

PENGEMBANGAN KARTU EKSPLORASI KARIER BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* DALAM BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN KESIAPAN KARIER PESERTA DIDIK SMP

Annisa Amalia Azzahroh

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
annisa.20002@mhs.unesa.ac.id

Elisabeth Christiana

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

ABSTRAK

Peserta didik yang telah tamat dari SMP akan melanjutkan pendidikannya ke satuan pendidikan yang lebih tinggi seperti SMA, MA, SMK, maupun bentuk lain yang sederajat. Setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan memiliki konsekuensi yang erat kaitannya dengan masa depan. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki kesiapan karier agar dapat membuat perencanaan dan keputusan karier yang tepat. Sayangnya tidak semua peserta didik memiliki kesiapan karier yang baik, persentase kebutuhan peserta didik dalam angket kebutuhan peserta didik (AKPD) masih tergolong tinggi. Untuk pengoptimalan intervensi terkait kesiapan karier peserta didik, dibutuhkan strategi layanan, metode layanan, dan juga media penunjang yang sesuai. Untuk itu kartu eksplorasi karier berbasis Quick Response Code (QR Code) berbasis *quick response code* ini dikembangkan, lengkap beserta panduan pelaksanaan layanannya. Strategi layanan yang digunakan adalah bimbingan klasikal dengan metode layanan ekspositori. Pengembangan dilakukan menggunakan prosedur pengembangan dari Borg & Gall sampai pada tahap kelima dari total sepuluh tahapan. Berdasarkan hasil uji akseptabilitas, media ini mendapat nilai 97,5% dari ahli materi, 95,8% dari ahli media, dan 100% dari calon pengguna guru BK. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media kartu eksplorasi karier berbasis Quick Response Code (QR Code) ini memenuhi kriteria akseptabilitas dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Kesiapan karier, eksplorasi karier, kartu, quick response code

ABSTRACT

Students who have graduated from junior high school will continue their education to higher education units such as SMA, MA, SMK, or other equivalent forms. Each educational unit has different characteristics and has consequences that are closely related to the future. Therefore, students need to have career readiness so they can make the right career plans and decisions. Unfortunately, not all students have good career readiness, the percentage of student needs in the student needs questionnaire (AKPD) is still relatively high. To optimize interventions related to students' career readiness, appropriate service strategies, service methods and supporting media are needed. For this reason, a Quick Response Code (QR Code) based career exploration card was developed, complete with a guide to implementing the service. The service strategy used is classical guidance with expository service methods. Development was carried out using the development procedure from Borg & Gall up to the fifth stage out of a total of ten stages. Based on the acceptability test results, this media received a score of 97.5% from material experts, 95.8% from media experts, and 100% from prospective BK teacher users. Based on these results, it can be stated that the Quick Response Code (QR Code) based career exploration card media meets the acceptability criteria and is suitable for use.

Keywords: Career readiness, career exploration, cards, quick response code

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas SDM dan mendorong pertumbuhan bangsa. Oleh karena itu, semua warga negara memiliki hak untuk mengenyam pendidikan. Di Indonesia, sejak

tahun 2008 pemerintah daerah diberi kewenangan melalui UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional untuk meningkatkan masa wajib belajar menjadi 12 tahun (sampai pendidikan menengah) sesuai dengan kondisi dan kesiapan

daerah masing-masing. Salah satu daerah yang menerapkan wajib belajar 12 tahun adalah Kota Surabaya. Dengan berlakunya kebijakan wajib belajar 12 tahun maka lulusan SMP diwajibkan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yakni SMA/SMK/MA/ sederajat. Beragam pilihan sekolah tersedia dengan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki kesiapan karier yang matang agar dapat memilih dengan tepat sekolah yang sesuai dengan minat, bakat, serta kebutuhan mereka.

Kesiapan karier (*career readiness*) adalah kemampuan peserta didik dalam menelaah berbagai faktor dalam mempersiapkan diri terkait perencanaan dan eksplorasi karier yang sistematis (Sampson dalam Astuti & Purwanta, 2019). Untuk memiliki kesiapan karier yang matang, diperlukan adanya wawasan karier yang luas, wawasan karier dapat diperoleh melalui proses eksplorasi karier.

Eksplorasi karier diartikan sebagai cara untuk mengumpulkan informasi tentang diri sendiri dan lingkungannya (Ramdhan & Salim, 2020), dengan tujuan membantu pengembangan karier individu (Porfeli dalam Suwidagdho, 2023). Eksplorasi

karier memiliki tujuan untuk membantu dalam mengembangkan kesadaran terhadap bakat, minat, dan potensi serta lingkungannya, sehingga individu dapat membuat keputusan karier yang tepat sekaligus mampu mengelola tantangan karier yang muncul di masa depan (Bhakti, 2020).

Donald E. Super (1957) menyatakan bahwa perkembangan karier manusia dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu tahap pertumbuhan (*growth*) pada usia 0-14 tahun, kemudian tahap eksplorasi (*exploratory*) di usia 15-24 tahun, lalu tahap pembentukan (*establishment*) di usia 25-44 tahun, selanjutnya tahap pemeliharaan (*maintenance*) di usia 45-64 tahun, dan terakhir tahap kemunduran (*decline*) di atas usia 65 tahun. Berdasarkan teori tersebut, masa SMP berada pada peralihan antara tahap pertumbuhan ke tahap eksplorasi. Pada tahap eksplorasi remaja akan berusaha mengembangkan pemahaman atas dirinya, mempelajari dan mencoba peran orang dewasa, mencari pekerjaan, dan mencari tempat di komunitas atau lingkungannya dimana ia bisa berkembang.

Pernyataan Super tersebut juga selaras dengan tugas perkembangan peserta didik SMP yang tercantum dalam Pedoman Operasional Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling (POPBK) (2016), terutama perihal karier adalah mengenal kemampuan, bakat, dan minat serta arah kecenderungan karier, dan apresiasi seni. Di dalamnya dipecah lagi kedalam tiga tahapan, yakni tahap pengenalan berupa pengekspresian ragam pekerjaan, pendidikan, dan aktifitas dalam kaitan dengan kemampuan diri, tahap akomodasi berupa pembentukan kesadaran akan keragaman nilai dan persyaratan serta aktivitas yang menuntut

pemenuhan kemampuan tertentu, dan tahap tindakan berupa pengidentifikasian ragam alternatif profesi, pendidikan, serta aktivitas yang memiliki relevansi pada kemampuan diri yang dimiliki. Dalam upaya pencapaian tugas perkembangan karier tentunya membutuhkan arahan dari seseorang yang lebih dewasa agar mereka dapat menambah informasi dan wawasan seputar karier secara luas, namun tetap objektif dan sesuai antara kondisi diri dengan kondisi realita di lingkungan. Pada lingkungan sekolah, pemberian bantuan dalam proses mempersiapkan karier tersebut menjadi tugas dari guru Bimbingan dan Konseling (BK).

Guru BK memiliki tugas untuk membantu peserta didik dalam mencapai perkembangan diri yang optimal, sejahtera, sukses, mandiri, dan bahagia pada kehidupannya. Dalam bidang karier, fungsi dan tujuan BK antara lain adalah membantu konseli merencanakan pendidikan lanjutan, pekerjaan serta perjalanan karier di masa depan, termasuk juga memilih program peminatan, yang sesuai dengan kemampuan, potensi, minat, bakat, keahlian dan ciri-ciri kepribadiannya (Permendikbud No. 111 Tahun 2014). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 3 Surabaya, dapat diketahui berbagai upaya yang telah dilakukan guru BK dalam membantu peserta didik dalam memiliki kesiapan karier yang matang. Beberapa strategi layanan yang dilakukan adalah bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok. Bimbingan klasikal dilakukan kepada kelas IX dengan bantuan media pohon karier untuk membantu peserta didik dalam memahami berbagai jenis kelompok peminatan yang ada di SMA/MA maupun SMK. Selain itu, guru BK juga melakukan bimbingan maupun konseling dalam *setting* kelompok yang telah terjadwal secara bergantian untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengungkapkan dan menyelesaikan kebutuhannya. Melalui beberapa intervensi tersebut, tentunya diharapkan peserta didik dapat menuntaskan tugas perkembangannya terkait aspek wawasan dan kesiapan karier dengan baik. Namun berdasarkan pemberian keterangan oleh guru BK, masih ada saja peserta didik yang memilih jenis sekolah tanpa pertimbangan yang matang.

Mempersiapkan karier memang bukan hal yang bisa dilakukan dalam waktu yang singkat. Butuh pemahaman-pemahaman dan proses realisasi yang panjang didalamnya. Bahkan dalam angket kebutuhan peserta didik, aspek wawasan dan kesiapan karier ini ada mulai dari kelas VII, yang mana tentunya setiap jenjang kelas memiliki indikator kebutuhan yang berbeda-beda. Menanggapi hal tersebut, analisis dilakukan terhadap data hasil AKPD kelas VIII yang telah dilakukan oleh guru BK sebelumnya. Berdasarkan analisis tersebut, dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang belum banyak tahu

tentang jenis-jenis profesi dan prospeknya (2,6%). Selain itu, masih banyak juga peserta didik yang belum tahu mengenai prospek karier dari setiap mata pelajaran yang mereka pelajari selama di sekolah (2,9%). Kemudian terkait dengan pemahaman diri, banyak juga peserta didik yang belum mengetahui cara eksplorasi bakat secara mandiri (2,3%). Dalam AKPD, jika persentase satu butir pernyataan $\geq 2\%$ maka masuk ke dalam kategori tinggi, $\geq 1\%$ kategori sedang, dan $< 1\%$ kategori rendah. Sehingga dari pengkategorian tersebut, kebutuhan-kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya tergolong pada tingkat kebutuhan dengan kategori tinggi. Untuk menghadapi kebutuhan tersebut, dirasa perlu adanya media penunjang yang dapat meningkatkan efektivitas dan optimalisasi layanan BK. Media layanan bermanfaat sebagai solusi dari waktu, tempat, dan daya indra yang terbatas, serta meningkatkan keinginan belajar peserta didik dengan penyampaian materi yang lebih beragam dan tidak terlalu kaku (Ulfa & Rozalina, 2019).

Terdapat berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya adalah dalam bentuk kartu. Media layanan dengan menggunakan kartu sudah sering digunakan untuk membantu proses pembelajaran/pemberian layanan. Penggunaan kartu-kartu ini adalah dianggap efektif untuk mencapai tujuan layanan karena memiliki pengaruh yang baik untuk peserta didik (Situmorang & Holiwarni, 2015). Kemajuan teknologi memberikan banyak pengaruh dalam segala aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan (Jamun, 2018). Salah satu bentuk inovasi teknologi adalah dengan adanya Quick Response (QR) Code. QR Code adalah sebuah grafik yang berbentuk dua dimensi yang dapat menampilkan informasi secara langsung setelah dipindai/scan. QR Code ini diperkenalkan oleh perusahaan Jepang yaitu Danso Wave hingga akhirnya dipergunakan secara luas di seluruh dunia. (Majid & Aprilia, 2021). QR Code dapat dipindai menggunakan kamera perangkat portabel untuk kemudian dimunculkan informasi yang dimuat didalamnya. Dengan efisiensi yang ditawarkan pada QR Code, menyebabkan QR Code banyak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah pada berbagai mata pelajaran.

Selain media yang digunakan dalam layanan, hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan efektivitas dan optimalisasi layanan adalah memilih strategi layanan yang sesuai. Topik seputar karier ini adalah topik yang sangat umum dan dibutuhkan oleh banyak peserta didik (kebutuhan dengan kategori tinggi). Menanggapi kebutuhan tersebut, bimbingan klasikal dinilai sangat sesuai untuk dijadikan strategi layanan. Menurut Panduan Operasional Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling (POPBK) (2016), Bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik dalam satu rombongan belajar dan dilaksanakan di kelas

dalam bentuk tatap muka antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didik. Sehingga dengan menggunakan strategi layanan tersebut, guru BK dapat menjangkau banyak peserta didik dalam waktu yang bersamaan, namun tetap efektif untuk berinteraksi dan mengerjakan LKPD yang telah dipersiapkan.

Beberapa metode yang dapat digunakan dalam strategi layanan bimbingan klasikal antara lain adalah bermain peran (sosiodrama), diskusi, dan ekspositori. Pada penelitian ini metode layanan yang digunakan dalam bimbingan klasikal ini adalah metode ekspositori. Metode ekspositori adalah strategi pembelajaran yang berfokus pada proses penyampaian materi secara verbal kepada sekelompok peserta didik yang dilakukan oleh konselor/guru BK dengan tujuan agar peserta didik mampu menguasai materi yang dirancang secara optimal (Darmawani, 2018). Dengan metode ekspositori, selain mempelajari materi dengan bantuan guru BK dalam setting layanan, peserta didik juga dapat mempelajarinya secara mandiri melalui media-media yang telah dikembangkan. Sehingga dengan begitu, guru BK dapat menyelenggarakan layanan secara lebih efektif dan efisien, serta peserta didik dapat memperoleh banyak informasi sekaligus dengan waktu yang relatif singkat (Yuliati, 2022).

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti merasa perlu adanya penelitian berupa pengembangan kartu eksplorasi karier berbasis quick response code dalam bimbingan klasikal untuk meningkatkan kesiapan karier peserta didik SMP.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan produk dan menguji validitasnya untuk memastikan bahwa produk telah memenuhi kriteria dan layak untuk digunakan dan memiliki kebermanfaatan pada subjek sasaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model Borg & Gall, yang dilakukan sampai pada revisi produk awal, yakni tahapan kelima dari total sepuluh tahapan.

Sasaran Penelitian

Subjek penelitian pengembangan kartu eksplorasi karier berbasis *quick response code* ini adalah guru bimbingan dan konseling dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Surabaya.

Desain Uji Coba

Desain uji coba penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan uji validasi dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (guru BK). Uji validasi ahli materi dilakukan untuk memverifikasi keakuratan, kebenaran, dan relevansi dari materi yang terdapat di dalam produk. Lalu untuk uji validasi ahli media, dilakukan untuk memenuhi standar kualitas dan efektivitas dalam konteks media tersebut. Kemudian uji calon pengguna (guru BK) dilakukan agar dapat mengetahui bagaimana pengalaman calon pengguna dalam menggunakan produk yang telah dikembangkan ini. Sehingga dari hasil uji-uji tersebut dapat diketahui bagian-bagian yang perlu diperbaiki agar media menjadi lebih optimal saat digunakan

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket penilaian akseptabilitas yang diadaptasi dari Purwoko (2010), yang didalamnya memuat empat aspek yakni kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), ketepatan (*accuracy*), dan kepatutan (*propriety*).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket uji akseptabilitas yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna guru BK. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang kemudian dijadikan acuan dalam proses revisi produk.

Untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk yang telah diuji, data diolah menggunakan rumus perhitungan Suharsimi (2006) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase yang dicari
- $\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden
- $\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Dari rumus di atas, peneliti mengumpulkan data menggunakan angket dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor Angket

Jawaban	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4
Sesuai (S)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sekolah (STS)	1

Untuk mengetahui tolok ukur ada tidaknya revisi digunakan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005), tingkat kelayakan dan revisi produk dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria Kevalidan
81% -100%	Sangat baik
66% -80%	Baik
56% -65%	Kurang baik
0-55%	Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kartu eksplorasi karier merupakan produk yang sudah melalui uji akseptabilitas yang memiliki kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang dilakukan sampai pada tahap ke 5 dari 10 langkah. Proses pelaksanaan penelitian pengembangan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3. Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Tahap Penelitian	Waktu Penelitian
1	Pengumpulan informasi awal	November s/d Desember 2023
2	Perencanaan produk	Januari s/d Februari 2024
3	Pengembangan produk awal	Maret s/d Juni 2024
4	Validasi Desain - Ahli materi - Ahli media - Calon pengguna	26 Juni – 1 Juli 2024
5	Revisi Desain	1-2 Juli 2024

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan informasi awal. Pada langkah ini peneliti mengumpulkan informasi awal yang dapat dijadikan dasar atas perlunya penelitian pengembangan kartu eksplorasi karier melalui studi dokumen dan wawancara yang dilakukan pada guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 3 Surabaya. Studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis hasil AKPD yang telah disebarkan sebelumnya oleh guru BK. Dari hasil angket kebutuhan peserta didik (AKPD) yang telah disebarkan di kelas 8 SMP Negeri 3 Surabaya menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum banyak tahu tentang jenis-jenis profesi dan prospeknya (2,6%). Selain itu juga masih banyak yang belum tahu mengenai prospek karier dari setiap mata pelajaran yang mereka pelajari selama di sekolah (2,9%). Kemudian terkait dengan pemahaman diri, banyak juga peserta didik yang belum mengetahui cara eksplorasi bakat secara mandiri (2,3%). Dalam AKPD, jika persentase satu butir pernyataan $\geq 2\%$ maka masuk kedalam kategori tinggi, $\geq 1\%$ kategori sedang, dan $< 1\%$ kategori rendah. Sehingga poin-poin yang telah disebutkan sebelumnya adalah kebutuhan peserta didik dalam

kategori tinggi dan membutuhkan intervensi terkait eksplorasi karir. Hal ini juga diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru BK pada tanggal 14 November 2023, yang menyatakan bahwa masih ada peserta didik yang belum memiliki pandangan yang luas dan alasan yang kuat saat memilih sekolah maupun jurusan di jenjang lanjutan. Selain studi dokumen dan juga wawancara, pada tahap ini, informasi juga dikumpulkan melalui studi literature yang digunakan untuk mengetahui kondisi ideal yang seharusnya dicapai peserta didik dan juga sebagai rujukan dalam mengembangkan isi materi dalam media yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam intervensi layanan karier. Studi literature ini mengkaji buku, panduan dari kementerian, dan juga penelitian terdahulu dengan topik terkait.

Sesuai dengan hasil kajian pustaka, studi dokumentasi, dan wawancara yang telah dikumpulkan, proses selanjutnya yang perlu dilalui adalah merencanakan bentuk dari media yang akan dihasilkan dan proses pengembangannya. Tujuan dari perencanaan ini adalah agar media yang dikembangkan dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan oleh guru BK dalam memberikan materi mengenai pengambilan keputusan karier.

Proses perencanaan pada tahap ini meliputi penentuan tujuan layanan, pembuatan rencana pelaksanaan layanan (RPL), serta perencanaan bentuk produk sesuai dengan materi yang telah dikumpulkan pada tahap pertama. Ada tiga rangkaian produk yang akan dihasilkan, yakni yang pertama kartu eksplorasi karier berbasis *quick response code*, panduan pelaksanaan layanan untuk guru BK, dan petunjuk penggunaan kartu untuk peserta didik. Kartu eksplorasi karier berbasis *quick response code* berbentuk satu paket kartu yang terdiri dari 8 bundel kartu yang setiap bundelnya berisi 6 kartu dengan topik yang berbeda-beda, berikut adalah rinciannya: (1) kartu cover dan informasi singkat terkait kartu; (2) kartu cara penggunaan dan alur pembahasan materi; (3) kartu 1 dengan topic mengenai diri sendiri; (4) kartu 2 dengan topik mengenal kepribadian vokasional dan ragam profesi; (5) kartu 2 dengan topik mendeteksi kecenderungan prestasi; (6) kartu 4 dengan topik mengenal pilihan studi lanjut. Kartu ini berukuran 6x9 cm yang dicetak pada kertas HVS 80 gsm pada kedua sisinya, kemudian diberi lapisan laminasi plastik pada setiap kartunya. Kemudian untuk panduan pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang nantinya akan digunakan dalam memberikan intervensi dengan bantuan kartu eksplorasi karier memiliki isi sebagai berikut: (1) pendahuluan; (2) daftar isi; (3) cara penggunaan kartu; (4) Bab 1 pendahuluan (berisi rasional, tujuan, sasaran pengguna, dan penjelasan mengenai media); (5) Bab 2 langkah-langkah kegiatan (berisi kerangka kerja guru BK, kisi-kisi layanan bimbingan klasikal,

petunjuk umum, petunjuk khusus, dan instrument capaian peserta didik); (6) daftar pustaka; (7) lampiran. Kemudian untuk buku petunjuk penggunaan kartu bagi peserta didik, susunannya seperti buku panduan pelaksanaan layanan untuk guru, namun hanya terfokus pada pengenalan media dan petunjuk teknis penggunaan kartu.

Setelah dilakukan perencanaan, tahapan selanjutnya adalah pengembangan produk awal. Pengembangan kartu eksplorasi karier berbasis *quick response code* ini dilakukan dengan disesuaikan pada rencana yang telah dilakukan di tahapan sebelumnya. Dalam proses pengembangan kartu eksplorasi karier, platform yang digunakan dalam mendesainnya adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai konten visual dengan menu yang cukup kompleks dan tampilan yang mudah dipahami. Canva juga menyediakan berbagai elemen atau gambar ilustrasi yang dibuat oleh berbagai ilustrator dari seluruh dunia, sehingga memudahkan para pengguna untuk menambahkan elemen/ilustrasi yang mendukung desainnya. Keseluruhan isi dari kartu eksplorasi karier maupun panduan baik untuk guru maupun peserta didik dikembangkan dengan memperhatikan berbagai detail seperti pemilihan warna, elemen pendukung, besaran margin, ukuran produk, bahan yang digunakan, hingga jenis packaging. Ketiga produk dibuat dengan menggunakan tema yang sama sehingga menekankan bahwa ketiganya merupakan satu rangkaian yang saling melengkapi. Setelah selesai didesain sedemikian rupa, selanjutnya ketiga produk dalam rangkaian kartu perencanaan karier ini dicetak. Kartu dicetak pada kertas HVS 80 gsm ukuran 6x9 cm dan dilapisi laminasi plastik. Kemudian bundle kartu tersebut dimasukkan kedalam *box packaging* dengan desain serupa dengan ukuran 6x9x4,5 cm. Selanjutnya untuk buku panduan guru dan buku petunjuk peserta didik dicetak pada kertas HVS 80 GSM ukuran A5. Kemudian dijilid *softcover* dengan laminasi glossy yang membuat produk tampak lebih menarik. Kemudian setelah ketiga produk tercetak, ketiganya disatukan dalam sebuah kotak plastik berukuran 23x15,5x5 cm yang telah diberi *sticker* sesuai dengan nama produk di bagian terluarnya.

Setelah produk dikembangkan sedemikian rupa, tahap selanjutnya adalah validasi produk yang dilakukan melalui angket akseptabilitas dengan kriteria penilaian yang meliputi empat aspek yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan calon pengguna guru BK, diperoleh data kuantitatif sebagai berikut :

Tabel . Penilaian Akseptabilitas Ahli Materi

Ahli Materi			
Kegunaan	Kelayakan	Ketepatan	Kepatutan
100%	100%	90%	100%
Rata-rata : 97,5%			

Tabel 4. Penilaian Akseptabilitas Ahli Media

Ahli Media			
Konsistensi	Kejelasan Kerapian	Kemenarik-an	Kepatutan
100%	100%	87,5%	87,5%
Rata-rata : 95,8%			

Tabel 5. Penilaian Akseptabilitas Guru BK

Calon Pengguna (Guru BK)			
Kegunaan	Kelayakan	Ketepatan	Kepatutan
100%	100%	100%	100%
Rata-rata : 95,8%			

Dari hasil data kuantitatif yang terkumpul melalui angket akseptabilitas, dapat diketahui bahwa skor dari berbagai aspek dari semua ahli maupun guru BK tergolong dalam kategori sangat baik. Selain data kuantitatif, juga didapatkan data kualitatif yang berupa saran dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (guru BK) sebagai berikut:

Tabel 6. Saran dari Para Ahli & Calon Pengguna

Ahli Validasi	Saran terhadap Produk
Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> Menambahkan petunjuk penggunaan singkat dalam kartunya (menambahkan satu kartu yang berisi petunjuk singkat) Memperbaiki pemilihan judul pada Bab II, yang semula 'Langkah-langkah Kegiatan', menjadi 'Langkah-langkah Penggunaan Kartu' Mengubah judul panduan siswa, yang semula sama dengan panduan guru, menjadi 'Petunjuk Penggunaan Kartu Eksplorasi Karier untuk Meningkatkan Kesiapan Karier Peserta Didik.' Menambahkan bagan/mapping cara penggunaan singkat yang diletakkan di halaman sebelum Bab I, baik dalam panduan guru maupun panduan peserta didik.
Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> Mengubah spasi pada panduan peserta didik dari 1,15 menjadi 1,5 agar sesuai dengan usia dan tidak membuat peserta didik jenuh dalam membaca. Mengubah letak judul yang ada pada cover yang semula rata kanan menjadi rata tengah (center) Mengubah komposisi elemen yang digunakan dalam cover agar nampak selaras dan sesuai dengan judul Mengubah letak profil penulis dan profil pembimbing yang awalnya di halaman paling belakang, dipindah ke cover belakang.

	5. Memastikan penjilidan softcover dilakukan dengan rapi tanpa ada kertas tambahan yang mengganggu kerapian.
Guru BK	1. Menambahkan tautan file PDF LKPD yang siap untuk dicetak dan diberikan kepada peserta didik, sehingga apabila kondisi peserta didik tidak memungkinkan untuk mengerjakan melalui spreadsheet, guru BK dapat memberikan lembar LKPD yang sudah dicetak.

Setelah melakukan validasi produk, tahap kelima yang dilakukan adalah revisi produk. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil uji validasi kualitatif melalui saran yang diberikan pada angket akseptabilitas. Dengan saran yang telah diberikan oleh para ahli dan calon pengguna terhadap produk, produk ini telah direvisi sebagai perbaikan produk penelitian yang dikembangkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan, dapat diketahui bahwa pengembangan media kartu eksplorasi karier berbasis *quick response code* dalam bimbingan klasikal untuk meningkatkan kesiapan karier peserta didik SMP telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kepatutan yang telah dikembangkan melalui prosedur pengembangan Borg & Gall (1983) melalui tahapan (1) Pengumpulan informasi awal; (2) Perencanaan produk; (3) Pengembangan produk awal; (4) Validasi produk; (5) Revisi produk.

Pada tahap pencarian informasi, data awal terkait sekolah dikumpulkan melalui proses studi dokumen (analisis hasil AKPD kelas VIII), dan wawancara dengan guru BK. Kemudian untuk data komparasi terkait kondisi ideal yang seharusnya terjadi pada peserta didik, informasi dikumpulkan melalui studi pustaka pada panduan-panduan pelaksanaan BK yang telah diterbitkan oleh Kementerian pendidikan sebelumnya. Selain itu buku-buku yang berisi teori maupun implikasi teori baik dari nasional maupun internasional juga digunakan sebagai landasan pengembangan media ini.

Pada tahap perencanaan, kebutuhan-kebutuhan peserta didik yang ada dikomparasikan dengan materi-materi yang sudah terkumpul dari studi literatur untuk dipilah mana materi yang diperlukan oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga materi yang tampak pada media dapat tepat sasaran sesuai dengan analisis kebutuhan, sehingga dapat digunakan sebagai media penunjang yang dapat meningkatkan optimalisasi dan efektivitas layanan. Dalam pelaksanaannya, media ini akan diimplementasikan dalam layanan bimbingan klasikal dengan metode layanan ekspositori. Layanan bimbingan klasikal dipilih

karena topik yang dibutuhkan peserta didik terkait informasi karier ini merupakan topik umum dan memiliki persentase tingkat kebutuhan yang tinggi. Kemudian untuk pemilihan metode layanan inventori, dilakukan karena pada topik ini, materi yang diperlukan oleh peserta didik sangat padat. Metode yang dirasa sesuai adalah metode ekspositori. Selain itu, penggunaan media sebagai penunjang layanan juga tergolong dalam ekspositori tertulis. Sehingga dengan strategi layanan bimbingan klasikal dan metode layanan ekspositori tertulis, diharapkan kebutuhan peserta didik dapat terentaskan dengan optimal, efektif, dan efisien.

Pada tahap pengembangan produk awal, produk dikembangkan melalui perencanaan yang telah disusun sedemikian rupa sebelumnya. Proses pengembangan dibantu dengan aplikasi Microsoft Word dan juga Canva. Desain pada setiap produk (kartu, panduan pelaksanaan layanan, dan petunjuk penggunaan kartu) memiliki desain dengan satu tema, ini dilakukan agar nantinya pengguna dapat langsung memahami bahwa ketiga media ini adalah satu rangkaian yang memiliki fungsi masing-masing. Packaging juga di desain compact, kartu diletakkan dalam *box packaging* dengan ukuran yang sesuai. Begitupun dengan *box* luar yang mewadahi ketiga produk, dipilih dengan ukuran yang sesuai dengan media, berbahan plastik sehingga kokoh dan aman dari percikan air. Isi materi dalam produk juga telah disesuaikan dengan perencanaan materi, komposisi dan warnanya juga telah diatur sedemikian rupa agar pengguna dapat membaca dan memahami materi yang ada secara nyaman dan tidak membosankan.

Setelah dilakukan pengembangan produk awal, selanjutnya adalah melakukan uji validitas. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, diperoleh persentase sebesar 97,5%, dan tergolong dalam kategori sangat baik dalam keempat aspek akseptabilitas yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Selanjutnya untuk penilaian dari ahli media, diperoleh hasil sebesar 95,8% dan tergolong dalam kategori sangat baik dalam keempat aspeknya yakni konsistensi, kejelasan dan kerapian, kemenarikan, serta kepatutan. Lalu untuk penilaian dari calon pengguna (guru BK) mendapatkan penilaian sebesar 100% dengan aspek-aspek yang sama seperti instrumen ahli materi. Berdasarkan beberapa hasil uji akseptabilitas tersebut, jika disesuaikan dengan kategori penilaian dari Mustaji (2005), nilai uji akseptabilitas dengan rentang nilai 81%-100% termasuk kedalam kategori sangat baik. Selanjutnya untuk penilaian kualitatif, diperoleh berbagai komentar ataupun saran dari para ahli dan calon pengguna. Saran tersebut meliputi isi materi, teknis penggunaan, desain produk, kerapian penyusunan, serta penambahan komponen-komponen lain yang diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan

media. Saran-saran tersebut menjadi landasan dalam melakukan revisi produk awal. Sehingga produk yang telah mendapatkan revisi dan perbaikan, dapat menjadi produk yang lebih baik dan diharapkan dapat menjadi penunjang intervensi yang lebih optimal.

Kartu eksplorasi karier berbasis quick response code yang dikembangkan ini didesain dalam bentuk kartu yang dilengkapi dengan panduan pelaksanaan layanan untuk guru dan petunjuk penggunaan kartu untuk peserta didik. Dengan melalui tahapan uji akseptabilitas yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan calon pengguna yang menunjukkan hasil sangat baik dan layak untuk digunakan, menjadikan media ini dapat menunjang pemberian intervensi oleh guru BK, terutama pada layanan bimbingan klasikal bidang karier. Isinya yang komprehensif dan dilengkapi dengan panduan yang terstruktur akan membuat guru BK lebih mudah dalam melaksanakan intervensi.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya dikembangkan sampai pada tahap kelima sesuai prosedur Borg & Gall. Sehingga diharapkan ada penelitian selanjutnya yang dapat melanjutkan penelitian ini sampai pada tahap kesepuluh yakni diseminasi dan implementasi. Selain itu, pada kartu dan infografis materi keempat tentang pemilihan studi lanjut, informasi yang digunakan berdasarkan panduan dari kurikulum merdeka, sehingga jika terdapat perubahan kurikulum dan menyebabkan kebijakan terkait SMA/MA/SMK berubah, maka isi dari kartu tersebut perlu disesuaikan kembali.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (guru BK) pada media kartu eksplorasi karier berbasis quick response code untuk meningkatkan kesiapan karier peserta didik SMP dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini telah memenuhi aspek-aspek akseptabilitas. Berikut ini adalah hasil penilaian dari para ahli dan calon pengguna yang telah dikategorikan berdasarkan Mustaji (2005)

1. Hasil Uji validasi pada ahli materi memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 97,5% dengan kategori sangat baik.
2. Hasil Uji validasi pada ahli media memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 95,8% dengan kategori sangat baik.
3. Hasil Uji validasi pada calon pengguna memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 100% dengan kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa kartu eksplorasi karier berbasis quick response code untuk meningkatkan kesiapan karier peserta didik SMP telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru BK

Bagi guru BK di SMP Negeri 3 Surabaya, dalam menggunakan media ini diharapkan tetap memberikan pengertian kepada peserta didik untuk menghargai setiap profesi yang ada disekitar mereka dan juga mebhargai setiap cita-cita yang dimiliki oleh teman-temannya

2. Bagi Peneliti lain

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan tahapan pengembangan kartu eksplorasi karier berbasis quick response code agar nantinya dapat digunakan secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. R., & Wiyono, B. D. (2018). "Pengembangan Modul Pemilihan Karier Untuk Peserta didik Kelas IX SMPN 3 Babat Lamongan." *Jurnal BK UNESA*, 8(2), 1–9. <https://jurnalmahapertadidik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk.unesa/article/view/23119Association>.
- Astuti B dan Edi Purwanta. 2019. *Bimbingan karier untuk meningkatkan*
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (N. Benevento (ed.); Fourth Edi). Longman Inc.
- Career Exploration Center. (2020). *Career Exploration Guide*. Human Ecology Office of Career Development Cornell University.
- Dahlan, S. (2022). *Inventori Eksplorasi Karier Arahkan Diri*.
- Darmawani, E. (2018). Metode Ekspositori dalam Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling Klasikal. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 30–44. Development. New York: Harper
- Dodd, V., Hanson, J., & Hooley, T. (2022). Increasing students' career readiness through career guidance: measuring the impact with a validated measure. *British Journal of Guidance and Counselling*, 50(2), 260–272. <https://doi.org/10.1080/03069885.2021.1937515> (Fourth Edi). Longman Inc. Guidance and Counseling Program. America: American Counseling
- Gysbers, N. dan Henderson, P. (2006). *Developing & Managing Your School*
- Holland, J. L. (1973). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments*. *Psychological Assessment Resources*.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: erlangga.
- Indonesia. (2003) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Kemdikbud. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling (POPBK) SMP*.
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi BK Kurikulum Merdeka*.
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Pemilihan Mata Pelajaran Pilihan di SMA/MA/Bentuk Lain yang Sederajat*.
- Kemdikbudristek. (2022). *Pedoman Penelurusan Minat dan Bakat Jenjang SMP. kesiapan karier*. Yogyakarta: UNY Press
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Pui di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529–549. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press. Research: An Introduction (N. Benevento (ed.);
- Purwoko, B., Sartinah, E. P., & Nurismawan, A. S. (2022). Pengembangan Buku Manajemen dan Supervisi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 48–63.
- Situmorang, E., & Holiwarni, B. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi Sederhana di Kelas X SMA Tri Bhakti Pekanbaru. *Universitas Riau. JOMFKIP: Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 2(2), 1- 11. Diakses dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/336483>
- Super, D. E. (1975). *The Psychology of Career: An Introduction to Vocational*

Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan di SMP.

Ulumudin, I., & Martono, S. F. (2018). *KAJIAN IMPLEMENTASI PROGRAM WAJIB BELAJAR 12 TAHUN DI KOTA SURABAYA. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 16(2).* <https://doi.org/10.21009/jimd.v16i2.8758>

Yuliati, E. (2022). Penerapan Metode Ekspositori Lisan dan Tertulis pada Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Bidang Layanan Pribadi Topik Layanan Kecerdasan Emosi dan Pengendalian Diri Semester 1 SMA Negeri 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 2(2), 180-189.*

