

PENGEMBANGAN MODUL PENGENALAN KARIER BAGI SISWA KELAS 4 DI SEKOLAH DASAR NEGERI WIYUNG 1 SURABAYA

Adwidya Prastuti

Jurusan Bimbingan dan Konseling,
Fakultas Ilmu Pendidikan
yayamail96@gmail.com,

Najlatun Naqiyah

Jurusan Bimbingan dan Konseling,
Fakultas Ilmu Pendidikan
najlatunnaqiyah@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to develop a career introduction module that meets the criteria of acceptability which includes utility, feasibility, accuracy and propriety standard to be given to fourth grade students of primary school. This research taken placed at Wiyung 1 Surabaya Primary School. The method used in this research is RnD (Research and Development) framework. Developmental research is an effort to develop and validate an effective learning product when used in education department. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) developmental model used in this research which is have a systematic and holistic development procedure. The first phase is analysis: begins with an assessment in three different primary schools in West Surabaya which are Lidah Wetan 4 Primary School, Babatan 5 Primary School and Wiyung 1 Primary School, to determine the needs of the new product. Then continued to phase designing and developing product. After the product realized the next phase is implementing the product on real life as well as to evaluate the product developed product.

The career recognition module tested is tested to see the feasibility level. Tests are conducted in conjunction with material, media and user test experts. The result of the expert material test is 100%. The value obtained from the media test result is 90%. While the results of the assessment by potential users is 100%. So the average value of the test results of material experts, media and users is 96.67%. So it can be concluded that the product entered into the category very well, and does not need to be revised. Thus, the career recognition module for grade 4 elementary students meets the criteria of acceptability.

Keywords: *Module development, career introduction, primary school, guidance and counseling, counselor*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk untuk menghasilkan sebuah modul pengenalan karier yang memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan untuk diberikan kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Wiyung 1 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu usaha yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pembelajaran yang efektif ketika digunakan dalam bidang pendidikan. Sementara model penelitian yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) yang mana memiliki prosedur yang sistematis dan lengkap. proses analisis diawali dengan asesmen di tiga sekolah dasar yang berbeda yakni SDN Lidah Wetan 4, SDN Babatan 5 dan SDN Wiyung 1 Surabaya guna menentukan kebutuhan di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan proses mendesain dan mengembangkan produk. Setelah produk direalisasikan, dilakukan penerapan produk pada kehidupan nyata serta melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Modul pengenalan karier diuji untuk melihat tingkat kelayakan. Pengujian dilaksanakan bersama dengan ahli materi, media dan uji pengguna. Hasil penilaian uji ahli materi adalah 100%. Nilai yang diperoleh dari hasil uji media adalah 90%. Sedangkan hasil penilaian oleh calon pengguna adalah 100%. Sehingga rata-rata nilai dari hasil uji ahli materi, media dan pengguna ialah 96,67%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk masuk kedalam kategori sangat baik, dan tidak perlu direvisi. Jadi, modul pengenalan karier bagi Siswa kelas 4 sekolah dasar memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci : Pengembangan modul, pengenalan karier, sekolah dasar, bimbingan dan konseling, konselor

Copyright © 2018 Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya

I. PENDAHULUAN

Bekerja sesuai dengan kondisi diri akan memacu semangat dan menimbulkan kebahagiaan. Didukung oleh pernyataan Walgito (2010) yang menyatakan bahwa individu akan bekerja dengan senang hati dan penuh kegembiraan jika yang dikerjakan memiliki kesesuaian dengan keadaan diri, potensi dan minatnya. Sehingga dengan kondisi seperti ini manusia akan berusaha memperoleh aktualisasi diri. Aktualisasi diri adalah suatu keinginan untuk mendapatkan kepuasan diri untuk menyadari semua potensi, mampu melakukan berbagai hal, menjadi pribadi yang kreatif, dan bebas mencapai puncak potensi dirinya (Alwisol, 2014). Namun tidak semua individu mampu mengaktualisasikan dirinya dalam bidang karier.

Sebagai contoh ketika melakukan studi lapangan di SDN Lidah Wetan 4 ditemukan fakta bahwa hampir 90% siswa kelas 4 tidak mampu menyebutkan cita-cita mereka. Hanya sebagian kecil dari mereka yang mampu menyebutkan cita-citanya. Hal serupa juga terjadi di SDN Babatan 5. Ketika siswa ditanya mengenai cita-cita siswa saling bersahutan menyebutkan. Namun ketika ditanya mengenai hal apa saja yang perlu mereka siapkan untuk meraih cita-cita suasana kelas menjadi hening. Fakta baru ditemukan di SDN Wiyung 1 Surabaya. Siswa mampu menyebutkan cita-cita mereka namun minim informasi mengenai keterampilan yang mereka perlukan dalam meraih cita-citanya. Namun hal menarik yang perlu digaris bawahi adalah siswa antusias ketika mereka ditanya mengenai kegiatan pengenalan karier. Sehingga penelitian ini mengambil tempat di SDN Wiyung I Surabaya

Dari fakta yang telah disebutkan diatas, upaya yang dapat dilakukan adalah mengoptimalkan jalur pendidikan. Menurut Vaideanu (1988) dalam Dandara (2014) menyatakan bahwa *“education makes possible the development of all social sectors. There is no development without education”*. Pengoptimalan jalur pendidikan ini dilakukan dengan pemaksimalan fungsi dan tugas konselor di sekolah. Konselor dapat memberikan layanan bimbingan pengenalan karier bagi siswa mulai sejak dini. Masa kanak-kanak adalah masa dimana individu mudah menyerap informasi dari luar (POP BK SD, 2016). Hal ini disebabkan oleh berkembangnya kemampuan kognitif yang disebut tahap operasional konkrit (Santrock, 2010). Menurut Piaget dalam Santrock (2010) tahap operasional konkret terjadi pada usia anak 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini anak telah memiliki penalaran logis dalam situasi yang konkret. Anak

telah memiliki kemampuan untuk menggolongkan obyek dalam kelompok-kelompok tertentu.

Sesuai dengan penjelasan diatas, usia individu 7 hingga 11 tahun adalah masa dimana anak berada pada usia sekolah dasar. Pernyataan diatas juga didukung oleh POP BK SD (2016) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada usia emas perkembangan dan merupakan masa-masa membangun pengalaman belajar yang bermakna. Pada masa ini pula siswa mulai membangun keterampilan dasar pemilihan karier yang diperlukan pada masa depannya. Masa Sekolah Dasar adalah waktu bagi siswa dalam mengembangkan konsep diri dan perasaan percaya diri (POP BK SD, 2016). Peserta didik mulai mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan hidup (POP BK SD, 2016).

Di SDN Wiyung I Surabaya tidak memiliki Guru BK atau Konselor. Ketika sekolah tidak memiliki guru BK atau konselor layanan bimbingan dan konseling dilakukan oleh guru kelas sehingga materi layanan dapat dilaksanakan secara terintegrasi dengan pembelajaran tematik (POP BK SD, 2016). Namun hasil wawancara bersama dengan guru kelas 4 dan siswa yang telah dilakukan, ditemukan fakta bahwa tidak terdapat media yang dapat digunakan oleh guru kelas untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling berkenaan dengan pengenalan karier bagi siswa kelas 4 SD.

Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pengenalan karier bagi siswa kelas 4 yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas, diantaranya ialah kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Ainur Rohmi (2017). Mahasiswa S1 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang melakukan penelitian berjudul Pengembangan Permainan Karta (Karung Tawa) untuk Pengenalan Karier Siswa Kelas V SD Lab School Ketintang Surabaya. Menggunakan jenis penelitian pengembangan dan mengadopsi model pengembangan Borg & Gall. Penelitian dilakukan di SD Lab School Ketintang Surabaya. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Permainan Karta telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan

kategori sangat baik, tidak perlu di revisi. Serta pengembangan permainan ini dapat membantu dalam pengenalan karier siswa kelas V di SD Lab School UNESA Ketintang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Stevanus Yoga Pradita (2016). Mahasiswa S1 Bimbingan dan Konselingm Fakultas Ilmu Pendidikan, Unversitas Negeri Surabaya yang melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pop-up Pengenalan Karier bagi Siswa Kelas III SDN Tambakagung, Puri, Mojokerto. Merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan yang dikembangkan Borg & Gall. Penelitian dilakukan di SDN Tambakagung Puri Mojokerto. Hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa Popup Pengenalan Karier yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan kategori sangat baik, tidak perlu direvisi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wahyudin (2014). Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Peningkatan Pengenalan Karier pada Mata Pelajaran IPS dengan MediaVideo di kelas IV SD Negeri Gayamharjo. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian tindakan adalah meningkatnya pengenalan karier siswa dengan menggunakan media video yang berisikan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar siswa, di lingkungan masyarakat, di Indonesia dan di dunia.

Dari ketiga penelitian relevan diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa media penunjang bimbingan karier bagi siswa sekolah dasar sangat diperlukan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai pengenalan karier yang dapat berguna bagi masa depan mereka.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipilih adalah pengembangan. Penelitian pengembangan (research and developmet = RnD) merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori (Gumanti, dkk, 2016). Penelitian ini lebih ditekankan pada upaya untk menghasilkan sesuatu, menguji di lapangan, merevisi hingga memperoleh suatu hasil yang memuaskan (Gumanti, dkk, 2016) Menurut Borg & Gall (1983) dalam Setyosari (2012) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk

mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Gay, Mills & Airasain (2009) dalam Emzir (2015) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau mengkaji teori, namun untuk mengembangkan produk-produk yang efektif jika digunakan di sekolah-sekolah. Menurut Sukmadinata dalam Gumanti dkk (2016) penelutian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap (Gumanti, dkk, 2016).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bukanlah suatu proses perumusan atau pengkajian sebuah teori, namun suatu usaha yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pembelajaran yang efektif ketika digunakan di bidang pendidikan khususnya sekolah. Produk yang dimaksudkan di sini adalah sebuah media Bimbingan dan Konseling yang berupa Modul yang berisi materi-materi Pengenalan Karier yang ditujukan kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Model dan prosedur penelitian pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*. ADDIE dikemangkan oleh Reiser (2001) dan Molenda (2003). Model pengembangan ini termasuk dalam salah satu model desain pembelajaran yang bersifat generik (Gumanti, dkk, 2016). Sesuai dengan namanya ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan. Tahap pertama ialah analisis, analisis disini berkenaan dengan proses *need assesment* (analisis kebutuhan) yang ada di lapangan (Gumanti, dkk, 2016). Tahap kedua ialah desain, tahap ini menekankan pada proses merancang produk baru yang sesuai dengan hasil analisis lapangan (Sari. __:92). Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yakni tahap dimana merealisasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain (Gumanti, dkk, 2016). Tahap keempat ialah tahap implementasi. Tahap ini dikenal pula dengan proses penerapan produk hasil pengembangan pada kehidupan nyata. Terakhir, adalah tahap evaluasi adalah tahap dimana proses revisi dilakukan sesuai dengan umpan balik yang diterima pada saat proses implementasi dilaksanakan (Gumanti, dkk, 2016).

Modul divalidasi kriteria akseptabilitas dikembangkan oleh *Joint Committee Standart for Educational Program and Matreials* (1994) yang meliputi empat aspek. Keempat aspek tersebut ialah *utility standart* (aspek kegunaan), *feasibility standart* (aspek kelayakan), *accuracy standart* (aspek ketepatan) dan *propoerty standart* (aspek

kepatutan). Subyek uji validasi oleh Ahli (materi dan media) dan Calon Pengguna. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian Ahli dan Pengguna. Sedangkan data kualitatif berasal dari komentar, kritik dan saran dari Ahli dan Pengguna. Instrumen pengumpul data adalah angket. Angket adalah instrumen yang praktis untuk mendapatkan sejumlah informasi atau keterangan responden (Purwoko dan Titin, 2007). Teknik analisis data menggunakan rumus dibawah ini:

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

Dengan keterangan:

P : Angka Presentase

F : frekuensi jawaban alternatif

N : Jumlah frekuensi terbanyak individu

Dengan skala rating; 4 dengan kategori sangat baik; 3 dengan kategori baik; 2 dengan kategori kurang baik; 1 dengan kategori tidak baik. Hasil presentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005) untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk. Terdiri dari 4 kriteria yang akan ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Tingkat Kelayakan Kriteria Revisi Produk

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

Tabel 2.1 menampilkan kriteria kelayakan yang dijadikan acuan dalam melakukan revisi pengembangan modul pengenalan karier yang dikembangkan.

III. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil penelitian dan diskusi mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan:

Hasil Penelitian

Tabel 3.1 Tahap dan Waktu Pelaksanaan

Langkah pengembangan	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Analysis	- Studi pendahuluan dan survey lapangan - Identifikasi dan menentuka produk yang akan dikembangkan	1 Oktober – 19 November 2017
Design	- Research mengenai materi-materi - Desain cover modul diatas kertas - Membuat rancangan content isi modul	20 Desember 2017 – 9 Februari 2018
Development	- Merealisasikan produk berdasarkan hasil rancangan - Membuat instrument untuk mengukur tingkat akseptabilitas produk - Pengujian validasi bersama ahli media dan materi	10 Februari – 19 Maret 2018
Implementation	- Menerapkan produk di lapangan	18 -19 April 2018
Evaluation	- Melakukan revisi berdasarkan hasil umpan balik	22 Maret - 20 April 2018

Tabel 3.1 menampilkan kegiatan dan waktu pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan dalam pengembangan modul pengenalan karier untuk siswa kelas 4 sekolah dasar.

Tabel 3.2 Tahap-Tahap Pengembangan

Tahap	Rincian
Analysis	a. Melakukan studi pendahuluan dan survey lapangan b. Identifikasi dan menentukan

	produk - Mengembangkan kisi-kisi angket kebutuhan - Menghitung validitas angket - Menghitung r table - Menentukan validitas pertanyaan - Menentukan reabilitas pernyataan c. Revisi butir angket d. Penyebaran angket valid e. Analisis hasil angket
Design	
Develop	a. Research materi b. Merancang desain cover pada lembar kertas c. Merancang isi/content modul
Implement	a. Pengembangan modul b. Pembuatan instrument untuk mengukur validitas produk c. Pengujian bersama dengan ahli materi dan media
Evaluate	a. Uji pengguna (guru kelas) b. Uji pengguna (siswa) Evaluasi terhadap masukan, kritik dan saran yang telah diterima

Tabel 3.2 menampilkan rincian kegiatan yang dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang dipilih dalam pengembangan modul pengenalan karier.

Secara lebih lanjut akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai proses pengembangan Modul Pengenalan Karier bagi Siswa kelas 4 Sekolah Dasar berikut ini :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan adalah (a) studi pendahuluan dan survei lapangan serta (b) identifikasi produk sesuai dengan sasaran pengembangan. Rangkaian kegiatan ini dilakukan untuk menentukan produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berikut ini adalah penjelasan tiap-tiap kegiatan dalam tahap analisis yang dilakukan:

- a) Studi pendahuluan dan survei di lapangan dilakukan di tiga sekolah dasar yang berbeda, yakni di SDN Lidah Wetan 4, SDN Babatan 5 dan SDN Wiyung I Surabaya. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 diketahui bahwa terdapat siswa belum dapat menyebutkan cita-citanya, tidak memiliki gambaran mengenai kehidupan masa depannya, serta tidak memiliki pengetahuan

mengenai hal-hal yang berhubungan dengan persiapan karier.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketiga sekolah dasar tersebut tidak memiliki guru BK, tidak tersedianya media pengenalan karier bagi siswa. Namun siswa kelas 4B di SDN Wiyung I memiliki antusiasme yang tinggi mengenai kegiatan pengenalan karier. Sehingga upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyusun suatu media yang digunakan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Mengingat pelaksana layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar adalah guru kelas.

- b) Identifikasi produk yang dilakukan adalah dengan cara melakukan assesmen kepada siswa kelas 4 SD dengan memberikan angket kebutuhan. Hasil identifikasi diketahui bahwa siswa memerlukan media berupa modul yang berisi materi-materi pengenalan karier. Pengembangan angket dimulai dengan penyusunan kisi-kisi angket yang bersumber dari teori-teori karier bagi siswa sekolah dasar. Teori yang diadopsi adalah; SKKPD Sekolah Dasar, Jim Rex, Zunker, Sunaryo Kartadinata, dan McMahan & John Carroll. Kisi-kisi angket terdiri dari 7 indikator yang dikembangkan menjadi 23 item pernyataan.

Kemudian dilakukan pengujian validitas angket yang dikembangkan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$. R tabel diketahui adalah 0.304. hasil uji validitas diketahui bahwa dari 23 item pertanyaan yang dikembangkan terdapat enam item pertanyaan yang tidak valid. Sehingga diputuskan untuk menghilangkan tiga item pertanyaan yang dapat terwakili oleh item lain dan merevisi 3 item sehingga kalimat pernyaannya mudah dipahami oleh siswa. Selain melakukan uji validitas, dilakukan pula uji reabilitas untuk mengetahui diajegan angket yang dikembangkan. Diketahui nilai pengujian Chronbach's Alpha sebesar 0,804 yang dapat disimpulkan bahwa

angket memiliki tingkat keajegan yang tinggi.

Angket yang telah memenuhi kriteria validitas dan reabilitas kemudian disebarakan kepada 56 siswa kelas 4 di SDN Wiyung I Surabaya. Penyebaran dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai materi pengenalan karier yang dibutuhkan oleh siswa. Hasil penyebaran angket diketahui beberapa materi-materi pengenalan karier yang dibutuhkan oleh siswa kelas 4 sekolah dasar. Materi –materi tersebut diantaranya adalah informasi setelah lulus dari sekolah dasar, perlunya bersekolah dan memiliki cita-cita, macam-macam pekerjaan, pengenalan potensi, mengembangkan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari, serta merencanakan masa depan. Materi-materi tersebut dikembangkan menjadi tujuh belas (17) kegiatan yang terbagi menjadi tiga topik.

2. Tahap Desain

Kegiatan yang dilakukan dalam proses desain terdiri dari tiga kegiatan. Kegiatan pertama adalah reserach mengenai materi, kegiatan kedua adalah merancang cover dan layout cover modul, kegiatan ketiga atau terakhir adalah merancang isi/content modul. Ketiga kegiatan tersebut akan dijelaskan pada paparan dibawah ini:

- a) Research mengenai materi kelas 4 SD. Menelaah buku paket tematik kelas 4 semester ganjil dan genap untuk menentukan materi karier yang diperoleh siswa. hal ini dilakukan agar tidak terjadi pengulangan materi antara Modul Pengenalan Karier dan Buku Paket Tematik. Selain untuk menghindari pengulangan materi, penelaahan ini dilakukan untuk menyusun kegiatan siswa yang dapat disinkronkan dengan pembelajaran di kelas sehari-hari.
- b) Merancang desain cover pada selambar kertas, baik dari komposisi gambar, warna dan ukuran modul. Kemudian menentukan *layout* isi modul yang sesuai dengan desain *layout cover*.
- c) Proses perancangan *isi/content* modul dilakukan setelah melakukan analisis angket kebutuhan dan telaah

materi pada buku paket Tematik kelas 4 SD. *Isi/content* yang terdapat dalam Modul Pengenalan Karier bagi Siswa Kelas 4 SD ini berbentuk rangkaian kegiatan yang saling berhubungan. Rangkaian kegiatan ini disusun berdasarkan tujuan pemberian materi. Rincian proses pengembangan modul meliputi:

- 1) Menentukan jumlah topik pada modul,
- 2) Menentukan tujuan yang akan dicapai pada tiap-tiap topik.
- 3) Menentukan kegiatan yang mewakili isi topik,
- 4) Merancang rincian kegiatan sesuai dengan tujuan pemberian materi,
- 5) Menyusun modul pedoman bagi Guru untuk memudahkan penggunaan modul. Modul pedoman Guru berisi arahan tentang pemberian materi dalam modul.

3. Tahap pengembangan

Tahap ini adalah tahap merealisasikan rancangan-rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan modul ini berkolaborasi dengan *designer*. Terdapat beberapa kegiatan dalam tahap ini, berikut adalah uraian kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan Modul Pengenalan Karier bagi Siswa Kelas 4 SD :

a. Pengembangan Modul

- 1) Merealisasikan rancangan yang telah dibuat dengan berkolaborasi dengan *designer*.
- 2) Mendesain *cover* dan *layout* modul dengan menggunakan *Corel Draw*\
- 3) Mendesain gambar/ilustrasi dengan aplikasi.

b. Merancang instrumen

Instrumen yang dikembangkan adalah angket uji validasi yang mencakup aspek akseptabilitas yang meliputi kelayakan, kegunaan, ketepatan dan kepatutan. Aspek akseptabilitas mengacu pada buku yang disusun adalah *The Joint Committee on Standart for Education Evaluation (1994)* berjudul *Standart for Evaluation Educational Program and Material*. Dalam buku tersebut menyatakan terdapat emoot aspek yang menjad acuan dalam

mengevaluasi suatu program atau produk dalam bidang pendidikan. Keempat aspek tersebut adalah utility standart (aspek kegunaan), feasibility standart (aspek kelayakan), accuracy standart (aspek ketepatan) , dan propriety standart (aspek kepatutan).

- c. Melakukan uji validasi bersama ahli Uji validasi dilakukan bersama ahli materi dan media yang telah ditunjuk sebelumnya. Berikut adalah paparan data hasil validasi yang telah dilakukan:

Tabel 3.3 Hasil penilaian Ahli Materi

Aspek	Skor	Kategori
Kegunaan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Kelayakan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Ketepatan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Kepatutan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Rata-rata penilaian	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi

Tabel 3.3 menampilkan hasil penilaian dari ahli materi, pada keempat aspek akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan) yang di uji mendapatkan perolehan skor 100% pada masing-masing aspek. Sehingga rata-rata penilaian dari ahli materi adalah 100%. Jika melihat kriteria revisi produk yang dikembangkan menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik, tidak perlu direvisi.

Selain data kuantitatif (penilaian angka) yang telah diperoleh dari hasil pengujian, terdapat data kualitatif berupa masukan dari ahli materi guna penyempurnaan modul pengenalan karier yang dikembangkan. Masukan tersebut adalah memperjelas peran yang terdapat dalam percakapan pada kegiatan 8. Kenali dirimu.

Tabel 3.4 Hasil penilaian Ahli Media

Aspek	Skor	Kategori
Kegunaan	91,67%	Sangat baik,

Aspek	Skor	Kategori
Kelayakan	80%	tidak perlu di revisi Sangat baik, tidak perlu di revisi
Ketepatan	93,75%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Kepatutan	93,75%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Rata-rata penilaian	90%	Sangat baik, tidak perlu di revisi

Tabel 3.4 menampilkan hasil penilaian dari ahli media, pada aspek kegunaan memperoleh skor 91,67%, aspek kelayakan memperoleh skor 80%, pada aspek ketepatan memperoleh skor 93,75% dan aspek kepatutan memperoleh skor 93,75%. Rata-rata perolehan nilai uji ahli media adalah 90% untuk keempat aspek kriteria akseptabilitas yang diujikan. Jika melihat kriteria revisi produk yang dikembangkan menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik, tidak perlu direvisi.

Selain penilaian yang telah diberikan oleh ahli media diatas terdapat beberapa masukan yang diperoleh selama proses pengujian untuk penyempurnaan modul pengenalan karier yang dikembangkan. Diantaranya adalah:

- Menambahkan identitas Jurusan, Fakultas dan Universitas di bagian muka cover,
- Menambahkan editor pada halaman cover dalam modul
- Menambahkan logo UNESA pada halaman cover dalam,
- Redaksional pada halaman Kata Pengantar, Tentang Modul Pengenalan Karier, dan Panduan Penggunaan.
- Memperjelas ilustrasi/gambar dalam modul.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah dimana menerapkan produk hasil pengembangan dalam kehidupan nyata. Pada penelitian ini implementasi dilaksanakan di SDN Wiyung I Surabaya. Kegiatan implementasi ini dilakukan untuk melihat kemampuan produk mampu menjawab tujuan pengembangan yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan Uji Calon Pengguna baik Guru Kelas dan

Siswa. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif (penilaian angka) dan data kualitatif (masukan) yang diberikan oleh responden. Berikut adalah paparan hasil penilaian Uji Pengguna (Guru Kelas) dan respon siswa terhadap Modul Pengenalan Karier yang dikembangkan:

Tabel 3.5 Hasil penilaian Uji Pengguna (Guru Kelas)

Aspek	Skor	Kategori
Kegunaan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Kelayakan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Ketepatan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Kepatutan	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Rata-rata penilaian	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi

Tabel 3.5 menampilkan hasil penilaian dari Uji Pengguna, pada keempat aspek akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) yang di uji mendapatkan perolehan skor 100% pada masing-masing aspek. Sehingga rata-rata penilaian dari uji pengguna adalah 100%. Jika melihat kriteria revisi produk yang dikembangkan menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik, tidak perlu direvisi.

Tabel 3.7 Respon Siswa Terhadap Modul Pengenalan Karier

Item pernyataan	Skor
Siswa senang dengan adanya modul pengenalan karier	100%
Kegiatan dalam modul mudah dilakukan	80%
Senang melakukan tiap rangkaian kegiatan dalam modul	87%
Modul menambah wawasan mengenai pengenalan karier	93%
Tampilan modul menarik	93%
Bahasa mudah dipahami	87%

Item pernyataan	Skor
Menggunakan modul secara mandiri	93%

Tabel 3.7 menampilkan respon siswa terhadap modul pengenalan karier. Terdapat tujuh item pertanyaan yang diisi oleh siswa. Pilihan jawaban yang digunakan adalah “Ya” dan “Tidak”. Hasil yang diperoleh melalui angket adalah siswa senang dengan adanya modul pengenalan karier, tiap-tiap kegiatan mudah dilakukan, tampilan modul menarik dengan bahasa yang mudah dipahami, serta siswa mampu menggunakan modul pengenalan karier secara mandiri.

Hal penting yang perlu digaris bawahi adalah modul yang dikembangkan mampu menambah wawasan siswa mengenai pengenalan karier sebesar 93%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa modul pengenalan karier bagi siswa kelas 4 sekolah dasar telah sesuai dengan tujuan pengembangannya.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama proses pembuatan modul. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh umpan balik yang digunakan dalam penyempurnaan produk modul pengenalan karier yang dikembangkan. Berikut adalah proses evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil masukan ahli materi dan media:

- a) Memperjelas peran yang terdapat dalam percakapan pada kegiatan 8. Kenali Dirimu. Sehingga mengganti nama Unyil dengan Pak Raden.

Kegiatan 8. Kenali Dirimu

Ketika kalian ingin menggapai cita-cita apa yang perlu kalian siapkan? Berikut ini terdapat percakapan Bing-Bong dan Dania. Ayo simak.

Unyil : Hai Melani
 Melani : Hai Unyil
 Unyil : Aku punya pertanyaan buat kamu.
 Melani : Apa itu Unyil?
 Unyil : Cita-citamu ingin menjadi apa Melani?
 Melani : Kalau aku ingin jadi Dokter dan Polisi Wanita.
 Unyil : Kalau kamu ingin menjadi dokter, kira-kira pelajaran apa yang mendukungmu untuk mencapai cita-citamu?
 Melani : Hmm... pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
 Unyil : Mengapa?
 Melani : Karena untuk menjadi seorang dokter kita harus mengerti struktur tubuh manusia. Dan di pelajaran IPA kan dijelaskan.

Gambar 3.1 Tampilan halaman sebelum direvisi

Kegiatan 8. Kenali Dirimu

Ketika kalian ingin menggapai cita-cita apa yang perlu kalian siapkan? Berikut ini terdapat percakapan Bing-Bong dan Dania. Ayo simak.

Pak Raden : Hai Melani
 Melani : Hai Pak Raden
 Pak Raden : Aku punya pertanyaan buat kamu.
 Melani : Apa itu Pak Raden?
 Pak Raden : Cita-citamu ingin menjadi apa Melani?
 Melani : Kalau aku ingin jadi Dokter dan Polisi Wanita.
 Pak Raden : Kalau kamu ingin menjadi dokter, kira-kira pelajaran apa yang mendukungmu untuk mencapai cita-citamu?
 Melani : Hmm... pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
 Pak Raden : Mengapa?
 Melani : Karena untuk menjadi seorang dokter kita harus mengerti struktur tubuh manusia dan di pelajaran IPA kan dijelaskan.

Gambar 3.2 Tampilan halaman setelah direvisi

- b) Menambahkan identitas Jurusan, Fakultas dan Universitas serta memperjelas nama penulis di bagian cover.



Gambar 3.3 Tampilan cover sebelum direvisi

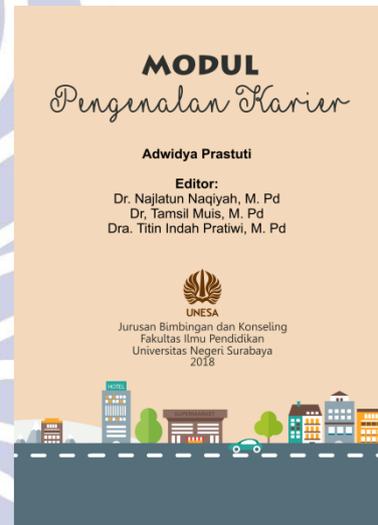


Gambar 3.4 Tampilan cover setelah direvisi

- c) Menambahkan editor dan logo unesa dalam halaman cover dalam modul

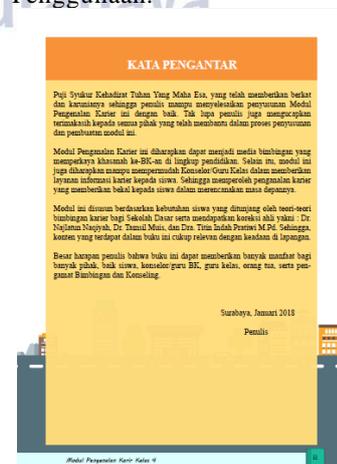


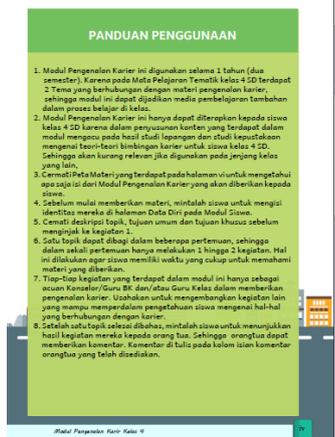
Gambar 3.5 Tampilan sampul dalam sebelum direvisi



Gambar 3.6 Tampilan sampul dalam setelah direvisi

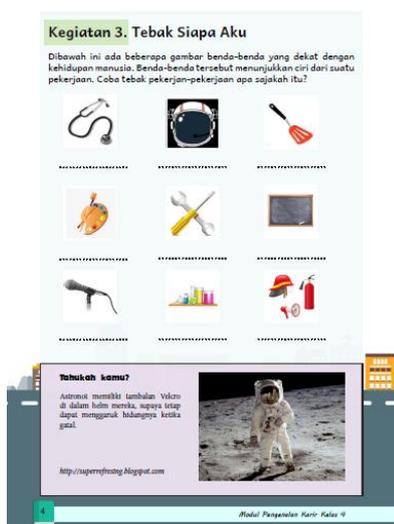
- d) Redaksional pada halaman Kata Pengantar, Tentang Modul Pengenalan Karier, Panduan Penggunaan.



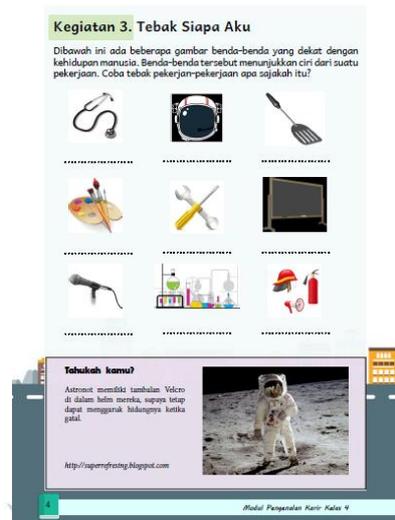


Gambar 3.7 Tampilan halaman setelah direvisi

e) Memperjelas ilustrasi/gambar dalam modul



Gambar 3.8 Tampilan halaman sebelum direvisi



Gambar 3.9 Tampilan Halaman Setelah di revisi

Tabel 3.6 Hasil Rata-Rata Pengujian Modul

Hasil Uji	Skor	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Ahli Media	90%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Pengguna	100%	Sangat baik, tidak perlu di revisi
Rata-rata penilaian	96,67%	Sangat baik, tidak perlu di revisi

Tabel 3.6 menampilkan hasil penilaian dari Uji Pengguna, pada keempat aspek akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) yang di uji mendapatkan perolehan skor 100% pada masing-masing aspek. Sehingga rata-rata penilaian dari ahli materi adalah 100%. Jika melihat kriteria revisi produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik, tidak perlu direvisi.

Diskusi

Secara lebih mendalam akan dibahas mengenai kelebihan dan temuan lapangan mengenai modul pengenalan karier yang dikembangkan:

1. Memberikan pengalaman langsung pada siswa
Kegiatan pengenalan karier yang terdapat dalam modul tidak berupa materi ceramah,

- melainkan berupa rangkaian kegiatan. Rangkaian kegiatan ini diasumsikan mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan *“comprehensive career-related program that are currently in vogue are intentional and sequential. They begin in pre-kindergarten with the assumption that career development is considered to be a longlife process, comprehensive career program are to be age-appropriate and should include experimental activities”* (Zunker, Vernon, 2006: 388). Pernyataan diatas menyebutkan bahwa kegiatan pengenalan karier dilakukan sepanjang hayat, mulai dari masa pra-sekolah atau yang sering kita sebut dengan taman kanak-kanak. Kegiatan pengenalan karier harus mempertimbangkan usia siswa, serta memuat materi-materi yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pengalaman langsung diperoleh akibat aktivitas yang dilakukan siswa saat menerima materi pengenalan karier. Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan berikut ini *“an overarching goals is to focus on classroom learning activities that address vocational competencies and foster career development”* (Zunker, 2006). Selain itu lembar kerja dan soal-soal refleksi yang dikerjakan oleh siswa akan diingat dan dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan karier pada masa yang akan datang.
2. Sebagai media layanan yang terintegrasi Seperti yang telah dipaparkan pada latarbelakang bahwa di SDN Wiyung I Surabaya tidak memiliki Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor. Sehingga fungsi dan tugas Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah tidak terlaksana. Mengacu dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan (POP) Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (2016) menyebutkan bahwa *“Jika dalam suatu sekolah dasar tidak/belum memiliki Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor maka guru kelas yang berperan dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling di kelas sehingga materi-materi bimbingan dan konseling dapat dipadukan dengan materi ajar melalui pembelajaran tematik”*. Pendapat lain yang mendukung adalah *“Career-related objectives and goals should be integrated and infused in classroom instruction”* (Zunker, 2006: 395). Materi yang dimuat dalam modul disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan telaah buku ajar tematik kelas 4 pada semester ganjil dan genap. Sehingga guru kelas dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling yang terintegrasi dengan pembelajaran melalui pembelajaran tematik tanpa mengurangi fungsi buku bahan ajar yang telah ada.
 3. *Two in One* Selain berisi ilustrasi yang menarik, modul juga memuat informasi yang bermanfaat bagi siswa. informasi tersebut dikemas dalam rangkaian kegiatan pengenalan karier yang interaktif. Hal ini didukung oleh pernyataan *“In elementary school. The primary objectives are to increase students awareness of their choices by providing occupational information in an interesting format and by challenging the occupation stereotypes”* (Brown, 2007: 315). Melalui pernyataan tersebut, ditinjau perlu adanya sebuah media pengenalan karier yang memuat materi-materi pengenalan karier bagi siswa sekolah dasar yang tidak hanya menarik namun sarat akan manfaat.
 4. Membekali siswa dengan keterampilan dasar dalam dunia kerja Pengambilan keputusan, percaya diri, penyelesaian masalah, keterampilan komunikasi adalah beberapa hal yang perlu dimiliki seseorang dalam dunia kerja. Lewat modul pengenalan karier ini siswa bekal dengan keterampilan tersebut sejak dini. Hal ini didukung dengan pernyataan *“Early childhood experiences lay an important role in building satisfaction in one’s chosen field”* (Roe, 1956; Zunker, 2006). Sehingga dengan upaya pemberian informasi sejak dini tersebut siswa dapat memiliki keterampilan dan kestabilan karier yang baik. Selain pendapat tersebut disebutkan dalam POP BK SD (2016) bahwa pada masa sekolah dasar siswa berada pada masa emas perkembangan dan merupakan masa yang tepat dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna.
 5. Modul dapat digunakan secara mandiri 93% menyebutkan bahwa siswa mampu menggunakan modul secara mandiri. Hal ini diketahui dari angket yang diberikan kepada siswa setelah menerima materi dalam modul. Fakta tersebut didukung dengan pernyataan Andi Ptastowo (2012) dalam Anggun (2014) yang menyatakan bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat belajar secara mandiri tanpa tergantung pada guru.

Selain kelebihan-kelebihan yang telah disampaikan diatas, terdapat beberapa kekurangan dari modul pengenalan karier yang dikembangkan, diantaranya ialah:

1. Modul tidak dapat digunakan pada jenjang kelas yang lebih rendah atau lebih tinggi. Modul Pengenalan Karier yang dikembangkan hanya dapat digunakan bagi siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan oleh rangkaian kegiatan yang dimuat dalam modul disusun berdasarkan hasil asesmen kebutuhan yang diberikan kepada siswa kelas 4. Sehingga kegiatan-kegiatan tersebut cukup relevan dengan kondisi siswa kelas 4 SD.
2. Tiap-tiap siswa harus memiliki modul. Berbeda dengan buku bacaan atau buku paket pelajaran yang dapat digunakan secara berkelompok atau lebih dari satu siswa. Modul pengenalan karier ini dirancang untuk dimiliki secara pribadi oleh siswa. Hal ini disebabkan terdapat halaman data diri. Lembar kerja, soal-soal refleksi dan kolom komentar orang tua yang harus diisi oleh masing-masing siswa.
3. Sekali pakai
Modul pengenalan karier ini tidak dapat digunakan lebih sekali. Karena terdapat halaman data diri, lembar kerja dan soal-soal refleksi yang harus dikerjakan oleh siswa langsung pada modul. Selain itu terdapat kolom komentar orang tua yang harus diisi untuk mengetahui respon orang tua terhadap kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa. Kolom komentar orang tua ini juga dapat memberikan informasi kepada para orangtua mengenai cita-cita putra putri mereka. Sehingga antara orang tua dan siswa saling terbuka mengenai keinginan mereka, dan orang tua dapat mengarahkan putra putrinya untuk memilih sekolah lanjutan sesuai dengan cita-cita mereka.

Selain beberapa hal yang telah disebutkan diatas, terdapat hal yang perlu diperhatikan oleh guru kelas dan atau guru bimbingan dan konseling pada era globalisasi saat ini. Berkembangnya trend pekerjaan non-tradisional atau pekerjaan masa kini yang bermunculan. Salah satu contoh pekerjaan masa kini adalah menjadi youtuber. Seperti yang dikutip dalam laman kaskus.com mengenai berita yang diterbitkan pada tanggal 27 September 2014 yang berjudul “*Youtubers-Profesi Baru Dunia*” dalam laman tersebut menyatakan bahwa “*Youtube sudah menjadi salah satu bagian dalam kehidupan kita. Creator video yang mengunggah video di Youtube disebut dengan Youtuber. Youtuber sekarang ini adalah sebuah profesi. Seorang youtuber bukan hanya membuat video untuk eksis atau sekedar keisengan, namun youtuber yang*

sebenarnya adalah orang-orang yang membuat konten original dalam bentuk video untuk dishare ke banyak orang”.

Youtuber, baik individu, kelompok, komunitas, maupun perusahaan besar memproduksi video untuk ditampilkan di Youtube. Sebagian besar dari mereka memperoleh kesuksesan dan menjadikan Youtube sebagai mata pencarian. Dengan membuat video sesuai dengan *passion* mereka, Youtube membantu mereka menjadi *passionpreneur* (kompas.com). Sehingga konselor/guru kelas perlu membekali diri dengan informasi-informasi terbaru mengenai dunia kerja..

IV. SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan dalam adalah menganalisis kebutuhan di lapangan dengan melakukan asesmen di tiga sekolah yang berbeda, sehingga dapat diketahui produk apa yang sesuai dengan kondisi lapangan. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain produk yang akan dikembangkan serta merealisasikannya bersama dengan designer. Kemudian dilakukan pengujian produk bersama dengan ahli media dan materi untuk mendapatkan masukan, kritik dan saran. Selanjutnya dilakukan pengimplementasian di SDN Wiyung I Surabaya. Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah revisi produk sesuai dengan hasil umpan baik dari ahli dan pengguna.

Produk yang dikembangkan terdiri dari modul pengenalan karier pedoman bagi siswa dan modul pengenalan karier pedoman bagi guru kelas. Pada modul bagi siswa berisi rangkaian kegiatan-kegiatan pengenalan karier yang dirangkum ke dalam tiga topik bahasan, yakni (1) Macam-Macam Pekerjaan, (2) Cita-Cita masa Depan dan (3) Ayo Sekolah!. Sedangkan modul bagi guru berisi panduan pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan hasil pengujian ahli materi, penilaian adalah 100%. Hasil pengujian ahli media, penilaian yang diperoleh adalah 90%. Uji pengguna memperoleh nilai 100%. Selain itu diketahui respon siswa terhadap modul pengenalan karier sangat baik. Rata-rata penilaian dari uji, materi, media dan uji pengguna adalah 96,67%. Jika dilihat dari kriteria revisi produk menurut Mustaji (2005) Modul Pengenalan Karier bagi Siswa Kelas 4 telah memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) dengan perolehan nilai 96,67%.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Guru Kelas

Modul pengenalan karier digunakan serta diterapkan pada siswa selama duduk di kelas 4 Sekolah Dasar. Modul ini disusun berdasarkan kebutuhan siswa akan materi pengenalan karier yang telah disinkronkan dengan pembelajaran tematik di kelas. Sehingga materi yang terdapat dalam modul tidak berdiri sendiri, melainkan melengkapi materi pengenalan karier dalam buku pembelajaran tematik yang sudah ada. Diharapkan Guru Kelas dapat menerapkan modul ini pada siswa dengan cara memperbanyak modul sesuai dengan jumlah siswa di kelas.

Perlu diingat bahwa pada sekolah dasar pelaksana layanan Bimbingan dan Konseling adalah guru kelas. Sehingga perlu adanya kompetensi standart bagi guru kelas yang melaksanakan layanan Bimbingan dan Konseling di kelas, yakni minimal telah memiliki pengalaman mengajar selama 10 tahun. Hal ini dilakukan guna memastikan layanan BK yang diberikan telah sesuai dengan kondisi siswa.

2. Sekolah

Berikut adalah saran bagi sekolah:

- a. Modul pengenalan karier ini dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang terintegrasi dengan proses belajar mengajar di kelas (khususnya pembelajaran tematik). Sehingga sekolah dapat mendukung terciptanya modul ini dengan menerapkan pada sekolah masing-masing.
- b. Rekomendasi modul ini dapat dilakukan dengan cara menerapkan modul pengenalan karier pada siswa kelas 4 SD selama satu tahun pelajaran. Hal ini dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengenalan karier yang holistik selama mereka duduk di kelas 4 SD.

3. Peneliti selanjutnya

Modul Pengenalan Karier yang kembangkan terbatas pada tiga topik bahasan, yakni (1) Macam-macam Pekerjaan, (2) Cita-Cita Masa Depan dan (3) Ayo Sekolah!. Sehingga perlu adanya satu materi tambahan yakni materi mengenai pendidikan karakter.

Pendidikan karakter ini perlu diberikan kepada siswa untuk menjadikannya insan yang tidak hanya cerdas namun berakhlak mulia.

Selain hal diatas, penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada uji calon pengguna, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba kelompok kecil. Sehingga dapat diketahui sejauh mana efektifitas modul yang telah dikembangkan., Besar harapan peneliti akan pengembangan modul pengenalan karier lanjutan, yakni bagi siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Anggun, Astria. 2014. *Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Tema "Pemanfaatan Sumber Daya Alam" untuk SMP/MTs (kelas VIII Semester I)*. diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/eprint/21856> pada tanggal 3 November 2017 pukul 07.27 WIB.
- Brown, Duanne. 2007. *Career Information, Career Counseling, and Career Development*. Ninth Edition. United State of America :Pearson education, Inc.
- Dandara, Otilia. Career Education in the Context of Long life Learning. *Journal of Social and Behavioral Science*, 142, 306-310 (2014). Sciencedirect.com
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Gumanti, Tatang Ary, dkk. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- <https://ekonomi.kompas.com> diakses pada tanggal 26 April 2018
- <https://kaskus.co.id> diakses pada tanggal 26 April 2018.
- Joint Committee on Standard for Educational Evaluation. 1994. *The Program Evaluation Standard: How to Assess Evaluation of Educational Programs*. Newbury Park, Ca: Sage.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD)*. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivis Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Praditya. Stevanus Yoga. 2016. *Pengembangan Media Popup Pengenalan Karier bagi Siswa Kelas III SDN Tambakagung Puri Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purwoko, Budi dan Pratiwi, Titin Indah. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rohmi, Ainur Rizqi. 2017. *Pengembangan Permainan Kartu (Karung Tawa) untuk Pengenalan Karier Siswa Kelas V SD Lab School Unesa*. Skripsi tidak di terbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Santrock, John. W. (2010). *Educational Psychology, 2nd Edition*. Alih bahasa Tri Wibowo B. S. Jakarta: Kencana
- Sari, Bintari Kartika. _____. “Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik *Jigsaw*”. Makalah disajikan dalam Proseding Seminar Nasional Pendidikan. *Desain Pembelajaran di Era ASEAN ECONOMICCOMMUNITY (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*. Sidoarjo. Diakses pada tanggal 13 Januari 2018.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudin, Ahmad. 2014. *Peningkatan Pengenalan Karier pada Mata Pelajaran IPS dengan Media Video di Kelas IV SD Negeri Gayamharjo*. Diakses dari <http://jurnal.student.uny.ac.id> pada tanggal 12 Mei 2017 pukul 12:13 WIB.
- Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan + Konseling (Study & Karier)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zunker, Vernon G. 2006. *Career Counseling: A Holistic Approach*. United State of America: Thomson Brooks/Cole.