

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat. Saat ini kita juga memasuki revolusi industri 4.0. Revolusi industry 4.0 membutuhkan sumber daya manusia yang dapat menghadapi tantangan hidup dengan kemampuan yang baik. Revolusi industry juga memunculkan berbagai profesi baru, sehingga kita harus mempersiapkan anak-anak dari sekarang, karena mereka adalah generasi penerus eksistensi bangsa. Untuk menghadapi perubahan dan perkembangan tersebut, diperlukan kontribusi dari berbagai bidang, salah satunya pendidikan dalam hal ini dapat dikaitkan dengan bimbingan dan konseling di sekolah.

Bimbingan konseling merupakan proses memberi bantuan secara berkesinambungan kepada individu agar dapat memahami dirinya dan bertindak wajar sebagai cara untuk memenuhi tuntutan keluarga dan masyarakat (Winkel dan Hastuti, 2010). Tujuan layanan bimbingan ialah agar individu mampu mengontrol dirinya dan berkembang secara maksimal serta menyelesaikan tugas yang dihadapi dalam kehidupannya. Maksud dari tujuan ini ialah perkembangan kepribadian seoptimal mungkin.

Bimbingan konseling membantu individu agar bisa menjadi pribadi yang utuh sehingga mampu mengaktualisasikan dirinya. Individu mampu untuk menyesuaikan diri di kehidupan yang akan datang. Kecakapan,

Penyesuaian diri dan kepribadian yang utuh diharapkan bisa dimanfaatkan untuk bisa dijadikan layanan bimbingan konseling.

Guru bimbingan konseling mempunyai tugas menjalankan fungsi pemahaman, penyesuaian, fasilitas, penyesuaian, penyaluran, adaptasi, pencegahan, pengembangan serta pemeliharaan (Prayitno, 2015). Fungsi-fungsi bimbingan konseling harus dilaksanakan agar peserta didik bisa berkembang dengan optimal secara utuh. Salah satunya fungsi yang dilaksanakan adalah pemahaman, lewat bimbingan karier kepada peserta didik.

Bimbingan karier untuk anak sekolah sangat penting, karena dapat membuat gambaran tentang kehidupan yang akan datang, yaitu kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, serta warga negara. Bimbingan karier secara formal belum dikenalkan di dunia pendidikan dasar Indonesia (Winkel dan Hastuti, 2010). (Perlu ada jurnal hasil penelitian yang mendukung). Bimbingan karier berperan sebagai rangkaian perkembangan karier manusia, khususnya dalam perencanaan karier sejak anak-anak. Bimbingan karier sangat penting dalam proses pemilihan karier di kehidupan yang akan datang. Hanover (2012) mengungkapkan program kesadaran dan pengembangan karier telah direkomendasikan oleh para peneliti pendidikan sejak 1990-an yang di berikan saat sekolah dasar. Despina (2013) dalam penelitiannya menyampaikan tujuan bimbingan karier di sekolah dasar ialah eksplorasi karier, pengetahuan dunia kerja, kesadaran diri, keterampilan membuat keputusan, memahami makna berbagai konsep yang relevan dengan pasar kerja, dan kesadaran.

Marion (2000) menyampaikan bahwa bimbingan karier, merupakan perencanaan karier tentang kehidupan yang diberikan sebagai keterampilan hidup sejak awal masa kanak-kanak. Ada empat hal yang mendasarkan untuk ketrampilan ini, yang pertama Pengembangan karier hidup adalah proses spiral sepanjang masa. Kedua, perencanaan karier hidup mencakup serangkaian sub keterampilan. Ketiga, kesadaran karier dan eksplorasi karier merupakan dasar bagi perencanaan karier hidup yang efektif. Keempat, Faktor yang tidak lazim mempengaruhi pengambilan keputusan setiap orang. Dapat kita simpulkan, bahwa perencanaan karier sangat saling berkaitan, mulai dari ketrampilan sampai bisa memutuskan.

Marion (2000) mengungkapkan bimbingan karier mencakup perencanaan karier yang merupakan keterampilan hidup untuk mewujudkan konsep kesadaran karier, eksplorasi karier dan pengembangan keterampilan yang dapat dimulai sejak awal kehidupan seseorang. Jika kita memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk perencanaan karier hidup yang efektif, kita dapat mengembangkan potensi mereka yang bermanfaat sepanjang hidupnya.

Zunker (2006) mengatakan bahwa kesadaran karir merupakan kematangan karir yang perlu dicapai oleh individu dan perlu diberikan pada awal tahun individu disekolah, yaitu pada saat tingkat pendidikan dasar. Program terkait karier di sekolah dasar dipandang sebagai bahan penting dalam proses pendidikan semua siswa (Zunker, 2006). Hanover (2012) mengatakan bahwa pengembangan karir di tingkat dasar merupakan cara

membantu siswa memahami tentang peran pekerjaan, keunikan akan dirinya sendiri, dan pengetahuan dasar tentang berbagai pekerjaan. Sekolah dasar bisa menciptakan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan dasar yang lebih awal. Keterampilan dasar ini adalah untuk akademis dan pengembangan sosial yang diperlukan untuk kuliah dan kesiapan karier (*National Office for School Counselor Advocacy*, 2012).

Berdasarkan pemaparan tersebut, perkembangan karier di sekolah dasar melingkupi eksplorasi karier, pengetahuan dunia kerja, kesadaran diri, pengembangan keterampilan membuat keputusan, memahami makna berbagai konsep yang relevan dengan pasar kerja, dan kesadaran karier. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengenalan karier menjadi pokoknya. Anak-anak bisa mengenal karier sesuai dengan perkembangannya. Anak-anak juga dapat mengenal berbagai macam profesi sesuai perkembangan kognitifnya.

Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, pada saat ini berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal. Piaget (Yusuf, 2015) mengatakan bahwa anak dapat mengembangkan daya nalarnya dengan diberikan pelatihan untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal yang ada di lingkungannya. Suherman (2013) berpendapat bahwa hal tersebut disebabkan anak memiliki konsep kognitif yang semakin jelas. Oleh karena itu, pemberian informasi karier untuk anak sekolah dasar harus disesuaikan dengan perkembangan proses berpikirnya. Pemberian informasi ini harus konkret sehingga anak-anak bisa lebih mendalam memahami informasi yang dimaksud. Pemberian Informasi

bisa menjadi lebih jelas dengan pemberian media yang konkret, misalnya berupa gambar.

Pemberian informasi serta pengenalan karier pada anak SD harus bersifat konkret sehingga dapat dipahami oleh anak SD kelas atas (kelas 4, 5, dan 6). Anak SD kelas atas memiliki tugas perkembangan karier mengenai pengenalan macam profesi serta mengenal kegiatan orang lain, menghargai macam profesi dan kegiatan sebagai hal yang saling berkaitan (SKKPD, 2007). Ginzberg (Hartung, 2005), mengartikan masa anak-anak merupakan periode pertumbuhan yang penting bagi perkembangan karier. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan karier, yaitu melalui bimbingan karier. Ali dan Graham (1996), mengatakan bahwa bimbingan karier yang efektif adalah proses yang ditujukan untuk individu agar memperoleh pembekalan tentang pemahaman yang jelas kepada diri sendiri serta memiliki kekuatan untuk perkembangan karier di masa depan.

Bimbingan karier ini sangat perlu diberikan bagi semua siswa, khususnya sejak dari sekolah dasar (kurang piker dasar piker empiriknya). Namun, beberapa penelitian menunjukkan kondisi pelaksanaan bimbingan karier belum berjalan dengan baik. Widada (2013) mengatakan bahwa salah satu tanggung jawab guru kelas harus mampu memberi layanan bimbingan konseling di kelas. Kehadiran tenaga ahli bimbingan ini diperlukan sebagai konselor kunjung untuk setiap konselor bagi beberapa sekolah dasar.

Wibowo (2017) dalam penelitian berjudul *Implementasi Layanan Bimbingan Karier di SD*, mengatakan bahwa terdapat empat hal yang

menjadikan alasan sehingga bimbingan karier belum bisa dilaksanakan dengan baik. Empat hal tersebut, yaitu (a) kesibukan guru pembimbing ataupun guru kelas tidak dapat menguasai kelas, (b) pemilihan materi yang kurang bervariasi, (c) pemberian materi yang membosankan, dan (d) lingkungan sosial budaya serta keadaan ekonomi peserta didik. Hadi (2015) dalam penelitiannya mengatakan proses layanan bimbingan dan konseling oleh guru kelas secara umum tergolong dalam kategori sedang. Proses layanan bimbingan dan konseling oleh guru kelas telah dijalankan, tetapi masih terdapat beragam kekurangan dan kendala di dalamnya. Dapat kita simpulkan, bahwa kinerja serta materi menjadi salah satu faktor bimbingan belum maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, bisa disimpulkan bahwa proses guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karier belum optimal dikarenakan masih belum adanya guru BK di tingkat sekolah dasar. Kebanyakan guru Bimbingan dan Konseling hanya diganti oleh guru kelas yang bukan merupakan lulusan BK, permasalahan administrasi yang belum dibuat, serta pemberian materi yang membosankan sehingga menimbulkan komunikasi satu arah yang monoton. Pendapat tersebut dikuatkan dengan temuan dari observasi yang dilakukan peneliti di SD Maria Asumpta Klaten pada tanggal 18 Februari 2018. Hasil observasi peneliti tentang bimbingan karier bahwa belum diberikannya bimbingan karier di sekolah tersebut. Bimbingan karier belum diberikan pada anak-anak karena tidak ada guru bimbingan konseling.

Anak-anak hanya mendapatkan bimbingan pribadi sosial lewat materi pendidikan karakter di sekolah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Maria Assumpta Klaten kepada 74 siswa dengan cara observasi dan angket, terlihat bahwa anak-anak hanya mengenali beberapa pekerjaan saja, seperti guru, polisi, tentara, penambang pasir, pedagang, pilot, dan dokter. Sama halnya dengan observasi serta wawancara pada anak-anak SD Cinta Kasih Tzu Chi Cengkareng, anak-anak hanya mengenal profesi pekerjaan yang sama. Badan statistik nasional dalam *Klasifikasi Baku Jenis Pekerjaan Indonesia* membuat golongan pokok menjadi 10, serta ada 599 klasifikasi pekerjaan (Badan Pusat Statistik, 2014). Dari informasi ini kita memperoleh gambaran bahwa anak-anak SD Kelas Atas Maria Asuppta Klaten belum memiliki pengetahuan profesi yang luas. Anak-anak harus memiliki pengetahuan profesi agar mengenal berbagai macam karier sejak dini dan anak-anak mendapat pengetahuan yang lebih luas tentang profesi.

Proses pemberian informasi perlu dilakukan dengan media yang efektif. Media yang efektif ini dapat membuat bimbingan bertambah baik. Septiana (2014) mengatakan pengembangan media untuk bimbingan klasikal harus mudah dipakai, praktis dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa. Winkel dan Hastuti (2010) mengatakan bahwa bimbingan untuk siswa SD kelas atas dapat memakai gambar berwarna dan berbagai permainan dalam kelompok kecil. Cara yang dipilih sepatutnya bisa menghasilkan kondisi bimbingan yang menarik, menyenangkan, menstimulus rasa ingin tahu,

mendidik, mengaktifkan minat, serta memaksimalkan kreativitas. Bimbingan yang menarik, membuat antusias serta menyenangkan adalah sebuah keharusan.

Berdasarkan penelitian Amelia (2015), semakin menegaskan bahwa proses bimbingan klasikal dengan media sangat sesuai. Bimbingan klasikal dengan media di sekolah dasar dinilai dapat membuat siswa tidak cepat jenuh dan mampu menerima materi dengan baik. Media ini dibutuhkan agar tujuan dari bimbingan dapat kita capai, khususnya dalam bimbingan karier. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi berharga untuk membantu siswa meningkatkan wawasan berbagai profesi serta membuat kegiatan bimbingan karier melalui yang permainan atau *games* yang telah dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran dalam konteks karier sebagai metode bimbingan.

Bimbingan yang menarik ini bisa kita lakukan lewat media pembelajaran. Azhar (Arief, 2014) menyampaikan, media pembelajaran memperjelas penyampaian pesan supaya tidak terlalu verbalitas, menyelesaikan keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, selain itu dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Ni Luh (2017) dalam artikelnya, mengatakan media akan memperjelas informasi agar tidak terlalu verbalistis. Media pembelajaran akan mampu menyelesaikan keterbatasan ruang, waktu, energi dan daya indra. Selain itu, media pembelajaran bisa memunculkan gairah belajar dan interaksi murid dengan sumber belajar menjadi lebih dekat. Mawarni (2013), dalam penelitiannya tentang peranan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengatakan bahwa media gambar mampu

meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran. Ambarwati (2017) mengatakana bahwa penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI.

Selain media kartu ini, ada beberapa penelitian yang menggunakan media kartu. Rani (2016) tentang penggunaan media kartu bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat dan bernilai positif antara penggunaan media kartu gambar cerita berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini.

Rajasa (2015) juga melakukan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket untuk siswa SMA. Hasil yang didapatkan bahwa kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket dengan pokok bahasan materi (sinyal wasit) ini dikategorikan layak digunakan. Lebih lanjut, Maslahah (2016), dalam penelitin pengembangan Media Kartu REMI Komunikasi Interpersonal Untuk Melatih Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMP mendapatkan hasil bahwa Media Kartu REMI Komunikasi Interpersonal ini sebagai alternatif sumber belajar yang dapat membantu konselor untuk mempermudah penyampaian materi. Penelitian tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi sarana bagi kita untuk mempermudah dalam memberikan informasi kepada siswa.

Hanani (2016) mengatakan bahwa media menjadi sarana bimbingan untuk memberikan informasi dan komunikasi. Media merupakan salah satu sumber aktivitas bimbingan karier untuk siswa dalam mengeksplorasi karier. Media yang digunakan juga harus menarik, sehingga dapat mewujudkan pesan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Media bisa membantu siswa untuk memahami informasi terkait dunia kerja. Media harus menjadi alat yang penting karena dapat meningkatkan layanan bimbingan menjadi lebih baik. Media yang dipilih peneliti adalah kartu bergambar karena belum terdapat media kartu bergambar di sekolah. 74 siswa memilih media kartu.

Geldard and Geldard (2012) mengatakan bahwa pemilihan media kartu sebagai alat adalah sesuai dengan aktivitas anak serta kemampuan dan kebutuhan anak. Faktor memilih media ini disesuaikan dengan cakupan usia perkembangan anak dan tujuan dari bimbingan saat ini pada anak. Hal ini disebabkan, Media kartu merupakan salah satu contoh dari media pengajaran. Melalui penggunaan media kartu akan dapat memperjelas masalah, sehingga dengan melihat gambar siswa akan terbantu dalam memahami informasi dengan lebih baik. Penggunaan media kartu dapat meningkatkan kemampuan pemahaman karier siswa.

Media kartu berfungsi untuk menampilkan materi secara langsung. Selain itu, media dibuat oleh pengajar atau mengambil gambar dari sumber lain yang sesuai dengan materi yang akan diberikan (Yuswanti, 2010). Penggunaan media kartu diharapkan bisa menyampaikan materi menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media kartu bisa membantu belajar

siswa dengan menggunakan indra penglihatan. Selain itu, pembelajaran akan lebih meningkatkan daya tarik siswa SD kelas atas.

Pentingnya penggunaan gambar dalam bimbingan karir diperkuat dengan beberapa penelitian. Purwanta (1993) dalam penelitiannya tentang penggunaan gambar sebagai teknik bimbingan karir di sekolah dasar yang menghasilkan produk berupa gambar berbagai macam profesi sebagai media bimbingan karir di sekolah dasar.

Hanani (2016), dalam penelitiannya menghasilkan produk kartu karir yang dipakai sebagai media permainan dalam bimbingan karir bagi siswa kelas I, II, dan III SD. Karakteristik Kartu bergambar yang pakai terdiri dari 10 profesi, berisi tentang alat bekerja dan tempat bekerja. Herlina (2017) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosa kata bahasa Inggris untuk siswa kelas tiga SD. Karakteristik kartu yang digunakan berukuran kira-kira seukuran kartu pos atau 25x30 cm., isi kartu di kelompokkan dalam beberapa seri: hewan, buah-buahan, warna, bentuk, huruf, angka, profesi. Rumidjan (2017) dalam penelitian Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan untuk Siswa Kelas 1 SD. Hasil penelitian ini adalah produk media kartu kata ini dapat digunakan dan menjadi salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. Karakteristik media kartu adalah berisi

kata, materi sesuai dengan pembelajaran membaca permulaan, terdiri dari berbagai warna.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti bermaksud mengembangkan media kartu bergambar yang berbeda. Perbedaan pertama adalah jumlah profesi yang akan digunakan. Penelitian Hanani hanya mencantumkan 10 profesi. Penelitian media kartu yang akan dibuat, disesuaikan dengan keinginan siswa. Isi dari media kartu akan berisi definisi profesi, gambar profesi dan karakteristik profesi. Penelitian Rumdijan, kartu akan terdiri dari berbagai warna, penelitian kartu profesi akan membuat warna yang berbeda sesuai dengan klasifikasi. Penelitian Herlina mengungkapkan ukuran yang dipakai sebesar kartu pos, untuk memudahkan penggunaan ukuran kartu profesi akan diperkecil agar praktis untuk digunakan.

Tujuan pengembangan media kartu bergambar profesi ialah untuk membantu siswa SD kelas atas untuk meningkatkan informasi profesi. Siswa SD kelas atas, secara kognisi sudah dapat memahami berbagai jenis profesi di lingkungannya. Siswa juga sudah memiliki kemampuan menentukan arah peminatan yang tepat sesuai dengan kemampuan diri. Secara afektif, kartu bergambar ini akan berisi tentang karakter profesi. Secara psikomotorik, siswa akan bermain dengan cara menjawab pertanyaan dari *clue*. Kartu bergambar profesi, disesuaikan dengan profesi yang ada di Indonesia sesuai Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia (KBJI).

Permainan berjenis kartu bergambar ini memiliki beberapa kekurangan, diantaranya (1) memerlukan waktu untuk menjelaskan skema

permainan, (2) membutuhkan analisa mendalam berhubungan karakter pengguna/user dari permainan ini, (3) penggunaan media kartu harus menarik perhatian (Azhar, 2017). Taufik (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan kelemahan penggunaan kartu profesi dalam kelas diantaranya ialah (1) membutuhkan waktu yang lebih lama dalam membuat kelompok, (2) siswa belum dapat memahami secara cepat petunjuk penggunaan media kartu profesi. Damayanti (2012), menyampaikan bahwa media kartu memiliki kelemahan, yaitu perlunya persiapan dan memerlukan waktu yang relatif lama dalam pembuatan kartu. Wujud atau potongan kartu tidak sempurna, penggunaan teknik dan media pembelajaran yang tidak bervariasi dapat membuat anak menjadi cepat bosan. Kelemahan lain adalah memerlukan waktu yang agak lama dalam praktik pemakaian kartu.

Pengembangan media kartu bergambar juga memiliki kelebihan. Kelebihan media kartu menurut Dwyer (Budiningsih, 2003) adalah mudah dalam mengomunikasikan pesan secara tepat serta berstandar. Media kartu juga dapat digunakan dalam situasi, peristiwa ataupun perubahan waktu yang tidak mungkin dikarenakan keterbatasan ruang. Media kartu bergambar dapat menggambarkan, memperjelas dan memperkuat komunikasi secara lisan maupun tertulis. Media kartu memberikan hal-hal yang konkret dalam kondisi belajar. Media akrtu bisa meningkatkan minat serta rasa ingin tahu siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media ini akan berfokus pada (1) proses pemilihan karakter yang konsisten dan format yang memiliki daya tarik (Azhar, 2017), (2) penyederhanaan cara dalam menggunakan permainan agar

dapat dipahami, (3) sebelum bermain, guru BK atau instruktur terlebih dahulu harus menyampaikan tata aturan permainan, cara bermain serta tujuan dari permainan, serta (4) mengklasifikasikan jenis profesi yang akan ditampilkan pada kartu permainan.

Media yang dibuat, kemudian dinilai kelayakannya. Penilaian meliputi kesesuaian antara konten dalam media kartu bergambar dengan standar kemandirian peserta didik (SKKPD) sehingga media bisa dipakai sebagai media pembelajaran. Menurut latar belakang permasalahan tersebut, peneliti berminat untuk mengembangkan media kartu bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan profesi dalam bentuk kartu untuk anak Sekolah Dasar kelas atas Maria Assumpta Klaten.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, pembatasan masalah yang ditentukan peneliti adalah tentang pengembangan hipotetik media kartu bergambar profesi untuk meningkatkan pengetahuan profesi siswa SD kelas atas Maria Assumpta Klaten.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat beberapa persoalan yang ditemukan. Rumusan permasalahan yang muncul kemudian akan diteliti adalah:

1. Bagaimana penilaian ahli materi karier mengenai konten media pembelajaran ini hingga tahap uji coba pengguna terbatas?
2. Bagaimana penilaian ahli media tentang desain media pembelajaran sampai dengan tahap uji coba pengguna terbatas?
3. Apakah media kartu bergambar profesi yang dikembangkan dapat membantu siswa SD kelas atas untuk meningkatkan pengetahuan profesi?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini, bertujuan mengembangkan sebuah produk media, yaitu sebuah media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah media kartu bergambar profesi untuk meningkatkan pengetahuan profesi siswa SD kelas atas Maria Asumпта Klaten.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis atau praktis. Kontribusi itu adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan media kartu bergambar dan memperkaya pengetahuan yang dimiliki menyangkut karier siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memberi kontribusi untuk menemukan media karier yang lebih inovatif.

b. Manfaat Praktis

1. Guru Pembimbing

Hasil penelitian ini dapat dipakai oleh guru bimbingan konseling untuk meningkatkan layanan bimbingan konseling bidang karier di sekolah sehingga dapat meningkatkan wawasan ragam profesi siswa SD kelas atas.

2. Siswa

Siswa SD kelas atas semakin mengetahui dan kaya informasi akan berbagai profesi yang ada di Indonesia sehingga dapat merencanakan pilihan karier profesi di masa depan. Selain itu, siswa dalam menentukan pilihan studi lanjutnya akan menjadi lebih terarah.

3. Peneliti

Peneliti mendapat kesempatan untuk melakukan penelitian serta belajar berpikir kritis dalam menjawab persoalan-persoalan, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan profesi untuk anak sekolah dasar, sehingga peneliti mampu mengembangkan produk media bimbingan konseling yang lain.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini menjadi rujukan serta referensi untuk mengembangkan media kartu bergambar untuk meningkatkan pengetahuan profesi dengan tahap uji coba yang lebih luas serta mengembnagkan media kartu bergambar yang lebih inovatif dalam ranah bimbingan konseling.