak. Hasil uji ahli media yang meliputi 47 item pernyataan tentang tampilan desain grafik, tampilan fisik kemasan, tampilan desain grafik kemasan, tampilan fisik, kemudahan penggunaan, konsistensi, formasi artistik, kemanfaatan, daya dukung, aturan penggunaan, dan logo produsen dengan kategori baik dan layak.

Kata kunci: kartu karir, media bimbingan karir.

Abstract

This research aims to produce career cards for counseling career of elementary school student's characters. The kind of this study is research and development. It has been validated by material and media experts. The product tested to the student in 3 steps, are, preliminary, main, and operational field testing. The subject are students in SD Negeri Samirono, Yogyakarta grade I, II, and III. The result is career card as suitable for counseling career based on material and media validation. The result of material expert validation are 19 items about proper contain, language, presentation, and the aim of counseling career, with average score 1 with good category. The result of media expert validation are 47 items about graphic design display, phsically look of packing, graphic design's display of packing, phsically display, ease of use, consistency, artistic formation, expediency, power of support, rules of use and product logo. The result of this research showed that Career Card for counseling career of elementary school student's characters anounced eligible.

Keywords: career card, media for suitable counseling career

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang pesat dan universal berdampak pada semua aspek perkembangan manusia. Terkait dengan hal tersebut, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan tinggi dalam menghadapi tantangan dan kecakapan hidup yang unggul. 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).

Indonesia memerlukan upaya untuk menghadapi perubahan dan perkembangan dunia yang sangat dinamis, cepat dan produktif. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui perbaikan sistem pendidikan nasional. Pembaharuan pendidikan juga mengalami percepatan siklus dari sepuluh tahunan menjadi lima tahunan. 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 karir. Anak usia SD mulai membatasi pilihan karir berdasarkan pada informasi yang mereka dapatkan dari lingkungan mereka (Brown dan Associates, 2002: 36). Bimbingan karir perlu diberikan kepada anak SD bahkan dimulai sebelum taman kanak-kanak dengan asumsi bahwa perkembangan karir mempertimbangkan proses sepanjang hayat; program karir komprehensif

disesuaikan usia, dan termasuk kegiatan pengalaman (Zunker, 2006: 386-387).

Pengenalan karir pada anak usia SD perlu disesuaikan dengan perkembangan karir. Ginzberg, Ginsberg, Axelrad dan Herma, 1951; Havighurst, 1951, 1964; Roe, 1956; Super, 1957 (Hartung dkk, 2005: 386) mengartikan masa kanak-kanak sebagai periode pertumbuhan penting untuk perkembangan karir. Menurut Ginzberg dkk (Patton dan McMahon, 2014: 64) menjelaskan bahwa selama masa ini pemilihan karir 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 9 tahun anak-anak mula-mula hanya bermain-main dan permainan ini dianggap tidak mempunyai kaitan dengan dunia kerja (Winkel dan Hastuti, 2006: 627-628). Super (1980, 1990, 1992 dalam Patton dan McMahon, 2014: 72) menggambarkan konsep rentang dan jangka waktu kehidupan karir, anak berada pada fase perkembangan (*growth*), anak mengeksplorasi dunia sekitar untuk mengembangkan fokus masa depan. Saat anak lahir sampai umur 14/15 tahun, anak mengembangkan berbagai potensi, pandangan khas, sikap, minat, dan kebutuhan-kebutuhan yang dipadukan dalam struktur gambaran diri (Sunaryo dan Sugandi, 2002: 187-188).

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan karir yaitu melalui bimbingan karir. Bimbingan karir yang efektif merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk melengkapi individu dengan pemahaman yang jelas terhadap diri mereka sendiri dan kekuatan mereka bagi perkembangan karir masa depan (Ali dan Graham, 1996: 1).

Di Yogyakarta terdapat sejumlah SD. Peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri Samirone pada tanggal 19 Maret 2015. Hasil observasi menunjukkan bahwa bimbingan karir belum diberikan di sekolah tersebut.

Arti penting bimbingan karir di SD agar tersedianya informasi yang akurat dan tepat tentang pekerjaan. Dalam bimbingan karir, informasi karir merupakan bahan yang vital untuk pembuatan rencana karir (Munandir, 1996: 71-213). Pembimbing SD juga berperan dalam pengembangan karir anak untuk mempersiapkan kehidupannya di abad ke-21.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut dapat dipahami bahwa bimbingan karir perlu dilaksanakan agar anak sadar diri dan karir sejak dini. Pelaksanaan di SD kelas rendah dilakukan dengan menggunakan gambar berwarna, beraneka permainan dalam kelompok kecil (Winkel dan Hastuti, 2010: 138). Metode yang dipilih harus dapat menciptakan situasi bimbingan yang menarik, menyenangkan, merangsang rasa ingin tahu, mendidik, mengaktifkan minat, serta mengembangkan kreativitas. Bagi siswa SD, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Munif Chatib, 2011: 21).

Media menjadi sarana bimbingan yang tidak hanya berkonotasi sebagai media penyampaian informasi dan komunikasi, tetapi juga sebagai sumber aktivitas bimbingan karir bagi siswa dalam eksplorasi karir.

Pembimbing dapat mengembangkan sendiri bahan informasi karir. Bahan informasi karir tersebut disesuaikan dengan usia SD kelas rendah. Siswa usia SD menurut Piaget (Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, Siti Rohmah Nurhayati, 2013: 109)

berada dalam operasional konkret, anak terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Pembimbing harus kreatif dalam membuat siswa memahami informasi karir yang bersifat abstrak. Bagi siswa SD, aktivitas mental terfokus pada objek-objek nyata atau berbagai kejadian yang pernah dialaminya (Novan Ardy Wiyani: 2013, 72). Pembimbing harus memenuhi kompetensi profesional yaitu kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar (Wina Sanjaya, 2013: 19).

Kebutuhan pengembangan karir bagi siswa sekolah dasar diperkuat dengan penelitian unggulan perguruan tinggi yang dilakukan oleh tim dosen UNY, Yulia Ayriza, dkk yang dilakukan selama tiga tahun sejak tahun 2015, yaitu berjudul “Pengembangan Karir Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah”. Tujuan jangka panjang dari penelitian ini adalah tersusunnya media pengembangan karir bagi siswa SD kelas rendah berdasarkan analisis kebutuhan dan konstruk yang diperoleh pada tahun pertama penelitian melalui uji model. Selain itu, pentingnya penggunaan gambar dalam bimbingan karir bagi siswa SD kelas rendah diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa IKIP Malang atau sekarang Universitas Negeri Malang pada tahun 1993, Edi Purwanta dengan tesisnya yang berjudul “Penggunaan Gambar sebagai Teknik Bimbingan Karir di Sekolah Dasar”, yang menghasilkan produk berupa gambar berbagai macam pekerjaan sebagai media bimbingan karir di sekolah dasar.

Atas dasar latar belakang masalah yang sudah dijelaskan maka peneliti melakukan pengembangan media yang mengenalkan berbagai macam pekerjaan dalam bentuk kartu karir dengan penelitian yang

berjudul “Pengembangan Kartu Karir sebagai Media Bimbingan Karir Siswa SD Negeri Samirono Kelas Rendah”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut juga *research and development* (R&D). Menurut Borg and Gall (Punaji Setyosari, 2012: 215), *Research and Development* adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah kartu karir sebagai media bimbingan karir siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono menggunakan *software corel draw dan photoshop*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Samirono yang beralamat di Jl Colombo 2. Caturtunggal, Depok. Yogyakarta 55281 DI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Januari – Maret 2016.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 ahli media dan 1 ahli materi, produk diujicobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba lapangan awal yang terdiri dari 6 siswa, uji coba lapangan utama yang terdiri dari 15 siswa, uji lapangan operasional ang terdiri dari 30 siswa.

Prosedur

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model Borg & Gall. Pada

model Borg & Gall terdapat 10 tahapan dalam pengembangan yaitu; 1) penelitian dan pengumpulan data; 2) perencanaan; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba lapangan; 5) revisi hasil uji coba lapangan; 6) uji coba lapangan utama; 7) revisi hasil uji lapangan utama; 8) uji pelaksanaan lapangan operasional; 9) penyempurnaan produk akhir; 10) desiminasi dan implementasi. Akan tetapi pada pengembangan kartu karir, pengembang menggunakan 9 tahapan tanpa melakukan tahap desiminasi dan implementasi. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengembang untuk melakukan desiminasi dan implementasi produk ke khalayak luas, sehingga pengembang harus menyesuaikan dengan keadaan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen untuk memperoleh data berupa angket khusus yang telah divalidasi secara materi dan ahli media. Instrumen tersebut ditujukan untuk mengetahui kualitas media bimbingan karir yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti membuat kisi-kisi angket untuk uji kelayakan ahli materi dan media serta kisi-kisi angket pemanfaatan media oleh siswa. Validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh tampilan desain grafik kartu karir, tampilan fisik kemasan, tampilan desain grafik kemasan, tampilan fisik kartu karir, kemudahan penggunaan, konsistensi, formasi artistik, kemanfaatan, daya dukung, aturan penggunaan, dan logo produsen. Sedangkan angket yang digunakan untuk memperoleh data tentang kartu karir yang baik diisi oleh siswa SD Negeri Samirono.

Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam melakukan analisis terhadap data yang diperoleh adalah teknik

analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa kartu karir sebagai media bimbingan karir setelah diimplementasikan, diuji tingkat validasinya, dan kelayakan produk. Lembar penilaian ahli media, ahli materi, guru kelas, serta respon siswa disusun dengan skala 1-5. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Mencari skor rata-rata dari penilaian produk dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Dengan keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor butir

n = jumlah butir

- b. Mengkonversi skor rata-rata menjadi data kualitatif.

Setelah melakukan perata-rataan penilaian produk, maka dilakukan pengkonversian ke dalam data kualitatif. Pengkonversian dilakukan untuk mengetahui kategori yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, serta guru. Pedoman konversi ditunjukkan pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel . Kategori Penilaian Skala Lima

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X} : skor aktual

\bar{X}_i : rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

S_{Bi} : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

Dalam analisis data dalam penelitian ini, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

- c. Analisis data respon ahli materi, ahli media, siswa, dan guru terhadap kartu karir

Tabel . Kriteria Penilaian Produk Uji Coba

Skor rata-rata	Kriteria	Konversi
$0,5 < \bar{X} \leq 1$	Setuju	Layak
$0 < \bar{X} \leq 0,5$	Tidak Setuju	Tidak Layak

Jika dianalisis data respon ahli materi, media, respon siswa dan guru yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “layak” atau memperoleh skor rentang nilai $0,5 < \bar{X} \leq 1$ maka kartu karir dapat digunakan dan layak untuk digunakan. Apabila data respon siswa yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “tidak layak” atau memperoleh skor rata-rata rentang $0 < \bar{X} \leq 0,5$ maka kartu karir belum layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi. Setelah setiap aspek kartu karir sebagai media bimbingan karir dinilai oleh ahli media, ahli materi, guru serta siswa, selanjutnya harus ditentukan nilai kartu karir secara keseluruhan.

Untuk menilai kartu karir secara keseluruhan, terlebih dahulu harus ditentukan skor rata-rata seluruh aspek. Kemudian diubah menjadi nilai kualitatif modul dengan menggunakan kriteria kategori penilaian di atas. Setelah data dianalisis dan

diketahui bagaimana kelayakan modul pembelajaran yang dibuat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Penelitian awal dan pengumpulan informasi

a. Analisis potensi dan masalah

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas I, II, dan III, guru, dan kepala SD Negeri Samirono menunjukkan bahwa bimbingan karir belum diberikan di sekolah tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang karir yang seharusnya sudah diketahui oleh siswa SD masih belum memadai. Padahal, siswa SD penting diberikan bimbingan karir agar siswa memiliki gambaran tentang kehidupannya di masa depan, yaitu kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan warga negara.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, guru, siswa dan orang tua, ditemukan masalah bahwa minimnya ketersediaan media bimbingan terutama bimbingan karir yang sesuai dengan karakteristik siswa SD Negeri Samirono kelas rendah. Akhirnya peneliti menganalisis masalah dan merumuskan solusi agar anak sadar diri dan karir sejak dini, yaitu pelaksanaan bimbingan karir di SD kelas rendah dilakukan dengan menggunakan gambar berwarna, permainan dalam kelompok kecil. Jadi, peneliti mengembangkan kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir siswa SD N Samirono kelas rendah. Kartu karir dipilih karena menyimpulkan bahwa kartu karir adalah permainan yang membelajarkan dengan cara menarik dan menyenangkan.

a. Studi literatur

Peneliti mempelajari literatur bacaan yang berhubungan dengan variabel penelitian yaitu kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir. Adapun literatur yang digunakan dalam penyusunan kartu karir tersebut adalah sebagai berikut:

1) Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

a. Pengertian Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari (2004: 37); Syamsu Yusuf (2012: 24); Anak Agung Ngurah Adhiputra (2013: 23) mengungkapkan bahwa siswa SD berada pada akhir masa kanak-kanak sekitar umur 6–12 tahun. Rita Eka Izzaty, dkk (2013: 103, 106) menjelaskan bahwa fase SD kelas rendah (6/7 tahun – 9/10 tahun) berada pada fase anak-anak pertama, mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 SD.

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Berdasarkan tahap perkembangan kognisi menurut Piaget (Lusi Nuryanti, 2008: 20, 23, 25-27), anak berada pada tahap periode operasional konkret, perkiraan usia 7–11 tahun. Tahap perkembangan psiko-seksual menurut Sigmund Freud, anak berada pada tahap laten, perkiraan usia 5 tahun – awal masa puber. Tahap perkembangan psiko-sosial menurut Erikson, anak berada pada tahap 4 dengan ciri khas perkembangan *industry vs. inferiority* (tekun vs. rasa rendah diri), perkiraan usia 5/6–12 tahun.

Menurut Meuman (Syamsu Yusuf, 2000: 98) menyatakan bahwa pada usia 7–8 tahun termasuk dalam fase sintese fantasi yaitu anak-anak akan memberikan kesan secara total terhadap apa yang dilihat atau ditangkap secara jelas selanjutnya akan

dilengkapi dengan fantasi-fantasi anak-anak sendiri. Sedangkan pada usia 8-9 tahun masuk dalam fase analisa, yaitu anak-anak mulai memperhatikan macam-macam benda di sekitarnya dan pada tahap ini fantasi anak berkurang dan diganti dengan pemikiran yang lebih rasional. Menurut Stern (Syamsu Yusuf, 2000: 53) menyatakan bahwa anak usia 8-9 tahun menaruh minat besar terhadap pekerjaan dan perbuatan orang-orang dewasa.

c. Ciri-ciri Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Menurut Syamsu Yusuf (2012: 24-25) siswa SD kelas rendah memiliki beberapa sifat, salah satunya adalah sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.

d. Tugas Perkembangan Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Menurut Achmad Juntika Nurihsan (2009: 51-52) dan Abu Bakar M. Luddin (2010: 43-44) juga menguraikan tugas-tugas perkembangan yang hendak dicapai oleh siswa SD, diantaranya adalah (i) menanamkan serta mengembangkan kebiasaan dan sikap dalam beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (ii) mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung; (iii) mengembangkan konsep-konsep yang perlu dalam kehidupan sehari-hari; (iv) belajar bergaul dan bekerja dengan kelompok sebaya; (v) belajar menjadi pribadi yang mandiri; (vi) mempelajari keterampilan fisik sederhana yang diperlukan, baik untuk permainan maupun kehidupan; (vii) mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai sebagai pedoman perilaku; (viii) membina hidup sehat untuk diri sendiri dan lingkungan; (ix) belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelaminnya; (x) mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial; dan (xi)

mengembangkan pemahaman dan sikap awal untuk perencanaan masa depan.

e. Perkembangan Karir Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Menurut Ginzberg, Ginsberg, Axeirad dan Herma (1951, dalam Sunaryo Kartadinta dan Nani Sugandi, 2002: 187-188; Winkel & Hastuti, 2006: 627-628, 631-632) anak berada pada periode fantasi (*fantasy periode*) dari saat lahir sampai 11 tahun, selama fase fantasi anak-anak mula-mula hanya bermain-main saja dan permainan ini dianggap tidak mempunyai kaitan dengan dunia kerja. Super (1981, dalam Winkel & M. Sri Hastuti, 2006) memberikan label perkembangan karir pada usia 4 s.d. 14 tahun sebagai periode tentatif, yaitu fase pengembangan (*growth*) dari saat anak lahir sampai umur lebih kurang 15 tahun, di mana anak mengembangkan berbagai potensi, pandangan khas, sikap, minat, dan kebutuhan-kebutuhan yang dipadukan dalam struktur gambaran diri (*self-concept structure*).

f. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Menurut Potter & Perry (2005: 685) kognitif anak usia SD adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang di sini dan saat ini dan bukan tentang abstraksi. Sekitar 7 tahun, anak memasuki tahap Piaget ketiga yaitu perkembangan kognitif, yang dikenal sebagai operasional konkret, ketika mereka mampu menggunakan simbol secara operasional (aktivitas mental) dalam pemikiran bukan kerja. Menurut Sudarwan Danim (2013: 64) anak-anak tidak dapat berpikir baik secara logis maupun abstrak. Anak usia ini dibatasi untuk berpikir konkret –nyata, pasti, tepat, dan uni-direksional– istilah yang lebih menunjukkan pengalaman nyata dan konkret dari pada abstraksi.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2013: 104-105), menambahkan bahwa pada periode ini anak berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat permainannya.

g. Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Menurut Syamsu Yusuf (2012: 180), anak-anak SD meluaskan hubungan, di samping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya. Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2013: 112-114) anak bermain secara kelompok. Permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara kelompok.

2) Bimbingan Karir di Sekolah Dasar

PP No. 28 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar, Bab X Pasal 25 ayat (1) bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam upaya menemukan pribadi, mengenali lingkungan dan merencanakan masa depan.

Menurut Abu Bakar Luddin (2010: 43-44), pelayanan bimbingan dan konseling perlu diselenggarakan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah agar pribadi dan segenap potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal. Pelayanan bimbingan di SD, terutama yang menyangkut karakteristik siswa, tujuan pendidikan dan kemampuan dilaksanakan oleh guru kelas. Pedoman bimbingan dan konseling di SD tahun 1995/1996, layanan bimbingan dan konseling bertujuan agar para siswa dapat mewujudkan diri

sebagai pribadi yang mandiri, bertanggungjawab, pelajar kreatif dan pekerja produktif.

Menurut Sunaryo Kartadinata dan Nani Sugandi (2002: 183) memaparkan bahwa bimbingan karir di SD diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran dan pemahaman siswa akan ragam kegiatan dan pekerjaan di dunia dan sekitarnya, pengembangan sikap positif terhadap semua jenis pekerjaan dan orang lain, dan mengembangkan kebiasaan hidup yang positif. Bimbingan karir di SD juga terkait serta dengan upaya membantu peserta didik memahami apa yang disukai dan tidak disukai, kecakapan diri, disiplin, mengontrol kegiatan sendiri.

Menurut Achmad Juntika Nurihsan (2009: 16-17) tujuan pembimbingan karir di SD adalah agar pribadi dan segenap potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal. Pelayanan bimbingan di SD perlu disesuaikan dengan berbagai kekhususan pendidikan di SD, terutama yang menyangkut karakteristik peserta didik, tujuan pendidikan, dan kemampuan para pelaksananya, yaitu guru kelas.

Menurut Anak Agung Ngurah Adhiputra (2013: 35) dan Achmad Juntika Nurihsan (2009: 52) menyatakan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling karir membantu siswa-siswa SD mengenali dan mulai mengarahkan diri untuk karir masa depan. Selain itu, menurut Dewa Ketut Sukardi (2008: 59) bidang bimbingan karir membantu siswa merencanakan dan mengembangkan masa depan karir.

Menurut Achmad Juntika Nurihsan (2009: 52), pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar mengacu pada perkembangan siswa SD yang tengah beradaptasi dengan lingkungan yang lebih

luas dan belajar bersosialisasi dengan mengenal berbagai aturan, nilai, dan norma-norma.

Menurut Marsh (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2013: 116-117) strategi guru untuk kanak-kanak dengan 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. Selain itu menurut Prayitno dan Erman Amti (2004: 303), sasaran layanan untuk siswa sekolah dasar, terlebih-lagi untuk anak-anak yang umurnya lebih muda, penyelenggaraan layanan perlu dibarengi dengan prosedur penunjang seperti permainan.

1. Perencanaan

Setelah menganalisis potensi dan masalah kemudian peneliti mengembangkan kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir siswa SD Negeri Samirono kelas rendah. Peneliti mengembangkan kartu karir berdasarkan pengumpulan data tentang analisis kebutuhan dan masalah siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media bimbingan karir yang terdapat banyak gambar visual yang berwarna dan menarik, dapat digunakan secara berkelompok dengan teman sebaya tanpa ditemani orang dewasa, dan model permainan yang menyenangkan.

- a. Berdasarkan data-data tersebut kemudian ditentukan komponen yang dipilih yaitu disesuaikan dengan Pedoman Penyusunan dan Penilaian Bahan Informasi Karir (Munandir, 1994), meliputi: Nama jabatan atau okupasi: nama resmi, yaitu menurut Kualifikasi Kerangka Kerja Nasional Indonesia

(KKNI); lebih baik nama awam, yaitu nama yang lebih dikenal siswa.

Selanjutnya dalam kartu karir yaitu nama pekerjaan.

- b. Definisi: menurut undang-undang dan/atau organisasi profesi. Nama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Selanjutnya dalam kartu karir disebut “siapa aku?”.

- c. Perincian tugas: pakaian/perlengkapan kerja tertentu, misalnya seragam/topi pengaman/topeng gas/pakaian/sepatu khusus.

Selanjutnya dalam kartu karir disebut “aku” dan “alat”.

- d. Di mana dipekerjakan: kantor, pabrik, kebun, bengkel; negeri atau swasta; kalau pemerintah, pusat atau daerah; di dalam negeri atau luar negeri.

Selanjutnya dalam kartu karir disebut “tempat”.

2. Pengembangan draf produk awal

Pada tahap ini peneliti menyusun kartu karir berdasarkan Pedoman Penyusunan dan Penilaian Bahan Informasi Karir (Munandir, 1994) yang sudah disebutkan di atas sebagai media berbasis visual berupa gambar yaitu jenis sketsa berbentuk kartun. Kartun dalam kartu karir merupakan bahan konkret dengan gambar yang imajinatif dan fantastis. Kartu karir mengenalkan macam-macam pekerjaan yang ada di lingkungan sekolah dan orang dewasa. Kartu karir disesuaikan dengan Kompetensi Karir Anak Usia SD kelas rendah (Sciarra, 2004) yaitu menggambarkan karir atau

pekerjaan yang disukai atau tidak disukai sehingga disertai dengan kartu karir pilihan.

Komponen kartu karir disesuaikan dengan teori Anna Roe yaitu membagi pilihan pekerjaan menjadi dua yaitu yang berkaitan dengan orang atau *person oriented* dan bukan orang atau *non person oriented*. Kartu karir *non person oriented* meliputi guru, polisi, tentara, dokter, dan musisi. Kartu karir *person oriented* meliputi ilmuwan, astronot, desainer, koki, dan pilot.

3. Uji coba lapangan awal

Peneliti menguji coba kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir kepada para ahli yaitu ahli materi dan media. Validasi terhadap kartu karir dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan kartu karir dan digunakan sebagai pedoman revisi kekurangan yang ditemukan. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Psikologi FIP UNY, yaitu Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNY, yaitu Agus Triyanto, M.Pd. Adapun hasil dari validasi ahli materi dan media adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 1 dan mendapatkan kategori layak digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,723 termasuk kategori sesuai digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikamn oleh ahli media. Kemudian diberikan komentar dan saran dari ahli

media kemudian di revisi. Uji coba lapangan awal dilakukan setelah kartu karir direvisi berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti mengujicobakan kartu karir kepada guru dan 6 siswa kelas I, II, dan III. Kartu karir mendapatkan kritik dalam pelaksanaan uji lapangan awal. Kritik yang disampaikan oleh salah satu siswa adalah pemilihan warna kartu karir yang kurang cerah.

4. Revisi hasil uji coba lapangan awal

Revisi tahap 2 atau draf 3 yaitu kartu karir yang sudah diujicobakan kepada guru dan 6 siswa direvisi sesuai dengan tanggapan, kritik, dan saran. Perubahan yang dilakukan adalah merubah warna *background* menjadi lebih cerah.

5. Uji coba lapangan utama

Uji lapangan utama ini dilakukan setelah modul direvisi berdasarkan data dari hasil uji lapangan awal. Peneliti mengujicobakan kartu karir atau revisi tahap 2 (draf 3) dalam skala kelompok kecil yaitu 15 siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono.

6. Revisi hasil uji coba lapangan utama

Peneliti melakukan revisi kartu karir berdasarkan tanggapan, kritik, dan saran dari siswa.

7. Uji lapangan operasional

Uji lapangan operasional dilakukan setelah kartu karir direvisi berdasarkan data hasil uji lapangan utama. Kartu karir yang telah direvisi kemudian diajukan kepada 30 siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono dengan perwakilan masing-masing kelas sebanyak 10 siswa.

Revisi produk akhir Hasil uji lapangan operasional menunjukkan tidak adanya revisi pada komponen yang diujikan. Uji lapangan utama ini dilakukan setelah kartu karir direvisi berdasarkan

data dari hasil uji lapangan awal. Peneliti mengujicobakan kartu karir atau revisi tahap 3 (draft 4) 30 siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa kartu karir yang layak digunakan oleh siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono. Pembuatan kartu karir ini melalui 9 tahapan penelitian pengembangan model Borg dan Gall. Tahap pertama yang dilakukan adalah penelitian awal dan pengumpulan informasi kemudian potensi dan masalah. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada siswa kelas I, II, dan III, orang tua siswa, guru, dan kepala SD Negeri Samirono. Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara awal terkumpul informasi bahwa siswa kelas SD Negeri Samirono masih kurang memahami dan membutuhkan informasi mengenai karir yaitu berbagai macam pekerjaan. Akan tetapi belum tersedia media bimbingan karir yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, II, dan III Sekolah Dasar. Akhirnya, peneliti memutuskan untuk mengembangkan kartu karir yang dapat digunakan oleh guru pembimbing.

Guru bimbingan dan konseling yang juga merupakan guru kelas SD N Samirono belum pernah menggunakan kartu karir sebagai media permainan dalam strategi atau teknik layanan bimbingan dan konseling karir. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling karir dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi karir kepada siswa. Media yang digunakan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling bisa bermacam-macam seperti papan bimbingan, poster, dan lain-lain. Media yang dikembangkan berupa kartu karir

sebagai media permainan dalam bimbingan karir siswa Sekolah Dasar kelas I, II, dan III. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.

Satu paket kartu karir ini berisi 2 macam kartu, kartu yang pertama adalah kartu karir dan kartu karir pilihan. Kartu karir terdiri dari 10 seri kartu terbagi dalam 2 jenis. Jenis yang pertama adalah *person oriented* atau pekerjaan orientasi orang yang terdiri dari guru, polisi, dokter, tentara, dan musisi. Jenis yang kedua adalah *non person oriented* atau pekerjaan orientasi bukan orang yang terdiri dari ilmuwan, astronot, pilot, koki, dan desainer. Materi yang disajikan dalam modul adalah “aku”, “alat”, “tempat”, dan “siapa aku?”. Kartu karir pilihan menyediakan kolom pilihan pekerjaan yang disukai siswa dan alasan pemilihan. Seperti pendapat yang dikatakan oleh Sciarra bahwa siswa SD kelas rendah sudah perlu memilih jenis pekerjaan yang disukai dan tidak disukai.

Kartu karir yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi ahli materi yang meliputi 19 item pernyataan, diperoleh rata-rata skor 1 dengan kategori sesuai dan dinyatakan telah layak untuk digunakan. Hasil uji validasi ahli media yang meliputi 47 item pernyataan, diperoleh rata-rata skor 0,723 dengan sesuai dan dinyatakan telah layak untuk digunakan. Setelah kartu karir mendapatkan penilaian dari para ahli materi dan media dinyatakan telah layak untuk digunakan, maka selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirono.

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji lapangan awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan operasional. Uji lapangan awal yang dilakukan oleh 6 siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirone jadi masing-masing kelas diwakili oleh 2 siswa dengan kategori baik. Uji lapangan utama yang dilakukan oleh 15 siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirone jadi masing-masing kelas diwakili oleh 5 siswa dengan kategori baik. Uji lapangan operasional yang dilakukan oleh 30 siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirone jadi masing-masing kelas diwakili oleh 10 siswa dengan kategori baik..

Berdasarkan tahapan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini telah mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menghasilkan kartu karir yang layak digunakan sebagai media permainan dalam bimbingan karir bagi siswa kelas I, II, dan III SD Negeri Samirone.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kartu karir merupakan media penyampai informasi karir dalam bimbingan karir bagi siswa Sekolah Dasar kelas rendah yaitu berada dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan kartu karir dapat digunakan sebagai pemberian informasi di SD kelas rendah. Hasil ini sesuai dengan hasil uji validasi materi dengan rata-rata (1) yaitu mendapatkan kategori layak digunakan dan uji coba ahli media dengan rata-rata (0,723) termasuk kategori layak digunakan dengan revisi sesuai yang diberikan ahli media. Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan kategori layak digunakan. Hasil uji lapangan operasional

mendapatkan kategori layak digunakan. Maka diperoleh kesimpulan setelah pengujian kartu karir di Sekolah Dasar selama tiga kali sehingga menghasilkan kartu karir yang baik dan layak sebagai media.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan dalam rangka pengembangan kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir bagi siswa SD Negeri Samirone maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir bagi siswa kelas I, II, dan III Sekolah Dasar.

2. Bagi siswa

Siswa dapat lebih aktif memanfaatkan kartu karir sebagai media permainan dalam bimbingan karir bagi siswa kelas I, II, dan III SD sehingga dapat secara mandiri bersama teman-teman sebaya sehingga tidak melibatkan bantuan orang dewasa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Kartu karir yang dikembangkan masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangannya. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan kartu karir terutama pada segi jenis pekerjaan, materi, dan gambar yang lebih beragam. Kartu karir bisa dikembangkan agar tidak hanya ditujukan bagi siswa SD kelas rendah di SD Negeri Samirone saja tetapi seluruh anak Indonesia bisa mengakses.

Selain itu, peneliti lain diharapkan dapat mengetahui pengaruh dan keefektifan kartu karir dalam bimbingan karir.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Juntika Nurihsan. (2009). *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Ali, Lynda & Graham, Barbara. (1996). *The Counseling Approach to Career Guidance*. New York: Routledge.
- Anak Agung Ngurah Adhiputra. (2013). *Bimbingan dan Konseling: Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Brown, Duane & Associates. (2002). *Career Choice and Development Fourth Edition*. San Fransisco: Wiley & Sons, Inc.
- Dewa Ketut Sukardi. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Geldard, K. & Geldard, D. (2011). *Konseling Anak-Anak Panduan Praktis*. Ed 3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartung, P.J., Porfeli, E.J., & Vondracek, F.W. (2005). *Child Vocational Development: A Review and Reconsideration*. Journal of Vocational Behavior. 66 (2005), 385-419.
- Munandir. (1996). *Program Bimbingan Karir di Sekolah*. Jakarta: Jalan Pintu Satu.
- Munif Chatib. (2011). *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Patton, Wendy & McMahan, Mary. (2014). *Career Development and Systems Theory; Connecting Theory and Practice Third Edition Volume 6*. Queensland Australia: Sense Publisher.
- Potter, Patricia & Anne Griffin Perry. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan.: Konsep, Proses, dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Lusi Nuryanti. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Prayitno & Erman Amti. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prayitno. (2001). *Panduan Kegiatan dan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Punaji Setyosari. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sri Rumini & Siti Sundari. (2004). *Bimbingan di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Maulana.
- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar: Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunaryo Kartadinata & Nani Sugandi. (2002). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Maulana.
- Syamsu Yusuf dan Achmad Juntika Nurihsan. (2010). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsu Yusuf. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Winkel & Sri Hastuti. (2010). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Zunker, Vernon G. (2006). *Career Counseling: A Holistic Approach Seventh Edition*. USA: Thompson Brooks/Cole.