

*PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTA (KARUNG TAWA) UNTUK PENGENALAN KARIR SISWA KELAS V SD  
LAB SCHOOL UNESA KETINTANG*

**DEVELOPMENT OF KARTA GAMES (LAUGHTER SACK) FOR INTRODUCE CAREER GUIDANCE  
OF 5<sup>th</sup> GRADE STUDENT'S AT ELEMENTARY SCHOOL LABORATORY UNESA KETINTANG**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTA (KARUNG TAWA) UNTUK PENGENALAN KARIR SISWA  
KELAS V SD LAB SCHOOL UNESA KETINTANG**

**Rizqi Ainur Rohmi**

Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
rizqi.miemie@yahoo.com

**Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
titinindahpratiwi@unesa.ac.id

**Abstrak**

Siswa SD masih memiliki pengetahuan karir yang terbatas. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan, terutama pada pengenalan karir seperti profesi. Hal ini berkaitan dengan program untuk bimbingan karir sendiri yang masih samar dan juga dengan adanya kepadatan jadwal yang ada di sekolah tersebut. Hasil wawancara yang dilakukan di SD LAB School UNESA Ketintang membuktikan bahwa siswa SD hanya mengetahui mengenai profesi yang diundang ke sekolah. Sedangkan untuk profesi yang lain masih belum dilakukan karena pengenalan ini hanya dilakukan satu kali dan diberikan di kelas V. Apalagi berdasarkan need assessment yang telah dilakukan siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang rata-rata memiliki cita-cita profesi yang tidak sama dengan orang tuanya. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir khususnya profesi yang dapat digunakan dalam bimbingan karier.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008). Permainan ini menggabungkan antara balap karung dengan belajar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan KARTA (Karung Tawa) telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Nilai yang diperoleh dari ahli materi 87,5%, ahli media 90,37 %, dan calon pengguna 85,94 %. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 87,94%, dengan kategori nilai sangat baik tidak perlu direvisi. Sedangkan perhitungan skala kecil dihitung menggunakan uji t sampel berpasangan dan diperoleh hasil  $t_{hitung} (3,88) \geq t_{tabel} (2,30)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir telah memenuhi kriteria akseptabilitas untuk digunakan peserta didik kelas V SD LAB School UNESA Ketintang. Dan dengan adanya hasil penelitian pengembangan ini yang berupa permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir diharapkan dapat membantu memberikan tambahan pengetahuan dan pengenalan karir (profesi) dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci : Pengembangan, KARTA (Karung Tawa), Pengenalan Karir, Profesi

**Abstract**

Elementary students still have limited career knowledge. Based on the data, especially on the introduction of careers such as professions. This is related to the program for career guidance itself, that is still vague and also with the existence of the existing schedule density in the school. The results of interviews that have been done at LAB School Elementary, UNESA Ketintang proves that elementary students just know about the professions which invited to school. While other professions are still not introduced because the introduction is only done once and given in class 5<sup>th</sup>. Moreover, based on the need assessment that has been done 5<sup>th</sup> grade student's at LAB School Elementary, UNESA Ketintang the average that they

are not have the same ideals profession with their parents . So it can be seen that the purpose of this research is to produce a product in the form of a KARTA (Laughter Sack) game for career recognition especially professions that can be used in career guidance.

This study used Borg & Gall (1983) development model that has been simplified by the Team of Puslitjaknov (2008). The results of the study showed KARTA game has fulfilled the criteria of acceptability. The scores obtained from the material experts was 87.5%, media experts was 90.37%, and prospective users was 85.94%. Overall, the average score was 87.94%, in which belonged to excellent category without any revision. While, for the small calculation were calculated by using t test paired and the result was  $t\text{-count} (3.88) > t\text{-table} (2.30)$ . So it can be concluded that KARTA game used for careers guidance has fulfilled the criteria of acceptability criteria when it was used for elementary school students in five graders LAB School UNESA Ketintang. And with the results of this development research in the form of game KARTA (Laughter Sack) for career recognition is expected to help provide additional knowledge and the introduction of career (profession) in a fun way.

Keywords: *Development, KARTA (Laughter Bag), Careers Guidance, Profession*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia memiliki keterkaitan dengan kehidupan manusia. Tuntutan serta hal-hal yang harus dengan cepat dilakukan untuk ikut serta dalam perubahan zaman dan kemajuan teknologi. Tuntutan tersebut mencakup segala bidang, baik dari ekonomi, sosial maupun di bidang pendidikan. Pendidikan sendiri menurut KBBI (online) adalah jenjang, didik, ilmu, media, siar, sistem, sosiologi, tata bahasa, teknologi, dan ukur. Namun menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Yang dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan sendiri merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mendidik, membimbing dan memberikan ilmu kepada siswa berdasarkan jenjang tertentu dengan media tertentu.

Tuntutan kemajuan tersebut yang diberikan oleh perubahan zaman serta kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh kalangan dewasa saja. Namun dalam hal ini orang usia lanjut bahkan anak-anak masih terkena dampak dari tuntutan perubahan zaman dan kemajuan teknologi tersebut. Pengembangan-pengembangan tersebut terutama banyak dilakukan di dunia pendidikan. Karena dengan pengembangan yang dilakukan di dunia pendidikan maka secara tidak langsung akan

mengembangkan dan meningkatkan SDM pada individu. Pengembangan sendiri menurut Borg and Gall (dalam Asim, 2001) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Sedangkan menurut UNICEF (dalam Huraerah, 2006:19) mendefinisikan anak sebagai penduduk yang berusia antara 0 sampai dengan 18 tahun. Undang-Undang RI Nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, menyebutkan bahwa anak adalah mereka yang belum berusia 21 tahun dan belum menikah. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasannya rentang usia anak adalah 0-18 tahun. Namun untuk memberikan pemahaman mengenai berbagai hal dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dilakukan pada usia sekolah dasar yang pada umumnya memiliki rentang usia 6-12 Tahun. Yang mana dalam hal ini anak-anak usia SD adalah usia yang sangat cocok untuk pemberian informasi. Terutama hal yang berkaitan dengan karir individu dalam mengenalkan dan mulai merencanakan karir yang akan dicapai.

Hal tersebut dikarenakan menurut Irham dan Wiyani (2014:51) menjelaskan bahwasannya aspek perkembangan intelektual pada fase prasekolah siswa menggunakan daya berpikir imajinatif dan berkhayal, sedangkan ketika siswa berada di SD berubah dan berkembang ke arah berpikir secara konkret dan rasional disertai dengan kemampuan klasifikasi seperti yang disampaikan oleh Piaget sebagai periode operasional konkret Piaget. Apalagi untuk anak yang berada pada kelas tinggi sekolah dasar yang pada umumnya berumur 9-13 tahun memiliki

beberapa karakteristik yang menguntungkan untuk diberikan informasi mengenai karir tersebut. Karakteristik itu menurut Agung Ngurah Adhiputra (2013) antara lain : adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, realistic, ingin tahu dan ingin belajar, menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan masa pelajaran khusus, sampai kira-kira umur 11 tahun anak berusaha untuk menyelesaikan tugasnya sendiri, pada masa ini anak memandang nilai/angka rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasinya di sekolah, anak-anak pada masa ini cenderung membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dan mereka tidak lagi terikat pada aturan permainan tradisional tapimereka cenderung membuat peraturan sendiri.

Sedangkan karir sendiri menurut Hornby (dalam Walgito, 2010:201) adalah pekerjaan, profesi. Karir ini pada dasarnya diperlukan untuk membantu individu dalam merencanakan apa yang akan dilakukannya dimasa depan, terutama pada pekerjaan atau profesi yang akan dia lakukan. Sehingga berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasannya bimbingan karir merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan di sekolah dasar. Salahudin (2010:122) menyatakan bahwasannya pada saat ini, sekolah dasar sudah memiliki program bimbingan karir secara formal dan legal yang harus dilaksanakan. Pernyataan yang berkaitan dengan hal tersebut terdapat dalam buku “Pedoman Bimbingan dan Konseling Siswa Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional melalui Direktorat Pendidikan Dasar. Dalam buku tersebut juga menyatakan bahwasannya layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar meliputi 3 layanan, yaitu : bimbingan pribadi-sosial, bimbingan pribadi dan bimbingan karir.

ABKIN (dalam Nursalim, Mochamad dan Darminto, Eko. 2011:2-4) mengeluarkan SKK (Standar Kompetensi Kemandirian) untuk pertimbangan kebijakan Depdikna sdalam menentukan kebijakan pelayanan BK di Indonesia. Dan dalam SKK tersebut terdapat aspek perkembangan berupa wawasan an persiapan karir yang mana memiliki salah satu tataran/interbalisasi tujuan untuk mengenal ragam pekerjaan dan aktivitas orang dalam kehidupan. Sedangkan Rambu-rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal, 2007 (dalam panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan konseling sekolah dasar (SD), 2016:18) menyatakan bahwa

dalam aspek perkembangan wawasan dan persiapan karir memiliki tugas perkembangan dalam tataran internalisasi tujuan pengenalan berupa Mempelajari kemampuan diri, peluang dan ragam pekerjaan , pendidikan dan aktifitas yang terfokus pada pengembangan alternatif karir yang lebih terarah. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwasannya di sekolah dasar sudah diberlakukan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa dan mempersiapkan siswa sedini mungkin untuk perkembangan zaman khususnya karir.

Untuk pelaksanaan pelayanan yang dapat membuat hasil yang optimal diperlukan guru yang memiliki kompetensi di bidang bimbingan dan konseling. Atau dapat pula dikatakan sebagai guru bimbingan dan konseling. Karena menurut Juntika N. (dalam Adhiputra, 2013:13) bimbingan dan konseling sendiri memiliki beberapa asumsi sebagai berikut : (a) program bimbingan merupakan suatu keutuhan yang mencakup berbagai dimensi yang terkait dan dilaksanakan secara terpadu, kerjasama antara personel bimbingan dan personel sekolah lainnya, keluarga dan masyarakat; (b) layanan bimbingan ditujukan untuk seluruh siswa, menggunakan berbagai strategi (pengembangan pribadi dan dukungan sistem), meliputi ragam dimensi (masalah, setting, metode, dan lama waktu layanan); dan (c) bimbingan bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi siswa seara optimal, mecegah terhadap timbulnya masalah dan memecahkan masalah siswa. Namun menurut Mua'wanah dan Rifa (2012:1) jika di sekolah tersebut tidak terdapat guru pembimbing, maka guru mata pelajaran dapat memfungsikan diri sebagai guru pembimbing untuk melaksanakan tugas bimbingan dan konseling.

Dalam memberikan pengenalan karir pada diri seseorang, perlu adanya beberapa data atau informasi yang berkaitan dengan karir itu sendiri. Informasi serta pengenalan karir ini sangat diperlukaan agar seseorang terutama siswa mampu untuk merancang serta mulai untuk memandang serta memikirkan karir yang akan diambil dikemudian hari. Menurut Robert Hoppock (1967) satu dan semua jenis informasi mengenai suatu posisi pekerjaan atau jabatan, sebagai satu-satunya pelengkap informasi yang memungkinkan akan bermanfaat bagi setiap orang dalam memilih pekerjaan. Menurut Linnenbrink & Pntrinch, 2004; McLeod & Adams, 1989; Pekrun et.al.,2002; R.E. Snow et.al,1990 (dalam Ormrod, 2009) Siswa mengatasi tugas-tugas sulit secara lebih efektif

ketika mereka menikmati apa yang mereka lakukan dan kesuksesan usaha mereka sering membawa perasaan senang, gembira, dan bangga. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa salah satu media pembelajaran yang efektif untuk memberikan suatu informasi kepada anak usia SD adalah media permainan. Permainan sendiri menurut Berlyne (dalam Santrock, 2007:217) adalah aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki. Permainan juga memiliki berbagai manfaat selain untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran itu sendiri. Diantaranya adalah melatih kerjasama, sosialisasi, melatih percaya diri, melatih siswa untuk mengelola emosi, membantu siswa mengasah ketajaman kognisi, membantu anak untuk menjaga kesehatan, dan banyak lagi yang lainnya. Menurut Suyatno (2005), jika permainan belajar dimanfaatkan secara bijaksana maka akan bermanfaat untuk menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. Jadi proses edukasi yang menyenangkan dapat tercapai jika kita menggunakan media permainan untuk menyampaikan informasi.

Pengembangan permainan ini dipilih karena berdasarkan data yang ada di lapangan siswa SD masih memiliki pengetahuan karir yang terbatas. Terutama pada pengenalan karir seperti profesi. Siswa hanya mengetahui beberapa profesi. Hal ini berkaitan dengan program untuk bimbingan karir sendiri yang masih samar dan juga dengan adanya kepadatan jadwal yang ada di sekolah tersebut. Di beberapa sekolah yang telah dijadikan studi pendahuluan antara lain salah SDN Wanglukulon 01, MI NU Pucang Sidoarjo dan SD LAB School UNESA Ketintang menunjukkan kemiripan yaitu masih kurangnya bimbingan karir yang diberikan di sekolah tersebut. Untuk hasil wawancara yang telah dilakukan di SD LAB School UNESA Ketintang yang mana untuk memberikan pengenalan karir kepada siswa, SD ini mengundang salah satu profesi yang ada di masyarakat untuk memberikan penjelasan mengenai profesi yang sedang dilakukannya. Dan acara tersebut dilakukan ketika siswa SD berada di kelas V. hal ini sudah membuktikan bahwasannya siswa SD

tersebut hanya dapat mengetahui mengenai profesi yang diundang ke acara tersebut. Sedangkan untuk profesi yang lain masih belum dilakukan karena pengenalan ini hanya dilakukan satu kali dan diberikan di kelas V.

Berdasarkan hasil tersebut kita mengetahui bahwasannya dampak yang dapat terlihat adalah siswa akan memiliki keergantungan dengan orang lain untuk merencanakan karir yang ingin dia capai karena kurangnya pengetahuan yang dia miliki. Apalagi berdasarkan need assessment yang telah dilakukan siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang rata-rata memiliki cita-cita profesi yang tidak sama dengan orang tuanya. Rata-rata siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang memiliki kecenderungan minat berkarir menjadi seorang Dokter. Menurut Juntika (dalam Nursalim, Mochamad dan Darminto, Eko. 2011:4) dalam menjalankan tugas-tugas perkembangannya anak sering menemukan hambatan-hambatan dan permasalahan-permasalahan sehingga sehingga mereka banyak bergantung apa orang lain terutama pada orang tua dan guru.

Oleh karena itu penelitian ini akan mengembangkan permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir pada siswa kelas V SD. Permainan ini diberikan kepada siswa kelas V SD selain dikarenakan rekomendasi dari pihak sekolah, juga dikarenakan siswa kelas 5 sendiri sudah mulai mampu untuk mengembangkan dan memproses informasi yang didapatkan dan melakukan penalaran yang logis terhadap informasi yang diberikan. Sekolah Dasar/ SD yang digunakan adalah SD LAB School UNESA Ketintang. Hal ini berkaitan dengan adanya saran dari guru BK serta hasil wawancara yang telah dilakukan kepada kepala sekolah dan guru BK yang terdapat di SD tersebut yang memberikan informasi dan menyatakan bahwasannya masih terdapat pengetahuan dan bimbingan yang kurang mengenai karir khususnya profesi.

Sedangkan untuk media permainan yang digunakan adalah KARTA (Karung Tawa). Menurut KBBI (online) karung adalah kantong besar dari goni yang kasar (untuk tempat beras, dsb) atau tern kantong pakan yang mempunyai volume tertentu. Sedangkan untuk tawa sendiri merupakan ungkapan rasa gembira, senang, geli, dsb dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya KARTA (Karung Tawa) merupakan pengembangan permainan yang menggunakan media karung dan kartu yang di dalamnya

berisikan pengetahuan mengenai karir khususnya profesi. Informasi profesi yang diberikan berupa informasi mengenai (Dokter, guru, pilot, designer, arsitek, professor, astronot, polisi, youtuber, tentara, pengusaha dan musisi). Informasi yang diberikan berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan, alat yang dipegang untuk menjalankan tugasnya, siapa saja yang akan ditangani, seragam yang dipakai, dan tempat untuk melakukan pekerjaan. Selain itu permainan ini juga memiliki reward dan tantangan yang dapat dimasukkan ke dalam karung yang sama dengan undian seperti arisan yang di dalamnya berisikan nomer kartu yang akan diambil. Sehingga dengan adanya informasi ini diharapkan siswa dapat mandiri terutama dalam bidang karirnya. Sedangkan untuk tawa pada permainan ini diambil dari rasa gembira yang akan dirasakan siswa ketika siswa mengikuti permainan ini dan menjalankan tantangan yang akan diberikan ketika siswa melakukan kesalahan dalam melakukan permainan.

#### **B. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa pengembangan permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang yang memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan dan ketepatan.

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang akan dilaksanakan yang berjudul “ Pengembangan Permainan KARTA (Karung Tawa) untuk Pengenalan Karir Siswa SD adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2012:407) penelitian pengembangan sendiri adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk dan produk tersebut akan diuji berdasarkan kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan produk tersebut. Produk ini tidak hanya berbentuk perangkat keras atau berupa benda seperti halnya buku panduan, modul. Namun dapat berupa perangkat lunak yang berbentuk aplikasi pengolahan data, bimbingan evaluasi dan manajemen. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis data dengan

pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk membuat analisis dan kesimpulan yang sistematis dan akurat yang berkaitan dengan penelitian pengembangan permainan KARTA (Karung Tawa) yang dikembangkan. Sehingga dari analisis tersebut dapat memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan produk oleh Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yang berisi 5 tahapan. Dengan prosedur pengembangan sebagai berikut :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (melakukan need assesment)
  - a. Studi kepustakaan
  - b. Penyusunan model produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Konsultasi dengan ahli materi dan ahli media
4. Uji validasi ahli
5. Produk siap uji coba

#### **C. Subjek Uji Coba**

Subyek uji ahli dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan calon pengguna. Kriteria yang dipakai untuk ahli tersebut antara lain :

1. Kriteria untuk ahli materi :
  - a. Berpengalaman di bidang Bimbingan dan Konseling
  - b. Berpendidikan minimal S2
2. Kriteria untuk ahli media :
  - a. Berpengalaman dalam Bimbingan dan Konseling dan telah menjadi dosen minimal 10 tahun
  - b. Berpendidikan minimal S2
  - c. Ahli dalam bidang pengembangan Bimbingan dan Konseling
3. Dalam penelitian pengembangan ini subjek uji validasi pengguna yaitu guru BK

#### **D. Teknik Analisis Data**

Berdasarkan jenis pengembangan maka data yang akan diambil berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dengan adanya data kualitatif dan kuantitatif maka digunakan teknik analisis data sebagai berikut :

- 1) Data kuantitatif adalah data yang dapat dihitung dan mempunyai batasan nilai yang diperoleh dari angket yang telah disebar pada saat uji coba. Sehingga berdasarkan data kuantitatif yang telah didapat maka data akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi menurut Sudijono (2008 : 43). Rumus yang digunakan sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : angka Persentase

f : Frekuensi jawaban alternatif

N: Number of Case (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(Sudijono, 2010 :43)

Kemudian diaplikasikan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket tertutup dengan skoring berupa rating scale dengan rincian sebagai berikut:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Kurang baik = 2

Tidak baik = 1

Setelah itu, jawaban akan dihitung dengan rumus:

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

Kualitas produk dijabarkan dalam persentase yang diperoleh dari Mustaji (2005), dengan kriteria sebagai berikut:

81 % - 100 % : Sangat baik, tidak perlu revisi

66 % - 80 % : Baik, tidak perlu revisi

56 % - 65 % : Kurang baik, perlu direvisi

0 % - 55% : Tidak baik, perlu revisi

- 2) Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari hasil mendeskripsikan bentuk masukan, saran, dan kritikan yang diberikan oleh subjek uji coba. Sehingga data yang diambil berdasarkan data kualitatif dapat diambil kesimpulan dari setiap masukan, saran dan kritikan yang diberikan oleh ahli (materi dan media) serta uji calon pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Need Assesment

#### a.Studi Kepustakaan

Tujuan dari studi kepustakaan ini adalah untuk menggali lebih dalam permasalahan yang telah ditemukan di lapangan atau mencari kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Berbagai sumber dijadikan sebagai kajian dalam studi pustaka. Beberapa sumber yang dijadikan sebagai acuan antara lain : buku, jurnal, artikel, skripsi, dan internet serta studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa sekolah. Sumber-sumber tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan dan perumusan materi yang berhubungan dengan variabel penelitian.

Dalam hal ini yang dijadikan sebagai tempat studi pendahuluan adalah 3 sekolah yang salah satu diantaranya adalah tempat penelitian dilakukan yaitu SD LAB School UNESA Ketintang. Studi pendahuluan yang telah dilakukan menghasilkan data kualitatif yang didapatkan melalui wawancara dengan guru BK dan melalui angket terbuka yang telah diberikan kepada siswa. Berdasarkan pengumpulan data tersebut dapat diketahui hasil sebagai berikut :

#### 1. Angket

Berdasarkan angket terbuka yang telah diberikan kepada siswa dengan jumlah keseluruhan 38 siswa. Dengan jumlah masing – masing kelas yaitu V-A 20 Siswa, kelas V-B 20 siswa, kelas V-C 19.siswa dan kelas V-D 19 siswa. Maka dapat diketahui bahwasannya siswa rata-rata tidak memilih profesi yang sama dengan orang tuanya. Dan berdasarkan angket yang telah diberikan diketahui 12 profesi yang banyak diminati oleh siswa. 12 profesi tersebut adalah dokter, guru, pilot, designer, arsitek, professor, astronot, youtuber, polisi, tentara, pengusaha dan musisi.

#### 2. Wawancara

Wawancara diberikan kepada guru bimbingan dan konseling di SD LAB School UNESA Ketintang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru bimbingan dan konseling diketahui bahwa dalam sekolah tersebut masih terbatas dalam pengenalan karir. Karena dalam melakukan pengenalan karir, sekolah ini hanya memberikan pengenalan karir pada siswa kelas V SD dengan mendatangkan salah satu profesi yang ada di masyarakat untuk memberikan penjelasan mengenai profesi yang sedang dilakukannya. Sehingga dapat diketahui bahwasannya pengenalan karir khususnya profesi masih kurang menyeluruh Dan berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan diketahui bahwasannya rata-rata siswa

tidak memiliki kesamaan minat profesi dengan profesi orang tuanya.

## **b. Penyusunan Produk Awal**

Penyusunan produk yang dilakukan dalam penelitian berupa mencari beberapa referensi mengenai produk yang akan dikembangkan dan menyusun konsep dari produk. Dalam penyusunan produk / konsep dari produk yang akan dikembangkan terdapat beberapa hal yang dijadikan sebagai acuan. Diantaranya adalah pembaharuan produk, keunggulan produk, keefektifan produk. Untuk melihat pembaharuan produk peneliti mencari beberapa referensi dari internet yang berupa jurnal serta skripsi yang terdahulu. Setelah hal tersebut ditemukan maka akan terlihat keunggulan dari produk yang akan dikembangkan. Setelah hal tersebut terlihat, maka dapat dianalisis keefektifan dari produk. Analisis ini dilakukan dengan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, referensi yang ditemukan dari beberapa sumber dan sharing yang dilakukan dengan guru BK dari sekolah yang akan diteliti. Karena dengan melakukan sharing dengan guru BK yang dijadikan sebagai tempat penelitian, maka kita akan mengetahui bagaimana kondisi lingkungan yang ada dalam penelitian.

Kemudian dapat dilakukan pengembangan produk awal. dengan memepertimbangkan hasil dari studi kepustakaan dan penyusunan produk yang telah dilakukan.

### **Konsultasi dengan Ahli Materi dan Media**

Konsultasi yang dilakukan dengan ahli materi dan ahli media bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari permainan KARTA (Karung Tawa) yang telah dikembangkan di awal yang dapat berupa kritik dsan saran dari ahli sehingga terbentuk kesempurnaan produk yang dikembangkan.

### **Uji Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Calon Pengguna**

Pelaksanaan uji coba awal ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Oleh karena itu diperlukan validasi materi, media dan calon pengguna / konselor sekolah untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap konten dan akseptabilitas produk. Pelaksanaan uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi BK karir yang berpengalaman secara kuantitatif dengan

menggunakan skala penilaian dan secara kualitatif dengan menggunakan komentar dan saran yang telah disediakan. Nilai yang diperoleh dari ahli materi 87,5%, ahli media 90,37 %, dan calon pengguna 85,94 %. Sehingga berdasarkan tingkat kelayakan kriteria revisi produk yang dikemukakan Mustadji (2005 : 102) dapat diketahui bahwasannya nilai yang diperoleh pada setiap uji validasi termasuk dalam kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi

### **Revisi Produk**

Permainan KARTA (Karung Tawa) yang dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi. Ketika proses ini berlangsung peneliti mendapatkan masukan-masukan terhadap permainan KARTA (Karung Tawa) yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terdapat beberapa bagian pada permainan KARTA (Karung Tawa) yang harus diperbaiki.

Berdasarkan hal-hal yang perlu dilakukan perbaikan tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan serta mendesain ulang media tersebut. revisi terhadap produk

### **Produk Siap Uji Coba**

Uji coba produk di lapangan dilakukan setelah melihat hasil validasi dari para ahli (ahli media dan ahli materi) yang menyatakan bahwasannya permainan KARTA (Karung Tawa) ini layak digunakan untuk pengenalan karir khususnya profesi. Setelah mendapatkan hasil tersebut permainan ini sudah dapat diuji terhadap sasaran penggunan/siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan pa da tanggal 19 Juni 2017. Yang mana uji coba ini terbatas hanya dilkukan pada siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang dengan jumlah 9 anak.

Berdasarkan data tersebut, dengan membandingkan besarnya “t” yang telah diperoleh dalam perhitungan diatas ( $t_{hitung} = 3,88$ ) dan besarnya “t” yang tercantum pada Tabel Nilai t ( $t_{tabel} = 2,30$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Karena t hitung lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  yang diajukan di muka ditolak. Jadi dapat diketahui bahwasannya terdapat perbedaan pengetahuan peserta didik mengenai pengenalan karir khususnya profesi ketika sebelum dan sesudah diterapkannya permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu mengenalkan karir khususnya profesi kepada siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah disajikan sebelumnya, maka pada bagian pembahasan akan disajikan uraian kegiatan secara ringkas. Secara keseluruhan proses penelitian pengembangan yang dilakukan telah terlaksanakan dengan baik berdasarkan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh TIM Puslitjaknov yang mana hanya sebatas pada tahap ke-5. Model pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya : 1)Need Assesment (Studi kepustakaan dan penyusunan model produk), 2)Pengembangan produk awal, 3)Konsultasi dengan ahli materi dan ahli media 4) Uji validasi ahli materi, ahli media dan calon pengguna, 5)Produk siap uji coba.

Pada tahap analisis produk meliputi studi kepustakaan untuk mencari kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang ada di sekolah dan studi lapangan yang dilakukan di SD LAB School UNESA Ketintang. Tahap perencanaan meliputi merumuskan tujuan dari pengembangan permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir, menentukan sasaran pengguna permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir, merumuskan materi permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir, dan membuat instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir.

Tahap pengembangan produk awal meliputi mengembangkan produk yang akan dikembangkan yaitu permainan KARTA (Karung Tawa) dan buku panduan, menentukan isi, mendesain layout dengan memesan pada ahli desain serta proses percetakan dan penggandaan permainan KARTA (Karung Tawa). Uji coba awal meliputi uji akseptabilitas ahli materi, media dan calon pengguna / konselor. Tahap revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk permainan KARTA (Karung Tawa) dan buku panduan, beberapa hal yang telah diperbaiki meliputi penambahan gambar anak sedang melakukan balap karung sambil tertawa pada cover buku panduan, matriks materi profesi dirubah menjadi

portrait, dan mengganti tujuan penelitian dan manfaat penelitian menjadi tujuan buku panduan dan manfaat buku panduan, memperbaiki prosedur yang terdapat dalam RPL pada buku panduan dan memberikan perbaikan kepada kata penutup dalam buku panduan.

Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas dilakukan uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli pengguna. Setelah dilakukan uji validitas diperoleh rata-rata penilaian untuk permainan KARTA (Karung Tawa) oleh ahli materi 92,19%, ahli media sebanyak 91,15 %, dan calon pengguna sebanyak 84,38 %. Sedangkan rata-rata penilaian ahli untuk buku panduan permainan KARTA (Karung Tawa) oleh ahli materi 82,81%, ahli media 89,58% dan calon pengguna 87,5%. Hasil penilaian tersebut bila dicocokkan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) mendapatkan kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji validasi permainan KARTA (Karung Tawa) telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan dengan rata-rata hasil penilaian "Sangat Baik".

Dalam penelitian ini juga dilakukan uji coba lapangan skala kecil permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir dengan jumlah peserta didik / siswa yang terlibat yaitu 9 peserta didik / siswa. Uji coba skala kecil dilakukan untuk melihat lebih dalam apakah pengembangan permainan KARTA (Karung Tawa) dapat memberikan pengenalan karir kepada siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang. Pelaksanaan uji coba lapangan skala kecil dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-eksperimen dengan model desain *one group pretest – posttest*. Perhitungan dalam menganalisis data dilakukan dengan menggunakan *uji t sampel berpasangan ( dependent sample t-test/ paired sample t-test)*. Penggunaan penelitian eksperimen dimaksudkan untuk menerapkan permainan KARTA (Karung Tawa) yang telah dikembangkan dan direvisi. Selain itu, digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik / siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir.

Setelah uji coba skala kecil dilakukan terhadap 9 siswa diketahui bahwasannya profesi

yang paling banyak diinginkan siswa adalah designer. Sedangkan dokter dan pengusaha menempati urutan ke dua. Dari uji coba skala kecil juga diketahui bahwasannya tidak ada perubahan kondisi psikologis yang berarti pada siswa. Hal tersebut dikarenakan setiap kelompok masih mendapatkan reward walaupun hanya satu reward. Namun ketika melakukan permainan terlihat bahwa beberapa siswa yang tertinggal memakai karung sudah putus asa untuk melanjutkan permainan. Hal tersebut dikarenakan jarak ruangan yang digunakan terlalu dekat sehingga siswa yang terlambat memakai karung tidak ingin melanjutkan permainan pada sesi itu. Dan berdasarkan uji lapangan skala kecil diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 3,88 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,30. Dengan membandingkan besarnya “t” yang telah diperoleh dalam perhitungan ( $t_{hitung} = 3,88$ ) dan besarnya “t” yang tercantum pada Tabel Nilai t ( $t_{tabel} = 2,30$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  adalah lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  yang diajukan di muka ditolak. Hal ini menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan pengetahuan peserta didik terhadap pengenalan karir khususnya profesi sebelum dan sesudah diterapkannya permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir. Sehingga berdasarkan hasil uji coba diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu bimbingan karir berupa pengenalan karir khususnya profesi.

### Simpulan

Hasil yang diperoleh dari validasi menyatakan bahwasannya rata-rata penilaian ahli untuk permainan KARTA sebagai berikut : ahli materi 92,19%, ahli media sebanyak 91,15%, dan calon pengguna sebanyak 84,38%. Sedangkan rincian rata-rata penilaian ahli untuk buku panduan permainan KARTA (Karung Tawa) sebagai berikut : ahli materi 82,81%, ahli media 89,58% dan calon pengguna 87,5%. Hasil penilaian tersebut bila dicocokkan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) mendapatkan kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Dan berdasarkan penelitian pada uji lapangan skala kecil, didapatkan perhitungan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dengan skor  $3,88 > 2,30$  sehingga dapat diketahui bahwa KARTA (Karung Tawa) membantu dalam memberikan pengenalan

karir (profesi) kepada siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan KARTA (Karung Tawa) untuk pengenalan karir siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil berupa pengembangan permainan KARTA (karung Tawa) untuk pengenalan karir siswa kelas V SD LAB School UNESA Ketintang telah memenuhi kriteria *akseptabilitas* dan kebermanfaatan media. Berdasarkan simpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada beberapa pihak, yaitu :

#### 1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (Konselor Sekolah)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu bagi calon pengguna / konselor dalam pelaksanaan bimbingan karir di sekolah khususnya dalam memberikan pengenalan karir (profesi).

#### 2. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan permainan ini diharapkan dapat membantu memberikan tambahan pengetahuan dan pengenalan karir (profesi) dengan cara yang menyenangkan.

#### 3. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan permainan ini dapat dijadikan bahan bagi sekolah untuk melaksanakan bimbingan dan konseling, khususnya untuk memberikan pengenalan karir berupa profesi.

#### 4. Bagi Peneliti Berikutnya

Dalam pengembangan permainan ini terbatas hanya pada siswa kelas V SD. Oleh karena itu diharapkan pengembangan permainan ini dapat dilanjutkan dan lebih disempurnakan lagi untuk siswa SD tingkat tinggi yaitu kelas IV, V dan VI.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aधिputra, Agung Ngurah. 2013. *Bimbingan dan Konseling : Aplikasi di Sekolah Dasar dan taman Kanak-kanak*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arikunto, Kay. 2016. *Ensiklopedia Profesi*. Solo : Tiga Serangkai

- Asim. 2001. *Sistematika Penulisan Penelitian Pengembangan*. UNM.
- Bennett, Lawrence A., Rosenbaum, Thomas S., dan McCullough, Wayne R. 1978. *Counseling in Correctional Environments*. New York : Human Sciences Press.
- Borg, Walter R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York & London: Longman.
- Boy, Angelo V., dan Pine, Gerald J. 1968. *The Counselor in the Schools : A Reconceptualization*. New York : Houghton Mifflin Company.
- Chomaria, Nurul. 2014. *Who am i? : Tes Kepribadian Remaja Muslim*. Surakarta : Al-Qudwah Publishing.
- Daryanto dan Farid, Mohammad. 2015. *Bimbingan Konseling : Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fauziah, Meifa Ida. 2016. *Pengembangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dalam Bimbingan Kelompok untuk Afiliasi Diri antar Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Huraerah, Abu. 2006. *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Hurlock, Elizabeth B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi ke-6*. Jakarta : Erlangga.
- Irham, Muhamad & Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Isaacson, Lee E., dan Brown, Duane. 1993. *Career Information, Career Counseling, and Career Development*. USA : Simon & Schuster, Inc.
- Ngalimun. 2014. *Bimbingan Konseling di SD/MI : Suatu Pendekatan Proses*. Yogyakarta. CV. Aswaja Pressindo.
- Nelson, Richard C. 1972. *Guidance and Counseling in the Elementary School*. Indiana : United States of America.
- Nursalim, Mochamad dan Darminto, Eko. 2011. *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar*. Surabaya : Unesa University Press.
- Ormrod, J.E. 2009. *Psikologi Pendidikan : Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta : Erlangga.
- Praditya, Stevanus Yoga. 2016. *Pengembangan Media Pop Up Pengenalan Karir untuk Siswa Kelas III SDN Tambakagung Puri Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Purwoko, Budi dan Pratiwi, Titin Indah. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya : Unesa University Press.
- Puslitjarknov, Tim. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Depdiknas.
- Restiyani Ajeng. 2017. *Dongeng Profesi : Mengenal Profesi melalui Dongeng*. Jakarta Selatan : Wahyumedial.
- Rochmatin, Elaine. 2016. *Pengembangan Ensiklopedia Pekerjaan Untuk Layanan Informasi Karir Siswa SMK Di Kabupaten Ngawi*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Salahudin, Anas. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Sriyon, Kak. 2011. *Andai Aku Dokter*. Jakarta : Gurita.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik*. Bandung : Alfabeta.

Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : CAPS (Center of Academic Publishing Service).

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Trisnowati, Eli. 2016. *Program Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Orientasi Karir Remaja*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya.

Undang-Undang Republik Indonesia No.4 Tahun 1979. Tentang Kesejahteraan Anak.

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan + konseling studi & karier* . Yogyakarta : CV Andi Offset.

Winkel, W.S. and Hastuti, M.M. Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Instituti Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.

Youthmanual. 2017. *Cari Profesi*.  
[www.youthmanual.com/profesi.html](http://www.youthmanual.com/profesi.html), 13  
April 2017.

Yusuf, Syamsu dan Nrihsan, A. Juntika. 2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.