

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI SARANA PENGENALAN KARIR SISWA KELAS IV SDN 1 BABATAN SURABAYA**

**Rifki Azhari**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[Rifkiazhari@mhs.unesa.ac.id](mailto:Rifkiazhari@mhs.unesa.ac.id)

## **Abstrak**

Pengembangan media komik adalah alat atau sebuah upaya dalam mewujudkan inovasi dalam dunia pendidikan terutama dunia Bimbingan dan Konseling. Pengembangan media komik disini bertujuan untuk mengenalkan pengenalan karir pada siswa kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Borg And Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa angket yang sudah berisi item – item pernyataan untuk dijadikan sebagai sebuah bahan penilaian.

Hasil penelitian ini menyajikan dua data yang dimana data tersebut berisi hasil data kuantitatif dan kualitatif. Hasil data secara kuantitatif meendapatkan hasil sebesar 93.5% dari uji ahli materi, 85.1% dari ahli uji media, dan 89.5 dari uji pengguna. Sedangkan hasil data secara kualitatif menyebutkan bahwasanya penelitian pengembangan media komik sebagai sarana pengenalan karir sangatlah layak dan tidak perlu direvisi.

Kata kunci : Media Komik, Pengenalan Karir, Penelitian Pengembangan

## **Abstract**

*The development of comic media is a tool or an effort to realize innovation in the world of education, especially the world of Guidance and Counseling. The development of comic media here aims to introduce career recognition to fourth grade students of Babatan 1 Elementary School in Surabaya. This study uses the Borg and Gall research method which has been simplified by the Puslitjaknov Team. The data analysis technique in this study is in the form of a questionnaire that contains statement items to be used as an assessment material.*

*The results of this study present two data where the data contains the results of quantitative and qualitative data. Quantitative data results yield 93.5% of the material expert test, 85.1% of the media test expert, and 89.5 from the user test. While the results of the data qualitatively state that the research on the development of comic media as a means of career recognition is very feasible and does not need to be revised.*

Keyword : Comic Media, Careerr Introducing, Research of Development

## **PENDAHULUAN**

Pengenalan tentang karir sangat dibutuhkan oleh siswa sejak usia sekolah dasar. Hal itu disebabkan agar siswa dapat mengenal dan memilih gambaran terkait kehidupan yang akan datang. Selain itu pengenalan karir sejak usia sekolah dasar merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi masa depan (Salahudin, 2010:122).

Pengenalan karir pada anak usia sekolah dasar yang terjadi si SDN 1 Babatan Surabaya, sangatlah kurang berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa kurangnya jam pelajaran Bimbingan dan Konseling dirasa menjadi alasan mengapa pemberian layanan Bimbingan dan Konseling termasuk pengenalan karir sulit dilaksanakan.

Meningat pentingnya pengenalan pengenalan karir sejak dini oleh usia sekolah dasar,

maka diharapkan pelaksanaan pengenalan karir diberikan disekolah secara segera. Pengenalan karir pada dasarnya adalah sebuah proses atau cara yang direncanakan untuk mengenalkan berbagai macam jenis pekerjaan atau karir kepada anak.

Penggunaan media inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah diperlukan agar adanya sebuah bentuk kemajuan dalam dunia pendidikan. Media komik dirasa tepat dalam mengembangkan sebuah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar (Nursalim:2010)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima menggunakan sebuah alat bantu yang bertujuan agar dapat diterima dengan mudah oleh penerima.

Media pembelajaran haruslah bersifat kreatif dan inovatif sehingga menjadikan hal baru bagi penerima untuk dapat memahami maksud dari

pembelajaran yang diberikan, sehingga tidak hanya mendengarkan dan menghafal melainkan membaca juga dapat dimanfaatkan untuk menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran membaca yang menarik salah satunya adalah komik. Komik dirasa tepat karena kesan atau gambaran yang tertera dalam komik sebelum membacanya sudah dikenal dengan lucu dan kreatifnya sehingga sangatlah mudah untuk menarik perhatian pembaca.

Media komik adalah sebuah jalinan cerita yang dibentuk dengan sebuah rasa humor yang banyak dapat disukai oleh anak – anak. Oleh sebab itu pemilihan media komik dirasa tepat digunakan.

Penelitian ini menggunakan tokoh pengenalan karir Anne Roe. Anne Roe menegaskan bahwa unsure perkembangan pengenalan karir harus dilakukan oleh anak sejak usia sekolah dasar, dimana pengenalan karir adalah bagaimana anak dapat bertindak dan mencontoh orang terdekatnya terutama keluarganya.

Anne Roe juga menegaskan bahwa anak pada dasarnya mulai usia sekolah dasar sudah mulai memahami bagaimana kehidupan di kemudian yang akan datang berdasarkan apa yang mereka lihat dari lingkungan terdekatnya terutama keluarga.

Anne Roe menegaskan bahwa sangatlah besar dampak pengalaman anak sejak usia sekolah dasar kepada pemilihan karir di kedepannya. Selain itu Roe menekankan harus adanya interaksi yang lebih aktif dari anak kepada orang tuanya agar dapat memberikan gambaran kehidupan yang akan datang pada anak usia sekolah dasar (Winkel dan Hastuti, 2006:628).

Berdasarkan hasil observasi dalam mengumpulkan data didapati bahwasanya lemahnya ketertarikan anak dalam mengenal dunia karir, karena dalam kegiatan belajar mengajar tidak adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat anak lebih mudah jenuh dengan sekian banyak pelajaran yang bersifat menghafal.

Oleh sebab itu guru BK SDN 1 Babatan Surabaya menyarankan agar adanya sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pengenalan karir sehingga membuat anak lebih mudah menerima apa yang dipelajari.

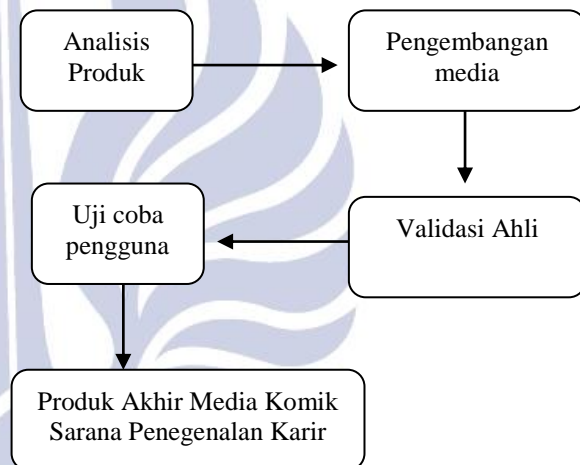
Penelitian ini pada akhirnya akan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa komik yang bisa dimanfaatkan oleh Guru BK dalam menyampaikan layanan Bimbingan dan Konseling dengan media yang inovatif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media komik yang dimana media komik dirasa sangatlah tepat digunakan. Alasan disamping itu media komik secara umum banyak di sukai oleh kebanyakan masyarakat umum termasuk anak – anak usia sekolah dasar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian Borg And Gall yang telah disederhanakan oleh Puslitjaknov. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah karna dirasa simple digunakan dan dapat mengatasi lamanya waktu penelitian (Puslitjaknov:2008).

Berikut adalah rancangan penelitian yang digunakan dengan menggunakan metode penelitian Borg And Gall yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (Puslitjaknov:2008) :



**Tabel 3.2 Metode Penelitian**

## HASIL

Pada penelitian ini didapati beberapa hasil berdasarkan teknik analisis data melalui data kuantitatif dan kualitatif. Sebelum penelitian ini mendapatkan hasil, penelitian ini menggunakan beberapa uji coba untuk bisa menghasilkan sebuah produk media komik sarana pengenalan karir. Penelitian ini melakukan beberapa uji coba diantaranya adalah uji coba ahli materi, uji coba ahli media, dan uji pengguna.

Hasil pengembangan media komik melalui uji validasi materi adalah sebesar 93.5% sehingga dikategorikan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil pengembangan media komik melalui uji validasi media sebesar 85.1% sehingga dikategorikan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil pengembangan media komik melalui uji pengguna sebesar 89.5% sehingga dikategorikan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Selain menggunakan uji data secara kuantitatif media komik juga melakukan uji data secara kualitatif. Berikut diantaranya :

**Tabel 4.8 Data Kualitatif Uji Ahli Materi**

Uji data kualitatif dari ahli materi	
NO	Komentar
1	Cover diperjelas kembali
2	Tambahkan biografi penyusun

**Tabel 4.9 Data Kualitatif Uji Ahli Media**

Uji data kualitatif dari ahli media	
NO	Komentar
1	Lebih dalam penjelasan dan aplikasi pembahasan pekerjaan yang ada

**Table 4.10 Data Kualitatif Uji Pengguna**

Uji data kualitatif dari Pengguna	
NO	Komentar
1	Media komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif
2	Inovasi baru dalam dunia Bimbingan dan Konseling

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian pengembangan sebuah produk yang digunakan yang dapat diuji kegunaannya. Dalam hal ini peneliti menghasilkan sebuah media komik yang dapat disukai anak – anak dan dapat diterima oleh anak – anak.

Media komik pengenalan karir yang digunakan bertujuan agar dapat memberikan pandangan pada anak terkait dunia karir atau kehidupan yang akan datang. Isi dari komik pengenalan karir terdiri dari dua hal yaitu *Person Oriented* dan *Non Person Oriented*.

Uji produk ini dilihat berdasarkan seberapa baiknya penilaian secara kualitatif dan kuantitatif sebuah produk pengenalan karir yaitu komik. Alat penelitian yang digunakan adalah sebuah instrument angket yang didalamnya sudah berisi butir butir pernyataan yang dapat dijadikan penilaian dalam menilai produk media komik.

Penilaian produk pengembangan media komik melalui beberapa penilaian yang diujikan kepada beberapa penguji sehingga dapat diketahui seberapa besar tingkat keberhasilan pengembangan media komik yang dilakukan oleh peneliti. Diantaranya adalah melalui uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, dan uji pengguna.

Uji produk ini dilihat berdasarkan seberapa baiknya penilaian secara kuantitatif dan kualitatif dari pengembangan media komik pengenalan karir yang dilakukan peneliti.

Hasil dari uji validasi ahli materi yang dilakukan peneliti didapati dari hasil yang sesuai dengan presentasi (Mustaji:2005).

Hasil dari uji validasi ahli materi yang dilakukan peneliti menghasilkan presentasi sebesar 93.5%, sehingga dikatakan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil dari uji validasi ahli media yang dilakukan peneliti menghasilkan presentasi sebesar 85.1%, sehingga dikatakan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil dari uji pengguna yang dilakukan peneliti menghasilkan presentasi sebesar 89.5%, sehingga dikategorikan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Kelebihan dari pengembangan media komik ini adalah dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat dengan mudah diterima oleh anak usia sekolah dasar. Disamping itu adanya media ini merupakan sebuah kemajuan dalam dunia pendidikan.

Menurut peneliti dalam pengembangan media komik sudah dapat dinilai sebagai alat bantu untuk mengenalkan karir pada siswa kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya. Alasan disamping itu komik pengenalan karir berisi tentang kehidupan sehari – hari dalam dunia karir, sehingga dapat dengan mudah dikenali dan dipahami oleh siswa usia sekolah dasar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik sangat layak digunakan dan tidak perlu direvisi berdasarkan penilalaian yang ada sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas adalah bahwa media komik dapat dijadikan sarana pengenalan karir siswa kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya.

## SARAN

Dari penelitian ini yang telah dilakukan peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

### 1. Untuk Guru

Media komik dapat dijadikan sebagai sarana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga memberkan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan.

2. Untuk Penelitian lain

Penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lebih baik sehingga semakin adanya perkembangan dalam dunia pendidikan terutama Bimbingan dan Konseling.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Nursalim, Mochammad & Mustaji. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press
- Puslitjaknov, Tim. 2008. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta : Depdiknas
- Salahudin. 2010. *Bimbingan Pribadi Sosial, Bimbingan Belajar dan Bimbingan Karir di Sekolah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Winkel, Ws dan Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.

