

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *JENGA* PEKERJAAN UNTUK PEMERIAN LAYANAN INFORMASI KARIER BAGI SISWA SD MUHAMMADIYAH 15 SURABAYA

THE DEVELOPMENT OF JENGA JOB GAME MEDIA TO GIVE CAREER INFORMATION SERVICE FOR STUDENTS OF SD MUHAMMADIYAH 15 SURABAYA

Lutfianah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
lutfianah81@gmail.com

Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
bambang.dibyo@gmail.com

Abstrak

Pada usia sekolah dasar sangat penting untuk memberikan kesadaran dan pengenalan wawasan karier. Peserta didik tidak diharuskan untuk memilih pekerjaan secara pasti, tetapi diwajibkan untuk memiliki wawasan yang luas mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada di dunia ini. Hal tersebut dianggap sangat tepat untuk mempersiapkan peserta didik di masa depan. Berdasarkan fenomena yang ditemui di lapangan, terdapat peserta didik yang masih *bully* pekerjaan orang tua. Hal itu terjadi karena peserta didik kurang memahami dan menghargai tugas suatu pekerjaan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa permainan *jenga* pekerjaan yang dapat digunakan guru BK sebagai alternatif dalam menyampaikan layanan informasi karier mengenai berbagai macam pekerjaan. Sehingga peserta didik dapat memahami peran suatu pekerjaan dan mendapatkan wawasan karier yang luas mengenai macam-macam pekerjaan. Media permainan *jenga* pekerjaan ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi oleh Borg & Gall dalam Setyosari sebagai berikut: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) uji coba awal; (5) revisi produk. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi peneliti mendapatkan 98,38%, ahli media 83,3% untuk media permainan dan 92,7% untuk buku panduan. Sedangkan ahli bahasa diperoleh 96% dan calon pengguna 96,05%. Sehingga jika dibandingkan dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2010) angka 81-100% masuk dalam kualifikasi sangat baik dengan tidak perlu direvisi. Dengan demikian pengembangan media permainan *jenga* pekerjaan untuk pemberian layanan informasi karier di sekolah dasar telah memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Kata Kunci : Pekerjaan, *Jenga* pekerjaan, Informasi karier

Abstract

In elementary school age is very important to give awareness and introduction to insight of career. Learner does not have to choose job for sure, but it is must to have wide insight about the kind of job in the world. That things is very appropriate to prepare learner in the future. By seet of phenomenon which found, there are learner that still do bullying about parents' job. It can be happened because of learner is less understanding and appreciating job assignment. The aim of this reaserch are to produces a media like a jenga job game on which can use by teacher counseling guidance as an alternatif to deliver information services of career about kinds of job. So the learner can undertand the role of job and get wide career insight about kinds of job. This jenga job game media is utilize a development model which adapted by Borg & Gall in Setyosari as : (1) research and first information collection; (2) planning; (3) product development; (4) first trial; (5) product revise. By the validation result of researcher material expert is got 98,38%, media expert 83,3% for game media and 92,7% for guidebook. Other in hand linguist got 96% and the user candidate 96,05%. So if it is compare with scoring criteria by Riduwan (2010) the number are 81-100% and it is included to very good qualification and does not have to revised. Therefore, development of jenga job game media to give career information service in elementary school has been accepted criteria of pertinence, properness, accuracy and appropriateness.

Keywords : Job, *Jenga* job, Career information

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dunia semakin berkembang dan mengharuskan manusia mampu bertahan ataupun bersaing di era globalisasi. Apalagi pada saat ini Indonesia sudah memasuki MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) yang didalamnya penuh persaingan yang kompetitif dalam dunia pekerjaan. Hal tersebut mendorong adanya persiapan karier sedini mungkin. Menurut Irham & Wiyani (2014:201) pengenalan wawasan karier sejak dini merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi yang tangguh dan siap bersaing. Dengan demikian pengenalan wawasan karier harus dilakukan pada pendidikan formal yang paling dasar yaitu pada jenjang sekolah dasar.

Bimbingan karier sangat penting dilakukan sedini mungkin, karena bimbingan karier ditujukan kepada peserta didik untuk lebih mengenal potensi yang ada pada dirinya sendiri sebagai syarat dalam persiapan karier di masa depan. Bimbingan karier juga dianggap sebagai usaha merencanakan masa depan agar dapat mencegah terjadinya situasi ketidaksesuaian antara pekerjaan dengan minat dan kemampuan peserta didik kelak. Menurut Kartadinata dalam Praditya (2016) tujuan bimbingan dan konseling karier di sekolah dasar lebih difokuskan untuk memberikan kesadaran dan wawasan karier kepada peserta didik atau *career awareness*. Dengan demikian peserta didik tidak diminta memilih jenis pekerjaan secara pasti tetapi diharuskan memiliki wawasan yang luas mengenai jenis-jenis pekerjaan yang diharapkan.

Anne Roe dalam Mu'awanah & Hidayah (2009:91) mengatakan bahwa kecenderungan pilihan karier seseorang dapat dipengaruhi masa awal, yaitu anak-anak dan kesan pertamanya terhadap sebuah pekerjaan. Roe mengatakan bahwa pola perkembangan arah pilih jabatan sangat dipengaruhi oleh kesan pertama, yaitu kanak-kanak dalam bentuk kesan atas perasaan puas dan tidak puas yang kemudian akan terus berkembang menjadi kekuatan psikis atau motivasi dalam kehidupannya. Maka dari itu layanan bimbingan dan konseling karier di sekolah dasar untuk menumbuhkan kesadaran karier (*career awareness*) dalam bentuk pengetahuan ragam pekerjaan sebagai gambaran cita-citanya atau memberikan anak sumber gagasan baru untuk membentuk rasa percaya diri peserta didik. Hal tersebut sudah diatur dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD) 2016 (Kemendikbud 2016:18), terdapat aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karier

dalam SKKPD (Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik) yang harus dicapai oleh peserta didik dalam berbagai tataran internalisasi tujuan. Sehingga peserta didik di sekolah dasar sudah seharusnya menerima bimbingan karier walaupun hanya sebatas untuk mengetahui ragam pekerjaan dan tentu saja bimbingan karier di SD berbeda dengan bimbingan karier yang ada pada sekolah menengah. Sesuai dengan Permendikbud No. 111 tahun 2014 mengenai pelaksanaan bimbingan dan konseling pada sekolah dasar dan menengah, bahwa bimbingan dan konseling harus sudah dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar.

Worzyt (2004:380) mengatakan bahwa meningkatkan karier dan peduli sosial terbaik dicapai dalam pendidikan formal melalui pelajaran akademik yang menghubungkan kepedulian dengan berbagai macam pekerjaan. Dengan demikian pengenalan wawasan karier harus diberikan kepada peserta didik untuk menumbuhkan kesadaran bahwa manusia tidak hanya belajar tetapi juga untuk bekerja dan saling menghargai profesi orang lain. Pada kenyataannya masih ada siswa sekolah dasar tidak menghargai suatu pekerjaan seseorang. Seperti di daerah Bekasi Jawa Barat terdapat peserta didik yang bunuh diri karena sering dibully teman-temannya karena ayahnya berprofesi sebagai penjual bubur (Muhabar:2016).

Dengan adanya fakta-fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya pengetahuan dan kepedulian untuk menghargai berbagai macam pekerjaan secara mendetail sangat dibutuhkan peserta didik dan harus disampaikan oleh guru BK. Menurut Kartadinata (dalam Irham & Wiyani 2014:205) layanan bimbingan dan konseling karier dalam sekolah dasar diarahkan sebatas untuk menumbuhkan kesadaran dan pemahaman peserta didik dalam hal: banyaknya ragam kegiatan dan pekerjaan di lingkungan sekitarnya, mengembangkan sikap positif terhadap semua jenis pekerjaan, mengembangkan kebiasaan hidup positif, pengembangan pemahaman diri terhadap apa yang disukai dan tidak disukai, pengembangan kecakapan diri, kedisiplinan, dan mengontrol kegiatan diri sendiri dalam rangka meraih cita-cita. Sehingga peserta didik mampu mengetahui berbagai macam pekerjaan dan mampu menghargai suatu pekerjaan menumbuhkan sikap positif mengenai pekerjaan tersebut.

Pada teori Bloom dalam Suyono & Hariyanto (2014:167) dimana teori ini memusatkan perhatian belajar terhadap pengetahuan (*cognitive*), sikap (*affective*), dan keterampilan (*psychomotor*). Dengan menumbuhkan kesadaran dan pemahaman

peserta didik untuk menghargai dan mengembangkan sikap positif terhadap semua jenis pekerjaan yang ada, maka dalam hal ini yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah sikap (*affective*) karena *Affective* berhubungan dengan perasaan, emosi, dan perilaku, terkait dengan perilaku menyikapi, bersikap ataupun merasa dan merasakan.

Menurut Ginzeberg dalam Setiawati (2012) perkembangan karier dibagi 3 fase, yaitu fase fantasi (0-11 tahun, masa sekolah dasar), fase tentatif (12-18 tahun, masa sekolah menengah) dan fase realistik (19-25 tahun, masa perguruan tinggi). Siswa sekolah dasar berada pada masa fantasi, mereka akan menyebutkan cita-cita mereka sesuai dengan apa yang dilihat dalam sekitar lingkungannya. Untuk mendukung fase fantasi tersebut diperlukan strategi dalam menyampaikan layanan informasi pada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2016 kepada guru BK di SD Muhammadiyah 15 Surabaya, bimbingan karier hanya dilakukan oleh guru BK kepada siswa kelas 6 untuk memberikan pemahaman setelah lulus SD. Sedangkan untuk kelas lainnya belum diberikan bimbingan karier oleh guru BK sendiri. Pengenalan karier selama ini sebatas pada pelajaran yang dilakukan guru kelas dengan metode ceramah sehingga pemahaman yang diperoleh peserta didik terhadap ragam pekerjaan sangatlah kurang. Dalam seminggu siswa di SD Muhammadiyah 15 Surabaya diperkenalkan memakai baju inspiratif yaitu baju mengenai pekerjaan yang dicita-citakan peserta didik. Guru BK SD Muhammadiyah 15 Surabaya juga mengatakan bahwa selama ini sekolah belum memiliki media yang menarik dalam memberikan layanan informasi karier mengenai ragam pekerjaan.

Dari adanya permasalahan-permasalahan yang ditemukan di atas timbul keinginan peneliti untuk membuat media yang menarik berupa *Jenga* pekerjaan untuk pemberian layanan informasi karier siswa sekolah dasar. Sehingga dalam memberikan layanan informasi karier mengenai ragam pekerjaan tidak menciptakan suasana kebosanan karena layanan informasi karier dikemas dalam bentuk permainan. Jadi peserta didik dapat belajar mengenal ragam pekerjaan melalui permainan. Dengan demikian belajar sambil bermain dapat diberikan kepada peserta didik untuk perkembangannya. Sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan bermanfaat bagi pembelajarannya.

Menurut Hurlock (1978:146) pilihan pekerjaan anak yang lebih besar secara bertahap menjadi lebih stabil dengan meningkatnya pengetahuan anak tentang lapangan pekerjaan dan

kesadaran yang lebih besar mengenai kemampuan dan keterbatasan mereka sendiri. Maka pentingnya menyampaikan informasi karier mengenai ragam pekerjaan sedini mungkin perlu dilakukan dan dengan cara bertahap agar peserta didik memiliki wawasan karier yang luas dan mampu menyadari potensi-potensi yang dimilikinya sehingga dipilihlah siswa kelas IV sebagai sasaran pengguna media permainan *jenga* pekerjaan tersebut. Pertimbangan memilih peserta didik yang berada pada kelas IV karena pada kelas tinggi diawali dengan kelas IV.

Menurut Piaget dalam Santrock (2007:255) tahapan operasional konkrit terjadi pada anak sekitar usia 7-11 tahun, dimana anak mampu melakukan tindakan operatif dan nalar secara logis. Dengan demikian media permainan yang akan dikembangkan peneliti dianggap sesuai jika digunakan peserta didik pada awal kelas tinggi yaitu kelas IV untuk mengenal ragam pekerjaan. Permainan ini dapat menarik minat peserta didik kelas tinggi, karena permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan banyak orang karena semakin banyak orang yang bermain maka permainan akan semakin menarik. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas tinggi yaitu pada anak-anak masa ini cenderung membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama menurut Adhiputra (2013:30). Permainan ini juga dapat dimainkan dengan orang tua karena pada zaman sekarang tidak sedikit yang bekerja tanpa mengetahui perkembangan apa saja yang telah dicapai anaknya. Maka dari itu dengan permainan ini orang tua bisa menjelaskan dan menceritakan pekerjaan-pekerjaan yang ada pada permainan *jenga* tersebut dengan bermain.

METODE

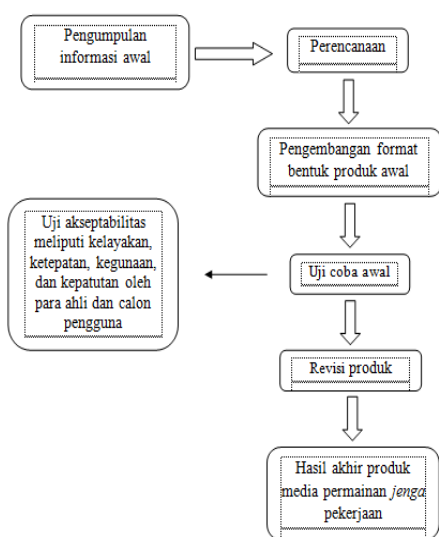
Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall yang mempunyai 10 tahap pengembangan. Adapun langkah – langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2013:237) sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format bentuk produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan

- 9. Desiminasi dan implementasi
- 10. Revisi produk akhir

Peneliti melakukan tahapan tersebut untuk memperlancar pelaksanaan pengembangan yang hanya sampai tahap ke 5 yaitu revisi produk. Penelitian ini hanya sampai pada tahap 5 karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti maka penelitian ini hanya menghasilkan media yang layak digunakan.

Sedangkan prosedur penelitian yang ditempuh oleh peneliti adalah: 1) pengumpulan informasi awal yang terdiri dari wawancara dan mengkaji literatur; 2) perencanaan; 3) pengembangan format bentuk peroduk awal; 4) uji coba awal dengan melakukan uji produk dengan ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan calon pengguna (guru BK); 5) revisi produk.



Bagan 1. Siklus Pengembangan yang dilakukan peneliti

Uji validasi produk menggunakan angket validasi berdasar pada rangkuman buku *Standards for Evaluation Educational Programs, Project, and Materials (The Joint Committe on Standards for Educational Evaluation, 1981)* yang meliputi ukuran baku: kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

Dengan ahli materi yaitu Dra. Tiin Indah Pratiwi, M.Pd dan Ari Khusumadewi, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling Unesa yang berkompeten dalam Bimbingan dan Konseling. Sedangkan ahli media yaitu Drs. Moch. Nursalim, M.Si selaku dosen Bimbingan dan Konseling unesa yang berkompeten dalam media bimbingan dan konseling. Drs. Masengut Sukidi, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar unesa yang berkompeten dalam kebahasaan sebagai ahli bagasa pada penelitian ini. Sedangkan calon pengguna adalah guru BK SD Muhammadiyah 15 Surabaya.

Analisis data menggunakan teknik persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
 P = Angka persentase
 f = Frekuensi jawaban alternatif
 N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Sedangkan pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian:

- Sangat baik = 4
- Baik = 3
- Kurang baik = 2
- Tidak baik = 1

Dengan jabaran teknik analisis:

$$P = \frac{(4X \sum \text{jawaban}) + (3X \sum \text{jawaban}) + (2X \sum \text{jawaban}) + (1X \sum \text{jawaban})}{4X \text{ Jumlah keseluruhan responden}} \times 100\%$$

Hasil penilaian kemudian dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Riduwan (2010) untuk mengetahui apakah media permainan *jenga* pekerjaan yang dikembangkan sudah layak atau masih membutuhkan revisi seperti di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Hasil Presentase

Angka	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup	Revisi
21-40%	Kurang Baik	Revisi
0-20%	Sangat Kurang Baik	Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan terbatas sampai pada tahap revisi produk karena terbatasnya waktu dan biaya yang telah dimiliki peneliti. Produk yang dikembangkan tidak dilakukan uji efektivitas sehingga uraian tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Tahap dan waktu pelaksanaan pengembangan

No	Langkah Pelaksanaan	Waktu Pelaksanaan
1.	Penelitian dan Pengumpulan informasi awal. a. Penelitian pendahuluan b. Menentukan permasalahan c. Menentukan sasaran produk d. Studi kepustakaan	28 Oktober 2016 - 14 Desember 2016
2.	Perencanaan a. Peneliti menentukan media yang akan dikembangkan b. Merumuskan tujuan dan manfaat produk c. Merencanakan bahwa konselor sebagai pengguna dari produk yang akan dihasilkan. d. Merencanakan dalam menentukan uji ahli berdasarkan kriteria. e. Merencanakan prosedur pengembangan media yang akan digunakan	16 Desember 2016 - 3 Januari 2017
3.	Pengembangan Produk Membuat garis besar isi dari produk a. Menyiapkan materi b. Mulai mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. c. Membuat media permainan. d. Membuat buku panduan untuk konselor.	11 Januari 2017 – 29 Maret 2017

	e. Membuat alat evaluasi berupa angket.	
4.	Uji Validasi Ahli dan Calon Pengguna	26 April 2017 – 8 Mei 2017
5.	Revisi Produk	Mei 2017

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan konseling yaitu Ibu Marini Eka Pujiastutik. Peneliti mengumpulkan informasi mengenai bagaimana pelaksanaan bimbingan dan konseling khususnya pada bidang karier di SD Muhammadiyah 15 Surabaya ataupun hambatan yang sudah dialami guru BK dalam melaksanakan layanan tersebut. Hasilnya diketahui bahwa di SD Muhammadiyah 15 Surabaya melakukan layanan informasi Karier hanya pada kelas 6, sedangkan untuk kelas lainnya layanan informasi karier belum dilaksanakan. Hanya disampaikan oleh guru kelas sebatas mata pelajaran.

Peneliti juga melakukan studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan serta mengkaji teori dan literatur. Peneliti mencari literatur mengenai layanan informasi karier khususnya pada sekolah dasar dan mengkaji tentang media permainan *jenga* pekerjaan. Penelitian ini mengacu pada teori karier Anne Row sebagai landasan dalam pembuatan materi dalam media. Selanjutnya peneliti mengkaji penelitian-penelitian yang berkaitan tentang pengembangan media pengenalan pekerjaan bagi siswa sekolah dasar seperti yang ada pada penelitian relevan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini peneliti menentukan media permainan *jenga* untuk dimodifikasi agar dapat dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling yang dikhususkan untuk memberikan layanan informasi karier mengenai macam pekerjaan serta menentukan tujuan dan manfaat media permainan *jenga* pekerjaan. Setelah merencanakan produk yang akan dikembangkan, peneliti juga merencanakan kriteria-kriteria para ahli dan merencanakan prosedur pengembangan media.

3. Pengembangan format bentuk awal produk

Dalam tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk dengan menyiapkan balok *jenga* yang berjumlah 54 buah masing-masing dengan ukuran yang sama yaitu, panjang 7cm, lebar 2,5cm dan tinggi 1cm. Pada bagian atas balok masing-masing ditempel ketas stiker glossy yang bergambar suatu pekerjaan yang sama dengan nomer yang terdapat pada ujung balok dan belakang kartu *clue*. Selanjutnya peneliti mendesain kartu *clue* berjumlah 54 buah dengan menggunakan kertas art paper 360 yang dilaminasi glossy berukuran 7x10 cm. Sisi depan berisi gambar dan pertanyaan mengenai tugas dan alat apa saja yang digunakan pekerjaan tersebut. Sedangkan bagian belakang kartu didesain nomor kartu yang sesuai dengan nomor yang terdapat pada balok *jenga*. Setelah media permainan *jenga* pekerjaan selesai, maka buku panduan mulai didesain dengan mendesain cover buku panduan yang berisikan pekerjaan-pekerjaan yang terdapat pada media permainan *jenga* menggunakan kertas art paper 360 gram dan dilaminasi glossy, untuk isi dari buku panduan seperti kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, pengertian dan latar belakang, tujuan dan manfaat, prosedur permainan, refleksi permainan, kunci jawaban, klasifikasi jabatan menurut Anne row, cara perawatan, profil pengembang, peneliti menggunakan kertas buffalo. Selanjutnya yaitu membuat alat evaluasi berupa angket yang akan digunakan uji ahli dan calon pengguna dalam menilai produk yang telah dikembangkan.

4. Uji coba awal

Setelah produk yang dikembangkan selesai, maka uji coba awal ini dilakukan melalui uji validasi menggunakan angket akseptabilitas meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan terhadap produk yang telah dihasilkan kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan calon pengguna. Dari hasil angket tersebut akan analisis dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk melakukan revisi produk.

Berdasarkan data kuantitatif responden ahli media dapat diinterpretasikan menurut kriteria penilaian Riduwan (2010) sebagai berikut :

- 1) Media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 83,3% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

- 2) Buku panduan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 92% termasuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi

Adapun masukan atau saran dari ahli media yaitu agar memperbesar ukuran font pada kartu.

Data kuantitatif yang didapat dari ahli bahasa dapat diinterpretasikan menurut kriteria penilaian Riduwan (2010) sebagai berikut :

1. Media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 96% yang termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

Masukan dan saran dari uji ahli bahasa dalam penelitian ini adalah perlunya melengkapi tanda titik pada beberapa kalimat yang ada pada kartu dan terdapat kata depan yang tidak dipisah pada beberapa kalimat yang ada pada kartu.

Dapat diketahui rata-rata penilaian ahli materi 2 untuk semua kriteria adalah 96,7% yang menurut kriteria penilaian Riduwan (2010) media permainan *jenga* pekerjaan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

Dapat disimpulkan dari kedua ahli materi, rata-rata yang didapatkan dari uji validasi media permainan *jenga* pekerjaan adalah sebagai berikut:

1. Kriteria Kegunaan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 97,27% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.
2. Kriteria Kelayakan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 96,87% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.
3. Kriteria Kepatutan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 100% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.
4. Kriteria Ketepatan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 100% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

Rata-rata yang diperoleh dari ahli 1 dan ahli 2 untuk semua kriteria adalah 98,38%. Jika dibandingkan dengan kriteria penilaian Riduwan (2010) media permainan *jenga* pekerjaan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

Terdapat masukan atau saran yang diperoleh dari kedua ahli materi adalah gambar yang terdapat pada kartu perlu dimodifikasi agar kartu *clue* lebih bermanfaat.

Data kuantitatif yang didapat dari calon pengguna dapat diinterpretasikan menurut kriteria penilaian Riduwan (2010) sebagai berikut :

1. Kriteria Kegunaan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 95,8% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.
2. Kriteria Kelayakan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 95,8% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.
3. Kriteria Kepatutan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 100% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.
4. Kriteria Ketepatan media permainan *jenga* pekerjaan, memiliki prosentase nilai 91,6% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

Sehingga dapat diketahui rata-rata penilaian calon pengguna untuk semua kriteria adalah 96,05% yang menurut kriteria penilaian Riduwan (2010) media permainan *jenga* pekerjaan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi.

Sedangkan masukan atau saran yang didapat daricalon pengguna yaitu untuk buku panduan dirasa sangat jelas, makadari itu buku panduan sangat membantu guru BK dalam penggunaannya.

5. Revisi produk

Pada tahap ini diperoleh informasi untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil angket yang telah dipeoleh dan dianalisis. Jadi setelah diujikan kepada para ahli dan calon pengguna, maka produk akan dianalisis dan dilakukan perbaikan produk berdasarkan masukan saran ataupun komentar para ahli jika diperlukan.

Berikut adalah komentar atau saran yang telah direvisi oleh peneliti :

Tabel 3. Revisi Ahli Media

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Font pada kartu berukuran 8 pt.	Sudah direvisi dengan mengganti font dengan ukuran 9 pt.

Tabel 4. Revisi Ahli Bahasa

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Beberapa kalimat yang terdapat pada kartu tidak dilengkapi dengan tanda titik.	Sudah direvisi dengan melengkapi beberapa kalimat dengan tanda titik.
2	Di kartu terdapat kata depan yang tidak dipisah.	Sudah direvisi dengan memisah kata depan yang ada pada kartu.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media permainan *jenga* pekerjaan yang dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria Akseptabilitas meliputi Kegunaan, Kelayakan, Kepatutan dan Ketepatan. Dengan memperoleh 98,38% dari ahli materi, penilaian ahli media yaitu 83,3% untuk media permainan dan 92% untuk buku panduan. Dengan ahli bahasa mendapatkan nilai 96%, sedangkan untuk uji calon pengguna mendapatkan 96,05%. Sehingga jika dibandingkan dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2010) nilai 81%-100% adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Saran

1. Bagi Guru Bk

Media permainan *jenga* pekerjaan untuk pemberian layanan informasi karier yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan sehingga guru BK dapat memanfaatkan media tersebut untuk memberikan layanan informasi karier kepada siswa mengenai macam-macam pekerjaan.

2. Bagi Sekolah

Dengan adanya media permainan *jenga* pekerjaan yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas, diharapkan pihak sekolah dapat melakukan uji coba lapangan kepada peserta didik.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall tetapi hanya sampai pada tahap 5 yaitu revisi produk. Untuk peneliti

selanjutnya dapat melanjutkan tahapan berikutnya yaitu uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar sehingga media yang dihasilkan dapat langsung diimplementasikan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputra, A.A.N. 2013. *Bimbingan dan Konseling Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Associates, Poknobe. 2016. *About Jenga*, (online), (<http://www.jenga.com/about.php>, diakses 15 oktober 2016).
- Hurlock, Elizabeth.B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Id.wikipedia. 2011. *Jenga*, (online), (<https://en.wikipedia.org/wiki/Jenga>, diakses pada 15 Januari 2017).
- Irham, M & Wiyani, N.A. 2014. *Bimbingan & Konseling Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Yasin, S. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta.
- Mua'anah, Elfi & Rifa Hidayah. 2012. *Bimbingan dan Konseling Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhabar. 2005. *Gara-Gara Sering Diejek, Vivi Gantung Diri*, (online), (<http://news.liputan6.com/read/105426/gara-gara-sering-diejek-vivi-gantung-diri>, diakses 15 oktober 2016).
- Nursalim, Mochamad. 2015. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Pinasthika, Lalitha Thalitha. 2014. *Permainan Jenga (Digital dan Analog) Pada Anak Usia Prasekolah*. Vol 13(3): hal 202-208.
- Praditya, Stevanus Yoga. 2016. *Pengembangan Media Pop Up Pengenalan Karir Untuk Siswa Sd Kelas III SDN Tambakagung Puri Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Prayitno & Erman Amti. 2009. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ridwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosianti, Yely. 2009. *Pengembangan Media Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Pengenalan Pekerjaan untuk Siswa Kelas III SDN Percobaan I Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, Arif dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santroek, Jhon W. 2011. *Masa Perkembangan Anak Buku Edisi 11*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: kencana Prenadamedia Group.
- Setyawati, Denok. 2012. *Hand out Bimbingan dan Konseling Karier*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Soetjningsih, Christina Hari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenamedia Goup.
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Rajawali.
- Sukardi, Dewa Ketut. 1989. *Bimbingan Karir di Sekolah-Sekolah*. Denpasar: Ghalia Indonesia.
- Sulistiyarini & Jauhar Muhammad. 2014. *Dasar-Dasar Konseling Panduan Lengkap Memahami Prinsip-Prinsip Pelaksanaan Konseling*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- The Joint Committe. 1981. *Standar for Evaluations of Educational Programs Pojects, and Matherials*. USA: Mc Graw-Hill Book Company.
- Winkel, W.S & Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Worzyt, Jhon.C Et Al. 2004. *Elementary School Counseling Second Edition*. Edisi Dijital. New York. Brunner-Routledge.