

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu bantuan yang diberikan disekolah yang bertujuan agar siswa mampu memahami serta mengembangkan potensi yang dimilikinya ialah bimbingan dan konseling. Dalam pelaksanaannya, bimbingan dan konseling memberikan bantuan pada peserta didik memahami dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya serta merencanakan masa depan. Bimbingan dan konseling terdiri dari empat aspek bimbingan, salah satunya ialah bidang karir.

Bimbingan karir adalah bimbingan untuk membantu individu dalam perencanaan, pengembangan dan penyelesaian masalah-masalah karir seperti pemahaman terhadap jabatan dan tugas-tugas kerja, pemahaman kondisi dan kemampuan diri, pemahaman kondisi lingkungan, perencanaan, pengembangan karir, penyesuaian pekerjaan dan penyelesaian masalah-masalah karir yang yang dihadapi (Juntika, 2006)

Donald D Super mengartikan bimbingan karir adalah sebagai suatu

proses membantu pribadi untuk mengembangkan penerimaan kesatuan dan gambaran diri serta perannya dalam dunia kerja. Ada dua hal penting, *pertama*, proses membantu individu untuk memahami dan menerima diri sendiri, dan *kedua* memahami dan menyesuaikan diri dalam dunia kerja. Oleh sebab itu, hal penting dalam bimbingan karir adalah pemahaman dan penyesuaian diri, baik terhadap dirinya maupun dunia kerja (Salahudin, 2010)

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 januari 2017 dengan guru BK SMAN 64 Jakarta yaitu ibu Suparni mendapatkan data bahwa siswa yang sering mengunjungi ruang BK adalah peserta didik yang merasa masih bingung dengan pendidikan lanjut, yaitu kelas XII. Mereka masih bingung dengan jurusan apa yang akan mereka pilih. Mereka bingung dengan pekerjaan apa yang nantinya mereka sukai. Dan tidak jarang mereka masuk kuliah dengan jurusan yang mereka tidak sukai. Mereka minim mendapatkan informasi karir dikarenakan jam BK yang sedikit dan jika akan konsultasi bisa di luar jam BK. Guru BK menyebutkan bahwa pemberian karir haruslah sudah diberikan secara mendalam ketika berada di kelas XI sehingga ketika ia sudah berada di kelas XII siswa tidak akan bingung dan fokus untuk ujian.

Hal tersebut sesuai dengan angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik yang menunjukkan 63% peserta didik belum mengetahui pekerjaan apa yang disukai., 34% mereka sudah mengetahui jenis

pekerjaan yang diinginkan, 57% peserta didik merasa masih bingung dengan pekerjaan yang disukainya, 40% peserta didik mengetahui informasi pekerjaan yang disukainya.

Dalam penyampaian layanan/informasi kepada peserta didik, guru BK menggunakan buku modul yang dibuatnya dan LKS. Modul yang diperlihatkan berisikan mengenai 4 bidang layanan bimbingan yaitu pribadi, karir, sosial dan belajar. Sedangkan dalam LKS membahas mengenai kelebihan dan kelemahan diri, inventori minat, cita-cita. Dalam Hasil angket yang diberikan peserta didik sebanyak 150 siswa kelas XI IPA dan IPS menunjukkan bahwa 66% peserta didik merasa bosan dengan metode yang diberikan guru saat memberikan materi di depan kelas dan 40% peserta didik merasa tidak puas dengan media yang diberikan guru BK. Media yang diberikan kadang menggunakan power point, selebihnya penyampaian menggunakan pemaparan guru di depan kelas. Hal tersebut sesuai dengan guru BK paparkan kepada peneliti yang menyatakan bahwa belum pernah menggunakan metode pemberian layanan menggunakan media yang lain seperti video, gambar ataupun yang lainnya.

Ceramah yang digunakan guru BK yang monoton dan tanpa media yang menarik menyebabkan informasi yang diberikan kepada peserta didik hanya satu arah. Sehingga peserta didik menjadi pendengar pasif. Oleh karena itu metode dan media yang digunakan guru BK sangatlah penting.

Pemberian informasi yang diberikan guru BK sangatlah penting. Oleh karena itu, pemberian materi haruslah dilakukan dengan kreatif dan menarik minat peserta didik. Hamalik (dalam Arsyad, 2011) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis peserta didik, psikologis yang dimaksud ialah dengan media peserta didik dapat menumbuhkan motivasi/keinginan untuk mendengarkan apa yang disampaikan guru, sehingga informasi yang diberikan akan tersampaikan.

Tujuan diberikannya layanan informasi adalah membekali siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang karir, belajar, sosial, dan pribadi agar mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengayur dan merencanakan kehidupann sendiiri (winkel & hastuti, 2006).

Berdasarkan latar bekalang yang diuraikan diatas, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media informasi berupa kartu kwartet yang didalamnya akan menyajikan informasi jenis-jenis pekerjaan. maka penelitian ini berjudul “Pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dalam layanan bimbingan klasikal untuk SMA di SMAN 64 Jakarta”.

Media permainan kartu kwartet digunakan untuk memperoleh informai serta pemahaman peserta didik mengenai kegiatan yang dilakuakn.

Permainan ini membutuhkan konsentrasi, pemikiran, mengamati untuk kelengkapan kartu pada setiap bidangnya agar bisa menjadi pemenang. Informasi jenis-jenis pekerjaan ini terdiri dari beberapa hal seperti pengertian pekerjaan, jenjang pendidikan, kesempatan kerja dan jenjang karir. Maka dengan penelitian ini di harapkan peserta didik bukan hanya bermain saja namun mereka paham dan mengerti mengenai informasi pekerjaan yang mereka mainkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan sebelumnya, akan peneliti menganalisis masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana proses dan karakteristik produk media kuartet dalam bimbingan klasikal informasi jenis-jenis pekerjaan di SMAN 64 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan kartu kuartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dalam layanan bimbingan klasikal tingkat SMA di SMAN 64 Jakarta?

C. Batasan Pengembangan

Pengembangan media kartu kuartet karir dalam bimbingan klasikal ini dibatasi dengan tema “informasi jenis-jenis pekerjaan”

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Produk yang dikembangkan berupa kartu yang di cetak dengan menggunakan artcarton 210 dengan ukuran 8x12 cm, dilakukan dengan cara permainan sebagai metode pembelajaran.
- b. Kartu ini bergambar dan berisikan gambar sesuai dengan sub topik kartu yang berada pada paling atas kartu dan berwarna yang terdiri dari jenis pekerjaan, jenjang karir dan jenjang pendidikan.
- c. Kartu kwartet ini terdiri dari 4 bagian. Yaitu judul yang ditulis dengan ukuran huruf yang besar dan berwarna, yang kedua yaitu tulisan yang berada di bawah judul yang terdiri dari 2 baris secara vertikal di antara gambar dan judul, gambar yang menerangkan judul, dan paling bawah gambar menerangkan tulisan yang berada di bawah judul utama.
- d. Desain kartu bergambar dan background menggunakan *photoshop* CS3.
- e. Desain kartu di cetak dengan menggunakan jenis kertas artcarton.

E. Tujuan dan manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan media kartu kwartet dalam informasi jenis-jenis pekerjaan dalam layanan bimbingan klasikal untuk SMA kelas XI I SMAN 64 Jakarta.

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

a. Bagi peneliti

1. Memberikan wawasan tentang media pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan.

b. Bagi guru BK

1. Membantu guru menyampaikan informasi karir dengan menggunakan media
2. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga penyampaian materi akan lebih menarik.

c. Bagi Peserta didik

1. Menciptakan suasana belajar Yang menyenangkan sehingga meningkatkan keingintahuan siswa.
2. Mempermudah siswa mengetahui informasi jenis-jensi pekerjaan
3. Menambah pengetahuan dan pemahaman siswa

d. Peneliti yang lain

Menambah wawasan dan mendorong untuik melakukan penelitain lanjut dalam lingkup yang luas serta pembahasan jenias-jenis pekerjaan yang lebih banyak lagi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu kawasan teknologi pendidikan yang terdiri dari teknologi cetak, audio-visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu yang mengacu pada teori dan praktek. Menurut Musfiqon (2012) pengembangan media adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada media.

Kemudian Sukmadinata & Nana Saodih (2007) mendefinisikan pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan sebagainya.

b. Model pengembangan Addie

Salah satu model pengembangan media pembelajaran yang terfokus pada pengembangan produk adalah model pengembangan ADDIE. Branch (2009) menjelaskan konsep ADDIE diterapkan untuk membangun sebuah produk pembelajaran berbasis performa. Branch pun mengatakan bahwa model ini sangat cocok untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber pembelajaran lainnya.

Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze (A)*, *Design (D)*, *Development (D)*, *Implementation (I)* dan *Evaluation (E)*.

Adapun tahapannya dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 1.1 model ADDIE

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, analisis merupakan proses yang akan mendefinisikan apa yang dipelajari peserta didik melalui produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui atau menentukan hal tersebut peneliti harus melakukan beberapa kegiatan, antara lain adalah

melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah berupa materi yang relevan, sumber-sumber pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, motivasi belajar dan kondisi belajar.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini terdiri dari perumusan tujuan umum yang dapat diukur, memilih aktivitas yang akan dilakukan pebelajar dan memilih media yang akan digunakan. Pada tahap desain peneliti merencanakan tujuan belajar, kegiatan, dan isi pembelajaran. Kemudian, peneliti mengembangkan strategi pembelajaran meliputi pengukuran ketercapaian media pembelajaran bagi peserta didik yang menggunakannya. Terakhir, menentukan cara evaluasi yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Secara umum, kegiatan pada tahap ini merupakan cetak biru (*blue print*) dari produk yang akan dikembangkan peneliti. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran serta melakukan evaluasi formatif yaitu berupa uji validasi pada aspek pengembangan media dan materi pada produk yang dikembangkan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini meliputi penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang sudah di desain pada tahap desain.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap ini merupakan proses pemberian nilai (evaluasi) terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan. Tahap evaluasi meliputi 2 bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan tiap fase perkembangan untuk melihat ketercapaian aspek materi dan media pada peroduk yang dikembangkan. Kemudian evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui capaian dari produk secara menyeluruh. Selanjutnya pada evaluasi formatif dan sumatif dilakukan revisi apabila diperlukan.

B. Hakikat media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar' (Arsyad, 2009). Sadiman (dalam Cecep & Bambang, 2011) meyakini bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan menurut Raharjo (dalam Cecep & Bambang, 2011) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan

intrusiional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah ketercapaian proses belajar. Arsyad (2011) mendefinisikan media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Munandi (2010) menyebutkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terlaksana sehingga terciptai lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Sedangkan Kustandi & Sutjipto (2001) menyimpulkan yang dimaksud media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelaskan makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Maka, dapat dipahami bahwa yang dimaksud media adalah sarana yang digunakan sebagai bentuk komunikasi, sarana tersebut merupakan informasi yang mendorong keterkaitan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Azhar, 2009) menyebutkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rifai (dalam Cecep & Kustand, 2011) ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Adanya media dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa, sehingga memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata oleh guru.
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, karena tidak hanya mendengar uraian yang diberikan guru, namun aktifitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dll.

c. Klasifikasi dan karakteristik Media Pembelajaran

Media Berdasarkan perkembangannya, Arsyad (2011) membagi media pembelajaran kedalam empat kelompok antara lain:

1. Media hasil teknologi cetak, ciri-cirinya sebagai berikut :

- a. Teks terbaca secara linier, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang
 - b. Teks/visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
 - c. Teks dan visual ditampilkan diam.
 - d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip kebahasaan, persepsi teks/visual berpusat pada siswa.
 - e. Informasi dapat diatur kembali/ditata ulang oleh pemakai
2. Media teknologi audio-visual, ciri-cirinya sebagai berikut :
- a. Bersifat linier
 - b. Menyajikan visual yang dinamis
 - c. Media teknologi audio-visual digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat
 - d. Media merupakan representasi fisik dari gagasan real/abstrak
 - e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
 - f. Umumnya berorientasi pada duru dengan tingkat keterlibatan interaktif murid yang rendah
3. Media hasil teknologi berbasis komputer, ciri-cirinya sebagai berikut:
- a. Dapat digunakan secara acak/linier
 - b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa/perancang sebagaimana direncanakannya

- c. Biasanya gagasan-gagasan yang disajikan dalam gaya abstrak dengan kata/symbol
 - d. Prinsip ilmu kognitif dalam pengembangan media ini.
 - e. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, ciri-cirinya adalah sebagai berikut:
- a. Dapat digunakan secara acak, sekuensial, linier
 - b. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa
 - c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut yang relevan dengan siswa, dibarengi pengendalian siswa
 - d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran
 - e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
 - f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa
 - g. Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

d. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Levie & Lenz (dalam Cecep, 2011) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi atau media pembelajaran merupakan salah satu materi yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut ras/sosial.

Fungsi *kognitif* media visual terdiri dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau media gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung.

Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima serta

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan dengan verbal.

e. Prinsip pemilihan media pembelajaran

Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa jika guru tidak menggunakannya dengan baik dan tepat. Oleh karena itu, media yang telah dipilih dengan benar dan tepat harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Arsyad (2011) mengemukakan kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media ialah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
3. Praktis, luwes dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya
5. Pengelompokkan sasaran. Keefektifan penggunaan pada kelompok besar/kecil
6. Mutu tekni

C. Hakikat media kartu Kwartet

a. Pengertian Kartu kwartet

Suryani (2014) Kartu kwartet merupakan permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keternagan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul di

tulis paling atas dari kartu, tulisannya lebih diperbesar dan dieprtebal. Sedangkan tulisan pada sub judul di tulis dua ataupun empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara kategori dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar tersebut biasanya ditulis dengan tinta berwarna sama sub judul. Ukuran kartu biasanya beragam aa yang berukuran kecil ataupun sedang. Jumlah kartu beragam, ada yang 32 daan 48 dengan masing-masing 8 dan 12 kategori yang masing-masing memiliki 4 buah kartu.

b. Langkah-langkah/cara permainan kartu Kwartet

Adapun aturan pelaksanaan permaianan kartu kwartet ialah sebagai berikut :

- a) Menjelaskan tentang apa permainan kartu kwartet dan cara bermainnya.
- b) Salah satu pemain mengocok kartu dan membagikan kartu pada masing-masing pemain empat buah
- c) Kartu yang tersisa diletakkan di tengah meja dengan posisi tertutup. Permainan dilakuakn searah dengan jarum jam
- d) Setelah di undi untuk memperoleh permainan pertama, untuk memulia permainan tersebut bertanya pada pemain lain apakah dia mempunyai kartu dengan kategori tertentu.

- e) Jika jawaban “tidak” maka pemain tersebut hilang gilirannya, kemudian mengambil sebuah kartu diatas meja dan permainan dilakukan ke pemain berikutnya.
- f) Jika jawaban “ya” pemain bertanya lagi dengan tujuan untuk mendapatkan kartu dengan entry yang digarisbawahi yang tidak sama dengan yang ia miliki.
- g) Jika jawabannya “iya” pemain tersebut menerima kartu yang dicari. Dia kemudian melanjutkan bertanya pada pemain lain untuk kategori lain atas entry yang digarisbawahi lainnya sampai dia mendapatkan jawaban negatif
- h) Permainan kemudian diberikan pada pemain berikutnya.
- i) Setelah masing-masing mendapat giliran, para pemain yang kartunya kurang dari empat buah harus melengkapinya dengan cara mengambil kartu dari tumpukan kartu di atas meja.
- j) Kwartet yang lengkap disisihkan / disimpan untuk dihitung pada saat akhir permainan.
- k) Permainan berakhir ketika delapan kwartet tersebut semuanya telah dikumpulkan oleh para pemain. Kemudian dihitung berapa perolehan kartu yang lengkap dan yang perolehannya terbanyak yang menjadi pemenang

c. Kelebihan dan kekurangan media kartu Kwartet

Setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangannya tersendiri, begitu pula dengan kaetu kwartet, berikut kelebihan dan kekurangan kartu kwartet (Fauzi, 2012) :

1. Kelebihan kartu kwartet antara lain:
 - a) Berdifat praktis
 - b) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah
 - c) Kartu awet karena terbuat dari kertas tebal.
2. Kelemahan Kartu kwartet antara lain :
 - a) Permainan ini harus di mainkan 4 orang dalam setiap kelompok
 - b) Harus memperbanyak lagi kartu jika pemain banyak
 - c) Mengeluarkan banyak biaya

D. Hakikat bimbingan klasikal

a. Pengertian bimbingan klasikal

Layanan dasar merupakan layanan bantuan untuk seluruh siswa melalui kegiatan bimbingan di kelas atau di luar kelas yang disajikan secara sistematis untuk membantu siswa mengembangkan potensinya secara maksimal (Supriatna, 2011).

Salah satu komponen dalam layanan dasar adalah bimbingan klasikal. Kegiatan dalam layanan bimbingan klasikal ini dapat berupa diskusi kelas atau *brainstorming* (curah pendapat). Layanan bimbingan

klasikal dirancang untuk menuntut guru bimbingan dan konseling melakukan kontak langsung dengan para peserta didik di kelas.

Bimbingan klasikal memberikan pemahaman diri dan pemahaman tentang orang lain sehingga mencegah timbulnya masalah-masalah perkembangan, yaitu meliputi informasi pendidikan, pekerjaan, personal dan sosial yang berorientasi pada bidang belajar, pribadi, sosial dan karier dengan tujuan menyediakan informasi akurat dan dapat membantu individu untuk merencanakan pengambilan keputusan dalam hidupnya serta mengembangkan potensi secara optimal. Sebagai contoh, bimbingan klasikal berorientasi pada penyampaian informasi dan eksplorasi karier dengan cara menyelenggarakan kunjungan-kunjungan siswa ke berbagai universitas atau instansi kampus untuk memberikan motivasi bagi siswa mengenai perguruan tinggi (Siwabessy & Hastoeti, 2008).

Maka dapat dipahami, yang dimaksud dengan bimbingan klasikal adalah layanan dasar dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa baik dilakukan di kelas maupun diluar kelas. Bimbingan klasikal ini dilakukan oleh 30 – 40 orang peserta didik perkelas. Bimbingan klasikal ini memberikan pemahaman tentang orang lain sehingga mencegah timbulnya masalah-masalah perkembangan seperti informasi pendidikan, pekerjaan, sosial maupun pribadi.

b. Tujuan Bimbingan Klasikal

Menurut Maman Supriatna (2011), tujuan dalam bimbingan klasikal merupakan suatu upaya untuk membantu siswa agar:

- 1) Memiliki kesadaran (pemahaman) tentang diri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial-budaya dan agama).
- 2) Mampu mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku tepat bagi penyesuaian dirinya dengan lingkungannya.
- 3) Mampu menangani atau memenuhi kebutuhan dan masalahnya.
- 4) Mampu mengembangkan dirinya dalam rangka mencapai tujuan hidupnya.

c. Jenis-Jenis Informasi

Jenis informasi sangatlah beragam, salah satunya adalah layanan informasi pendidikan. Banyak individu yang berstatus siswa atau calon siswa dihadapkan pada kemungkinan timbulnya masalah atau kesulitan. Diantaranya berhubungan dengan pemilihan program studi, pemilihan sekolah, fakultas dan jurusannya, penyesuaian diri dengan program studi, penyesuaian diri terhadap suasana belajar dan putus sekolah.

Norris dkk (dalam Prayitno, 2004) berpendapat bahwa informasi pendidikan perlu disebarluaskan kepada individu khususnya bagi mereka yang masih menduduki bangku pendidikan formal.

Jenis Informasi pada tingkat SMA ialah sebagai berikut:

- 1) Mata pelajaran dan pembedangannya, seperti mata pelajaran umum, persiapan ke perguruan tinggi, keterampilan.
- 2) Jurusan dan program-program yang disediakan.
- 3) Hubungan antara satu jurusan atau program dengan pekerjaan atau kegiatan di masyarakat yang lebih luas.
- 4) Tersedianya latihan-latihan khusus, seperti menyetik, komputer, perbengkelan, dll.
- 5) Jadwal kegiatan belajar dan latihan.
- 6) Kegiatan ko dan ekstrakurikuler yang disediakan.
- 7) Tuntutan pengembangan sikap dan kebiasaan belajar.
- 8) Peraturan sekolah, hak dan kewajiban siswa.
- 9) Fasilitas sumber belajar (perpustakaan, laboratorium, bengkel dan sebagainya).
- 10) Pelayanan Bimbingan dan Konseling.
- 11) Fasilitas penunjang (pelayanan kesehatan, makanan, bursa buku/alat-alat pelajaran, transportasi, sarana).
- 12) Kemungkinan beasiswa.
- 13) Kemungkinan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.
- 14) Keadaan fisik sekolah (gedung-gedung, pekarangan sekolah, alamat, lingkungan sekolah).
- 15) Prosedur penerimaan.

E. Jenis-jenis Pekerjaan

Klasifikasi jenis-jenis pekerjaan yang akan digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan pendidikan yang cocok untuk siswa SMA dari jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial dan pengetahuan alam (Tantrina & anwar, 2010)

1. Bidang Keuangan

Bidang ini akan membahas lingkup pekerjaan di bidang finance/keuangan. Kehidupan kita sehari-hari tidak terlepas dari yang namanya uang. Disini akan membahas profesi populer di bidang keuangan. Masing-masing memiliki karakteristik dan kekhasan masing-masing dan tersendiri. Berikut jenis pkerjaan pada bidang keuangan.

1) Akuntan

- Deskripsi : Menyusun laporan keuangan bulanan melalui *accounting system* berdasarkan informasi keuangan yang ada di sistem sebagai informasi/kontrol keuangan dari perusahaan induk. Salah satu kegiatan rutin yang dilkakukan akuntan adalah menyusun laporan keungan yang nantinya akan dibahas dalam rapat.
- Jenjang karir : Admin pembukuan, akuntan, manajer keuangan, direktur keuangan, direktur utama.

- Pendidikan : Saat kuliah harus mengambil jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi. Ketika SMA mengambil jurusan IPS.
- Kesempatan kerja : Perusahaan-perusahaan mulai dari perusahaan retail sampai dengan perusahaan farmasi biasanya membutuhkan tenaga akunting.

“ Kamu yang menginginkan menjadi akuntan, ada baiknya lebih giat belajar ekonomi saat di SMA . lebih bagus lagi jika ilmu akuntansi di tunjang dengan penguasaan kamu terhadap softwere akuntansi/komputerisasi akuntansi”.

2) Auditor

- Deskripsi : Tugasnya adalah melakukan pemeriksaan/audit terhadap laporan keuangan serta pemeriksaan terhadap sistem prosedur yang diterapkan di perusahaan, minimal 2 kali dalam setahun. Hal ini dilakukan agar supaya keuangan perusahaan berjalan lancar, tidak ada penyimpangan dan juga sesuai dengan hukum dan perundangan yang berlaku di Indonesia.
- Jenjang karir : Auditor, direktur utama, komisaris.
- Pendidikan : S1 jurusan Akuntansi.
Saat SMA mengambil IPS.

- Kesempatan kerja : Sektor swasta dan publik. Auditor sendiri dibedakan menjadi tiga jenis yaitu : auditor pemerintahan, auditor intern (swasta) dan *independent* / publik yang melakukan audit pada perusahaan-perusahaan yang sudah berstatus *go public*.

“ Yang paling utama dari profesi ini ialah kejujuran dan keberanian karena memeriksa laporan keuangan perusahaan. Hasil kerja mereka menentukan apakah perusahaan atau lembaga itu laporan keuangannya mencurigakan atau wajar. “

3) Penggajian & Pengurusan Pajak

- Deskripsi : Mengurusi gaji dan pajak perusahaan agar tuntas dan lancar. Membuat laporan-laporan pajak dengan teliti dan tepat waktu sesuai dengan peraturan yang berlaku, sehingga semua kewajiban pajak perusahaan dapat terlaksana dengan baik.
- Jenjang karir : staff penggaji karyawan, staff pengurusan pajak
- Pendidikan : S1 jurusan akuntansi pengalaman perpajakan atau D3 perpajakan, harus memiliki keahlian dan pengetahuan: brevet pajak A&B, *computer literate*, mengetahui UU perpajakan.

Saat SMA mengambil jurusan IPS

- Kesempatan kerja :Setiap perusahaan, karena setiap perusahaan berkewajiban membayar pajak.

“ Tugas ini bukan hanya sekedar menghitung pajak yang harus dibayar, namun kadang kala perusahaan ingin agar pajak yang dibayarkan sedikit mungkin, namun margin keuntungan tetap besar. Disinilah seseorang yang bekerja di bidang ini harus tahan godaan “

4) Aktuaris

- Deskripsi : Orang ahli yang dapat mengaplikasikan ilmu keuangan dan teori statistik untuk menyelesaikan persoalan perusahaan asuransi jiwa, pensiun dan investasi.
Aktuaris di Indonesia banyak bekerja diperusahaan asuransi jiwa, sedangkan sisanya bekerja di dana pensiunan, konsultan aktuarial dan saat ini merambah ke dunia investasi.
- Jenjang karir : Aktuaris, aktuaris analis senior, direktur utama perusahaan asuransi, komisaris, namun, ada juga aktuaris yang bekerjasama dengan perusahaan jasa konsultasi atau di dalam pemerintahan/kementrian tenaga kerja, kementrian kesehatan, biro jasa statistik.
- Pendidikan : D3 keuangan spesialisasi aktuarial di lembaga pendidikan tinggi kedinasan di Badan Pendidikan dan

Pelatihan Keuangan (BPPK) departemen keuangan RI, D3 aktuarial, S1 matematika/statistik

Saat SMA mengambil IPA

- Kesempatan kerja : Perusahaan asuransi, perusahaan dana pensiun, asuransi jiwa, asuransi umum/kerugian, kesehatan, kebijakan sosial, keuangan, investasi dan manajemen resiko.

“ Untuk mendapatkan gelar profesi asuransi, bisa mengikuti ujian profesi asuransi yang diselenggarakan oleh AAMAI (Asosiasi Ahli Manajemen Asuransi Indonesia) ”

2. Bidang Media Komunikasi

Bidang ini mengacu pada hasil kreativitas manusia yang mempengaruhi hati, pikiran dan perasaan para penikmatnya serta cara manusia berhubungan dan berinteraksi dengan sesamanya. Kalau di perusahaan mengatur hubungan perusahaan dengan pihak eksternal. Pekerjaan pada media seni, komunikasi memiliki satu penghubung kesamaan yaitu kreativitas.

1) Desain Grafis

- Deskripsi : Menghasilkan desain yang sesuai dengan pesanan klien. Desain grafis bekerja pada berbagai macam produk, misalnya website, buku dan majalah, company profil dan iklan lainnya. Sebagian besar karya desain grafis sekarang

dibuat dengan komputer grafis yang menggunakan standar industri dan multimedia.

- Jenjang karir : Desainer, creative desainer, conceptor, art director
- Pendidikan : Sarjana dari program studi grafis, seni, pemasaran, iklan, dan komunikasi.

Saat SMA mengambil IPA/IPS asalkan mengerti dan bisa dengan seni.

- Kesempatan kerja : perusahaan media atau pihak yang memerlukan mereka.

“Desain grafis harus orang yang inovatif. Cenderung tahu yang sedang menjadi tren dalam desain modern dan dapat bekerja sendiri atau tim”

2) Publik Relation (PR)

- Deskripsi : Profesi yang berkaitan dengan publik/masyarakat. Tugas mereka erat hubungannya dengan mewakili perusahaan ke masyarakat.
- Jenjang karir : Staff publik relation, supervisor/senior staff PR
- Pendidikan : S1 jurusan komunikasi

Saat SMA mengambil jurusan IPS

- Kesempatan kerja : Perusahaan swasta, media bahkan departemen pemerintahan juga membutuhkan.

“PR adalah penghubung perusahaan ke dunia luar, sehingga harus menjaga nama baik perusahaan. Harus bersikap ramah dengan orang baru, harus memelihara jaringan dengan semua orang baik media atau masyarakat ”

3) Media Planner

- Deskripsi : Membantu klien mereka untuk memaksimalkan kampanye iklan mereka di media baik cetak, elektronik atau internet. Dengan memastikan bahwa kampanye iklan mencapai target pemirsa yang diinginkan.
- Jenjang karir : Junior media planner, media planner, senior media planner, media manager, media director
- Pendidikan : S1 komunikasi / advertising
- Kesempatan kerja : Agensi iklan, periklanan, percetakan.

“Harus mau berkorban waktu, karena kadang media planner diuntut untuk kerja lembur.”

4) Presenter

- Deskripsi : Mencari berita dan membawanya ke publik secepat mungkin. Seorang jurnalis harus mempunyai rasa ingin tahu tinggi, kemampuan menulis yang baik mampu

bekerja dengan tenang di bawah tekanan, dapat dengan cepat menyerap informasi terarik dalam urusan lancar.

- Jenjang karir : Wartawan, koordinator lioutan, redaktur, redaktur pelaksana, pemimpin redaksi.
- Pendidikan : Mengambil jurusan S1 jurusan Jurnalistik
- Kesempatan kerja : Koran, tabloid, televisi, media online

“Pekerjaan wartawan cocok jika kamu yang hobi jalan, harus stand by kapan dan dimana saja.”

3. Bidang Komputer / IT

Dunia IT dan perkomputeran di Indonesia sedang berkembang pesat. Dari mulai anak-anak sampai dewasa semuanya membuka internet untuk mencari berita/informasi atau hanya sekedar meng *update* jejaring sosial media. Jika dunia IT sedang menarik, pastinya butuh banyak sumber daya manusia. Berikut pekerjaan-pekerjaan yang termasuk dalam bidang IT/komputer :

1) Programmer

- Deskripsi : Menulis instruksi langkah-langkah dalam komputer untuk memproses suatu informasi. Kebanyakan progeammer terlibat dalam pemograman aplikasi. Aplikasi programer biasanya mengkhususkan diri dalam penulisan program baik hanya untuk satu bidang profesi seperti ilmu atau bisnis.

- Jenjang karir : Programmer, system analyst, bussines analys, project manajer, IT manager.
- Pendidikan : S1 ilmu komputer/matematika.sistem informasi, serta memiliki pengetahuan tentang bahasa pemograman utama.
Saat SMA bisamengambil IPA/IPS .
- Kesempatan kerja : Industri manufactur, industri, teknik, kantor pemerintahan, rumah sakit, instansi pendidikan.

“Sertifikasi juga punya peranan penting bagi seorang programmer. Perusahaan kadang menginginkan seorang programmer yang memiliki sertifikat nasional untuk bahasa pemograman utama seperti erti java.”

2) Local Area Network (LAN) administration

- Deskripsi : Administrasi disini berbeda dengan administrasi seperti biasanya. Administrasi ini mengurus soal LAN (Local Area Network, jaringan area lokal) yang ada di komputer. Perusahaan besar yang memiliki banyak divisi dan banyak kantor cabang tentunya memerlukan cara yang efektif dan efisien untuk melakukan komunikasi supaya pekerjaan tetap lancar, untuk itu memanfaatkan jaringan area lokal. Tugas inti pekerjaan ini ialah meng-*install*, *setup*, dan memonitor jaringan area lokal. Melakukan berbagai perawatan, evaluasi,

instalasi dan tugas-tugas pelatihan untuk memastikan kinerja LAN memenuhi kebutuhan perusahaan dan penggunaannya.

- Jenjang karir : LAN administrator, network technician, network analyst, network system manager, chief technology officer/IT manager.
- Pendidikan : S1 ilmu komputer / teknologi informatika.
Saat SMA mengambil IPA / IPS
- Kesempatan kerja : perusahaan komputer, perusahaan dengan jaringan komputer yang besar seperti ritel, farmasi dan lainnya.

“Harus memiliki pengetahuan tentang undang-undang hak cipta yang berhubungan dengan perangkat lunak komputer, sehingga mengetahui software asli dan bajakan.”

3) Teknisi Jaringan Komputer

- Deskripsi : Teknisi jaringan komputer merencanakan sistem komputer untuk perusahaan mereka. Menentukan jenis kabel dan perangkat keras untuk sistem yang dipakai perusahaan. Mengembangkan konfigurasi untuk jaringan.
- Jenjang karir : Teknisi, analis, kepala teknisi, manajer IT
- Pendidikan : S1 Komputer/TI
Saat SMA jurusan IPA/IPS

- Kesempatan kerja : Perusahaan besar yang memiliki jaringan komputer besar misalnya perusahaan pertambangan, produsen komputer, dan lainnya.

“Memperbaiki berbagai kerusakan jaringan yang timbul bukanlah pekerjaan yang mudah. Kadang-kadang teknisi diberikan tenggang waktu yang ketat untuk memperbaiki jaringan. Diperlukan kriteria orang yang tenang dan tidak mudah panikan.”

4) Web Developer

- Deskripsi : Menciptakan tampilan dan nuansa situs web kliennya. Harus memiliki pengetahuan dalam berbagai bidang dan pemahaman yang kuat tentang bagaimana memeadukan teknologi baru dengan inovasi kreatif.
- Jenjang karir : Web developer, weeb master, project manager.
- Pendidikan : S1 desain grafis/ilmu komputer/ tekhnologi informasi.

Saat SMA mengambil jurusan IPA/IPS

- Kesempatan kerja : Perusahaan konsultan web developer, bisa juga bekerja *freelance* untuk perusahaan yang membutuhkan jasa mereka.

“Sangat penting bagi web developer untuk memiliki pengetahuan desain komunikasi visual dan keterampilan verbal yang baik. Terus-terusan bekerja dengan cepat dan dalam suasana yang kreatif.serta mendapatkan ide-ide baru.”

4. Bidang Pendidikan

Guru merupakan salah satu pahlawan tanpa tanda jasa. Guru merupakan salah satu pekerjaan pada bidang pendidikan. Ternyata masih banyak lagi pekerjaan di bidang pendidikan selain menjadi guru. Bidang pendidikan prospeknya cerah di masa depan, karena orang semakin sadar akan penringnya pendidika. Berikut jenis pekerjaan di bidang pendidikan:

1) Guru pendamping

- Deskripsi : Bekerja bilingual (dua bahasa) dengan siswa/kelompok siswa memastikan akses kurikulum yang diberikan / program, menerjemahkan materi kurikulum atau komunikasi, memberikan informasi latar belakang mengenai agama, bahas siswa, budaya untuk staff sekolah, bertindak sebagai penerjemah pada pertemuan sekolah ataun kunjungan rumah.
- Jenjang karir : Asisten teacher, teacher, teacher coordinator, wali kelas, kepala sekolah.

- Pendidikan : S1 fakultas pendidikan, S1 Jurusan Bahasa Inggris
Pada saat SMA mengambil IPA/IPS
- Kesempatan kerja : Sekolah swasta, sekolah internasional
“Harus hangat, ramah, sensitif, sayang dengan anak-anak dan mampu berhubungan nbaik dengan para siswa. Harus memiliki kaehlian interpersonal yang efektif, mampu menerapkan kebijaksanaan, bijaksana dan kerahasiaan”

2) Pengembangan kurikulum

- Deskripsi :Memproduksi dan mengembangkan bahan ajar yang dibutuhkan untuk kursus/pelatihan, mempertahankan materi kursus, memodifikasi dan meningkatkan mutunya, melakukan analsis kebuthan kursus serta melakukan penilaian meteri, memastikan semuanya tercapai.
- Jenjang karir :Training course developer, vice manager course, manager course
- Pendidikan : S1 manajemen pendidikan
Saat SMA menagmbil IPS/IPA
- Kesempatan kerja :Bimbingan belajar, tempat kursus dan pelatihan,
“Harus mempunyai kemampuan analitis dan pemecahan masalah kreatif dan intuitif. Tahu menggunakan komputer dan aplikasi

perangkat lunak, manajemen database, dan perangkat lunak untuk presentasi, karena akan sering presentasi program-program khusus ke para pengajar lainnya ”

3) Staff penitipan anak

- Deskripsi : Membantu mengatur kegiatan untuk anak-anak, mengawasi dan membantu mereka selama makan dan saat mengganti popok untuk bayi dan balita. Terlibat juga dalam menyusun daftar kehadiran anak-anak dan catatan kemajuan anak.
- Jenjang karir : Staff day car
- Pendidikan : Minimal SMA. S1 jurusan Anak usia dini (Paud) agar mendapatkan ijazah dan dapat mengajar di tempat day car
- Kesempatan kerja : Tempat penitipan anak, paly grup
“Harus memiliki komunikasi yang baik secara lisan karena berhadapan dengan anak dari segala usia dan harus sabar. ”

4) Pustakawan Sekolah

- Deskripsi : Seseorang yang bertugas mengelola dan menjalankan fungsi perpustakaan sekolah sesuai dengan aspek serta kaidah yang berlaku.
- Jenjang Karir : Pustakwan di sekolah dasar atau menengah.

- Pendidikan : DII, S1 Ilmu Kepustakaan
Saat SMA mengambil jurusan IPA/IPS
- Kesempatan Kerja : Di sekolah, perpustakaan-perpustakaan milik pemerintah maupun swasta baik tingkat daerah, provinsi maupun negara.

“Ketika kamu ingin menjadi seorang pustakawan, maka kamu harus menyukai buku-buku serta bukan hanya mengurus buku saja, seorang pustakawan harus bisa pengarsipan, pandai mengoperasikan komputer.”

5. Bidang Kesehatan

Bidang kesehatan pasti identik dengan dokter, rumah sakit dan obat. Pada bagian bidang health care ini akan membahas informasi mengenai bidang kesehatan yang lainnya, berikut jenis pekerjaannya:

1) Ahli gizi

- Deskripsi : Seseorang tenaga kesehatan yang berhubungan dengan gizi, nutrisi yang terdapat dalam makanan.
- Jenjang karir : konsultan gizi, dosen pengajar pangan dan gizi, seorang wirausaha (bisa membuka toko makana dengan gizi seimbang misalnya dengan berjualan makan untuk orang diet), manager quality control.

- Pendidikan : S1 Gizi, D3 gizi, pendidikan profesi gizi, saat SMA mengambil jurusan IPA.
- Kesempatan kerja : instansi pemerintah, rumah sakit, kampus, perusahaan makanan dan minuman

2) Petugas Perkam Medis

- Deskripsi : Catatan medis pasien, lengkap tercatat apa penyakit pasien dan apa tindakan yang dilakukan oleh dokter, obat-obatan yang diberikan. Juga ditulis lengkap dan rapi tentang obat-obat yang dilarang diberikan pasien (alergi). Tuganya ialah menyediakan informasi hasil pemeriksaan, laporan sinar X dan tes laboratorium, diagnosis dan rencana pengobatan.
 - Jenjang karir : Trainee, bagian pemeliharaan data rekam medis, asisten direktur rekam medis, direktur rekam medis.
 - Pendidikan : D3 jurusan rekam medis.
Saat SMA mengambil jurusan IPA
 - Kesempatan kerja : Rumah sakit, klinik, puskesmas
- “Petugas rekammedis, hanyalah petugas administrasi biasa. Yang harus diperhatikanpetugas rekam medis wajib menjaga keberhasilan data rekam medis pasien, termasuk kepada badan asuransi kesehatan apabila sebelumnya tidak dapat persetujuan dari pasien bersangkutan.”*

3) Elektromedik

- Deskripsi : Melakukan instalasi, perbaikan dan menjaga peralatan medis untuk memastikan aman, bersih, dan fungsional, menggunakan perangkat lunak komputer khusus, perkakas tangan dan peralatan mesin untuk mendiagnosis dan memperbaiki masalah dengan menggunakan berbagai kesehatan.
 - Jenjang karir : Pekerjaan ini biasanya dilakukan *freelance*
 - Pendidikan : D3 elektromedik, jurusan mesin/teknik elektro/mengerti tentang alat-alat yang ada di rumah sakit dan berpengalaman memperbaiki mesin-mesin yang rusak
 - Kesempatan kerja : Rumah sakit, produsen mesin/peralatan medis.
- “ Medical Equipment Repair harus mengikuti segala macam informasi equipment kesehatan. Juga harus mengikuti/ hadir dalam pelatihan yang biasanya disediakan oleh produsen peralatan rumah sakit.”*

4) Analisis Kesehatan

- Deskripsi : Tugas utamanya adalah melaksanakan jadwal pemeriksaan laboratorium. Dia bekerja dibawah pengawasan seorang dokter medis. Pekerjaannya antara lain

tes darah, tes urine, gula, darah untuk membantu dokter mendiagnosis penyakit.

- Jenjang karir : Pengambil sampel, analis, kepala lab
- Pendidikan : S1 jurusan kimia/S1 fakultas kesehatan masyarakat

Saat SMA mengambil jurusan IPA

- Kesempatan kerja : Rumah sakit pemerintah, klinik dokter, universitas yang mengadakan riset.

“Harus punya pemahaman tentang langkah-langkah analisis kritis, metode mengumpulkan sampel, keterampilan komputer yang memadai, kemampuan komunikasi, keteampilan interpersonal dan teamwork. Dan yang paling penting harus tahan lama di lab dengan bau berbagai bahan kimia ”

6. Bidang Hukum

Bidang ini, pasti identik dengan pengacara. Namun, masih ada lagi pekerjaan bidang hukum selain pengacara. Untuk lebih jelasnya berikut jenis pekerjaan pada bidang hukum.

1) Hakim

- Deskripsi : Orang yang memutuskan suatu perkara dan menetapkannya dalam sebuah persidangan.
- Jenjang karir : Hakim,

- Pendidikan : S1 hukum kemudian mengambil pendidikan hakim yang diselenggarakan oleh Mahkamah Agung, Saat SMA mengambil IPS
- Kesempatan kerja : Kejaksaan, pengadilan

2) Jaksa

- Deskripsi : Seseorang yang bertugas sebagai penegak hukum dan keadilan dalam sidang yang diberi wewenang oleh Undang-undang untuk berperan sebagai penuntut dan melaksanakan keputusan hakim.
- Jenjang karir : Jaksa,
- Pendidikan : S1 hukum kemudian pendidikan menjadi seorang jaksa selama beberapa tahun. kemudian mengikuti diklat-diklat yang diselenggarakan oleh kejaksaan
Saat SMA mengambil jurusan IPS
- Kesempatan kerja : Kejaksaan

3) Pengacara

- Deskripsi : Melakukan untuk perkara pidana dan perkara perdata, menarik sampai dokumen hukum, menyarankan klien untuk hak-hak hukum mereka, dan fase praktek lain dari hukum; mengumpulkan bukti dalam perceraian, perdata, pidana dan kasus lainnya untuk merumuskan pertahanan atau memulai tindakan hukum.

- Jenajang karir : Assisten lowyer, lowyer, associate lawyers/koordinator. Dijadikan partner oleh pemilik firma hukum.
- Pendidikan : S1 hukum / pendidikan hukum dan menagmbil pendidikan khusus dan lulus ujian profesi yang dilaksanakan suatu organisasi pengacara.

Saat SMA mengambil jurusan IPS

- Kesempatan kerja : Firma hukum/individu, perusahaan dan pihak lain yang membutuhkan.

“Syarat jadi pengacara ialah jago argumen dan debat. Maka, dari sekolah atau kampus ikut debat di sekolah/kampus untuk mengasah otak dan percaya diri.”

4) Notaris

- Deskripsi : Pejabat yang memepunyai wewenang untuk membuat akta otentik, surat perjanjian antar anggota masyarakat atau yang berhubungan dengan bidang agraria.
- Jenajang karir : Notaris,
- Pendidikan : S1 hukum kemudian mengambil magister notariat.

Saat SMA mengambil jurusan IPS

- Kesempatan kerja : Firma hukum, Notaris office

Bidang pekerjaan yang digunakan peneliti dalam kartu kwartet merupakan pilihan tertinggi peserta didik dari jurusan IPA dan jurusan IPS. Bidang pekerjaan yang tertinggi yang dipilih masing-masing jurusan ialah bidang health care dan bidang finance/keuangan.

F. Penelitian relevan

1. Novelania Trimonika “permainan kartu kwartet untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi invertebrata kelas X SMA Negeri 1 Wuryantor”. 2015. Skripsi Universitas Sanata Dharma. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian mengacu pada kurikulum KTSP yang terdiri dari dua siklus. Siklus 1 dengan empat kali pertemuan dan siklus 2 tiga kali pertemuan. Dua aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar. hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu kwartet dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Invertebrata. Persentase kategori untuk siswa sangat berminat awal siklus 16,7% menjadi 29,17 % di akhir penelitian. Data hasil observasi juga menunjukkan bahwa kartu kwartet berhasil meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari aktivitas selama kegiatan pembelajaran dan ketertarikan siswa terhadap permainan kartu kwartet yang di tunjukkan pada hasil data wawancara.

2. Nuri Fatimah. "Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV". 2015. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983) dengan sembilan tahapan. Analisis yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba produk, media ini dinyatakan layak. Validasi materi dilakukan melalui 2 tahap dengan hasil penilaian keduanya masuk dalam kriteria sangat baik. Validasi media dilakukan melalui 3 tahap dengan hasil ketiganya masuk dalam kriteria baik. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, media ini layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.
3. Arga Satrio Prabowo. "*Program Pengembangan Karier Calon Pendidik (Penelitian Pengembangan di Universitas Negeri Jakarta)*". 2017. Tesis Universitas Negeri Jakarta. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan. Pengujian model instruksional melibatkan ahli kurikulum dan teknologi pendidikan dan dinyatakan layak. Hasil pengujian diimplementasikan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang menjadi responden. Hasil implementasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi keahlian *employability skills*

yang signifikan pada responden sebelum dan setelah mengikuti program.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media kartu kwartet karir Informasi jenis-jenis pekerjaan dalam layanan klasikal kelas XI SMAN 64 Jakarta

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 64 Jakarta Timur yang beralamatkan di Jl Raya Cipayung, Jakarta Timur.

2. Waktu

Waktu penelitian mulai disusun dan direncanakan pada bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Agustus 2017

C. Metode penelitian/Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research & Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji kelayakan produk tersebut (Sugiono: 2012).

D. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah prosedur penelitian yang mengacu pada penelitian dan pengembangan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu desain intruksional dalam pembelajaran yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu :

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini, biasanya dilakukan analisis penyebab terjadinya masalah yang sering dialami peserta didik, terutama masalah kurangnya informasi karir yang didapatkan, sehingga yang dilakukan peneliti pada tahap analisis ini ialah :

- a. Menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik di SMAN 64 Jakarta.
- b. Menentukan tujuan instruksional pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan wawasan karir.
- c. Menentukan responden yang menjadi sasaran produk pengembangan.
- d. Menentukan sumber yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk informasi jenis-jenis pekerjaan.
- e. Menentukan sistem penyampaian media yang menarik dan tidak membosankan.
- f. Membuat perencanaan manajemen proyek.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap kedua ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan verifikasi terhadap media dan metode tes yang tepat untuk mengevaluasi media. Yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Menyusun sasaran kinerja yang diharapkan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran.
- b. Mengembangkan strategi pengukuran ketercapaian media pembelajaran bagi peserta yang menggunakannya.
- c. Menentukan cara evaluasi yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini ialah menyusun dan validasi sumber pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan adalah :

- a. Menyusun konten yang akan diterapkan dalam media
- b. Memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan
- c. Membuat panduan/cara penggunaan media kartu kwartet untuk pengguna
- d. Melakukan evaluasi formatif pada aspek pengembangan media dan materi.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap keempat ini, peneliti melakukan uji coba produk untuk mengetahui keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Hal yang harus diperhatikan pada tahap ini oleh peneliti adalah:

- a. Menyiapkan guru BK atau peneliti yang akan memberikan materi mengenai informasi jenis-jenis pekerjaan
- b. Menyiapkan peserta didik yang menjadi sasaran penelitian

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir ini kegiatan yang dilakukan adalah menilai kualitas intruksional, proses dan implementasi sebelum dan sesudah menggunakan media. Yang akan dilakukan peneliti pada tahap ini adalah:

- a. Menentukan kriteria evaluasi yang akan diukur pada saat pengembangan kartu kwartet karir telah dilakukan oleh seorang individu.
- b. Menentukan alat evaluasi yang akan digunakan dalam mengevaluasi media kartu kwartet.
- c. Melakukan evaluasi pada peserta didik ketiak sedang atau sudah menggunakan media kartu kwartet.

E. Model Evaluasi Produk

Evaluasi memiliki peranan penting dalam menilai sejauh mana keberhasilan produk yang telah dicapai dan memberikan rekomendasi untuk pengambilan keputusan terkait dengan produk. Model evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memberikan informasi yang bermanfaat, yaitu untuk memperbaiki program yang sedang berlangsung. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang bermanfaat untuk menilai hasil pengembangan produk atau akibatnya (Badrujaman, 2011).

Evaluasi formatif yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah review ahli dan evaluasi kelompok kecil. Dari review ahli akan didapatkan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan konten produk seperti relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, kesesuaian sajian dengan tuntunan belajar, kesesuaian bahasa dan keterbacaan. Review ahli juga memungkinkan peneliti mendapat informasi yang berkaitan dengan desain instruksional (seperti kesesuaian dengan karakteristik dan tugas perkembangan peserta didik, kesesuaian antara tujuan-materi-evaluasi, dan ketepatan pemilihan media), informasi yang berkaitan dengan implementasi (seperti kemudahan pengguna, kesesuaian dengan lingkungan) dan informasi kualitas teknis (seperti *layout*, grafis, audio, visual). Dari evaluasi kelompok

kecil, peneliti dapat memperoleh tanggapan peserta didik terkait dengan produk (media) yang sedang digunakan.

Kemudian, evaluasi sumatif akan dilakukan dengan instrumen pemahaman karier yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari instrumen dapat menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media kartu kwartet. Evaluasi ini akan dilakukan diakhir pengimplementasian media.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah angket. Angket ini digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan baik dari tampilan, isi serta kebermanfaatan.

Adapun kis-kisi instrumen yang dikembangkan peneliti diadaptasi dari Sa'dun Akbar (2013) dan Mardiyatmo (2011) adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
1.	Keterbacaan Teks	Ketepatan pemilihan warna huruf	1	3
		Ketepatan pemilihan huruf	2	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	
2.	Kualitas Gambar	Kejelasan bentuk gambar	4	3
		Ketepatan ukuran gambar	5	
		Kejelasan warna gambar	6	
3.	Keserasian Warna	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>	7	3
		Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	8	
		Keserasian warna garis tepi dengan <i>background</i>	9	
4.	Penggunaan Garis	Ketepatan ukuran garis tepi	10	1
5.	Bentuk	Ketepatan ukuran kata kartu kuartet	11	2
		Bentuk fisik kemasan	12	

6.	Ruang / <i>space</i>	Ketepatan jarak antar kalimat	13	3
		Ketepatan jarak antara teks dengan gambar	14	
		Ketepatan komposisi teks di dalam kartu kwartet	15	
7.	Bahan	Ketepatan jenis kertas yang digunakan	16	1
8.	Penggunaan Media	Kejelasan petunjuk penggunaan kartu kwartet	17	14
		Kesesuaian kartu kwartet dengan tujuan pembelajaran	18	
		Kesesuaian kartu kwartet dengan karakteristik siswa	19	
		Kesesuaian kartu kwartet sebagai sumber belajar	20	
		Kemampuan kartu kwartet dalam mengembangkan motivasi siswa	21	
		Kemampuan kartu kwartet untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	22	
		Kemampuan kartu kwartet untuk	23	

	alat bantu memahami dan mengingat informasi		
	Kemampuan kartu kwartet untuk mengulang apa yang dipelajari	24	
	Kemampuan kartu kwartet sebagai stimulus belajar	25	
	Kemampuan kartu kwartet untuk umpan balik dengan segera	26	
	Kesesuain kartu kwartet dengan lingkungan belajar	27	
	Kemudahan kartu kwartet dalam praktek	28	
	Kualitas kartu kwartet	29	
	Kepraktisan kartu kwartet	30	
Jumlah			30

Tabel 2

Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	No soal	Σ
1.	Relevansi	Ketepatan materi dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	4
		Kedalaman materi sesuai dengan kompetensi yang harus di kuasai siswa	2	
		Kelengkapan materi sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	
		Jumlah ilustrasi yang fungsional	4	
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5	3
		Materi yang di sajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	6	
		Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	7	
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	8	

		Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	9	2
4.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong keingintahuan siswa	10	5
		Mendorong siswa belajar secara berkelompok	11	
		Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	12	
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	13	
		Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	14	
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	Ketepatan penggunaan ejaan	15	3
		Ketepatan penggunaan istilah	16	
		Ketepatan penyusunan struktur kalimat	17	
6.	Keterbacaan	Ketepatan bentuk, warna dan ukuran huruf	18	

		Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	19	3
		Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	20	
	Jumlah			20

Tabel 3

Kisi-kisi Instrumen Pengguna Guru BK

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
1.	Keterbacaan	Ketepatan pemilihan warna huruf	1	4
		Ketepatan pemilihan huruf	2	
		Kejelasan bentuk huruf	3	
		Kejelasan warna gambar	4	
2.	Penggunaan Media	Ketepatan penggunaan istilah	5	6
		Kejelasan petunjuk pada media kartu kuartet	6	
		Kemenarikan media kartu Kwartet	7	
		Ketepatan kalimat	8	
		Mendorong siswa membangun pengetahuan siswa	9	
		Kemampuan kartu kuartet membantu siswa memahami dan mengingat informasi	10	
3.	Keakuratan	Materi yang tersaji sesuai dengan keilmuan	11	

	Materi yang tersaji sesuai dengan perkembangan mutakhir	12	5
	Mendorong keingintahuan siswa mengenai informasi jenis-jenis pekerjaan	13	
	Kartu kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan merupakan media yang menarik	14	
	Kedalaman materi sesuai dengan kompetensi yang harus siswa kuasai	15	
Jumlah			15

Tabel 4

Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Pengguna (Siswa)

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
1.	Keterrbacaan Teks	Materi yang disampaikan jelas dalam kartu kwartet	1	2
		Tulisan pada media jelas	2	
2.	Penggunaan Media	Mudah memahami materi yang ada di kartu kwartet	3	4
		Media kartu kwartet membantu dalam memperoleh informasi mengenai jenis-jenis pekerjaan	4	
		Kejelasan petunjuk cara permainan lartu kwartet	5	
		Kemudahan menggunakan kartu kwartet	6	
3.	Kualitas Gambar	Ketepatan pemilihan gambar	7	3
		Ketepatan pemilihan warna	8	
		Permainan kartu Kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan	9	

		merupakan media menarik		
4.	Kesesuaian warna	Ketetapan pemilihan warna background	10	1
Jumlah				10

G. Teknik Analisis Data Statistik

Teknik analisis data yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah teknik evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah suatu proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efesiensi bahan-bahan pembelajaran sehingga akan didapatkan informasi mengenai kelayakan dari suatu produk yang dikembangkan.

Skala penilaian pada uji validasi media dan materi dalam penelitian ini menggunakan skala Likert (dalam Arikunto, 2009) yang terdiri dari lima pilihan jawaban dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk masing-masing jawaban.

Tabel 5
Skala Penilaian Instrumen Validasi Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Langkah menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Ket : \bar{X} = skor rata-rata

\sum : jumlah skor

n : jumlah penilai

Tabel 6**Skor penilaian**

Rerata skor	Klasifikasi
>4,2	Sangat baik
>3,4 – 4	Baik
>2,6 – 3,4	Cukup
>1,8 – 2,6	Kurang
≤1,8	Sangat kurang

Dalam penilaian ini, media yang dikembangkan dianggap layak apabila hasil rata diperoleh rerata skor 3,4 – 4,2 yang berarti “baik” pada semua aspek. Jika hasil penilaian ahli media dan ahli materi memberikan hasil akhir “B”, maka pengembangan media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media yang dikembangkan terfokus pada informasi jenis-jenis pekerjaan untuk SMA di SMAN 64 Jakarta. Penelitian ini menghasilkan produk yaitu media kartu kwartet yang berfokus pada informasi jenis-jenis pekerjaan untuk tingkat SMA beserta cara mainnya.

Pengembangan dengan menggunakan pendekatan desain ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : *Analyze* (Analisis), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), *implement* (melaksanakan), dan *evaluation* (evaluasi). Deskripsi pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk SMA akan di jabarkan sebagai berikut :

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah :

a. Hasil Asesment dan analisis kebutuhan peserta didik di SMAN 64 Jakarta

Asesmen yang dilakukan peneliti di SMAN 64 Jakarta ialah wawancara dengan guru BK sebanyak 2 orang pada tanggal 23 Januari 2017.

Hasil wawancara dengan guru BK ialah masih banyak anak yang masih bingung dengan karir ke depannya, misalnya saja mereka masih bingung setelah lulus nanti akan mengambil jurusan apa saat kuliah, pekerjaan apa yang mereka sukai dan inginkan, informasi jenis-jenis pekerjaanpun mereka masih minim dikarenakan pemberian materi karir yang diberikan di kelas minim dan Informasi yang diberikan guru kepada peserta didik sangat terbatas karena guru menyampaikan materi hanya dengan modul yang dibuat sendiri berdasarkan kebutuhan siswa seperti tema mengenai karir dan cita-cita, informasi perguruan tinggi dan LKS yang dimiliki siswa yang membahas mengenai cita-cita, kelemahan dan kelebihan diri, tentang inventori minat, informasi perguruan tinggi.

Media yang digunakan guru BK pada saat pemberian materi ceramah dan diskusi yang bersifat monoton sehingga penyampaian informasi kepada siswa tidak tersampaikan. Ceramah biasanya pemaparan yang diberikan guru BK terhadap peserta didik sedangkan diskusi hanya sesekali, diskusi terjadi jika ada tugas yang

dilakukan secara berkelompok. Belum pernah menggunakan media yang lain, yang digunakan ialah media power poin, dan itupun tidak setiap pemberian materi menggunakan power point.

Dari hasil angket kebutuhan peserta didik menyebutkan bahwa 63% peserta didik belum mengetahui pekerjaan apa yang disukai., 34% mereka sudah mengetahui jenis pekerjaan yang diinginkan, 57 % peserta didik merasa masih bingung dengan pekerjaan yang disukainya, 40 %peserta didik mengetahui informasi pekerjaan yang disukainya, 66% peserta didik merasa bosan dengan cara penyampaian guru saat memberikan materi di depan kelas dan 40% peserta didik merasa tidak puas dengan media yang diberikan guru BK.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media yang diinginkan siswa yaitu media gambar yang menarik dengan metode permainan yakni kartu kwartet. Pada saat permainan siswa antusias bermain. Ada yang baru pertama melihat kartu tersebut dan ada juga yang sudah mengetahui permainan ini. Peserta permainan antusias untuk mengumpulkan kartu yang sama dan lebih banyak, setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk membaca dan memahami informasi apa saja yang di dapatkan dari kartu yang mereka miliki, kemudian mereka bergantian membaca kartu punya temannya. Setelah itu, mereka diberikan lembar kerja untuk melihat

apakah mereka paham atau tidak dengan informasi yang diberikan dalam kartu kwartet. Bahkan beberapa siswa menginginkan permainan kartu kwartet dengan pekerjaan yang lainnya.

b. Kebutuhan media dengan tema informasi jenis pekerjaan di SMAN 64 Jakarta

Keinginan peserta didik akan media yang menarik sangat besar, karena mereka belum pernah mendapat pembelajaran dengan metode selain ceramah dan diskusi, yang mereka inginkan ialah metode pemberian materi yang tidak hanya itu-itu saja, mereka menginginkan metode yang lain seperti permainan atau game. Dari angket yang tersebar kepada 250 peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik menyukai penggunaan media gambar sebesar 64%, permainan 70% dan diskusi sebesar 40 %. Dan 52 % peserta didik belum mengetahui informasi jenis-jenis pekerjaan. oleh karena itu, peneliti merasa sangat penting mengembangkan media dengan tema informasi jenis-jenis pekerjaan di SMAN 64 Jakarta.

Peneliti memberikan beberapa pilihan bidang pekerjaan seperti bidang keuangan, bidang hukum, layanan kesehatan, hukum, IT, komunikasi dan pendidikan. Dari hasil angket yang diberikan, peserta didik dari jurusan IPA dan IPS memilih jurusan keuangan dan layanan kesehatan. Sehingga 2 bidang pekerjaan itu yang akan dibahas dalam kartu kwartet.

c. Menentukan tujuan instruksional pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman informasi karir

Tujuan pengembangan media kartu kwartet karir ialah memudahkan peserta didik dalam mendapatkan informasi secara jelas mengenai jenis pekerjaan pada bidang keuangan dan layanan kesehatan yang dipilihnya.

d. Menentukan responden yang menjadi sasaran produk pengembangan

Responden yang menjadi sasaran media pembelajaran adalah peserta didik kelas XI di SMAN 64 Jakarta. Hal tersebut di dasarkan pada hasil wawancara dengan guru BK yang merekomendasikan kelas XI sebagai responden penelitian.

e. Menentukan sumber-sumber yang dibutuhkan dalam pengembangan produk informasi jenis-jenis pekerjaan

Berbagai sumber yang dibutuhkan dalam pembuatan pengembangan media kartu kwartet karir adalah :

1. Buku, artikel sebagai kajian dalam pengembangan media
2. Software adobe photoshop
3. Koneksi internet
4. Percetakan
5. Desain media

6. Ruang kelas
7. Guru BK sebagai fasilitator

f. Menentukan sistem penyampaian media yang menarik

Penyampaian media yang dipilih adalah melalui metode permainan. Metode permainan dipilih karena kwartet merupakan jenis permainan yang terdiri dari 12 kategori dan masing-masing kategori terdiri dari 4 buah kartu serta menggunakan pengulangan kata-kata dengan informasi yang tersedia di bagian bawah kartu disertai gambar yang menarik. Dengan permainan ini peserta didik akan tertarik untuk mengetahui informasi yang ada dalam permainan tersebut dibandingkan hanya dengan mendengar ceramah.

g. Membuat perencanaan manajemen produk

Perencanaan pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik kelas XI SMAN 64 Jakarta.

Tabel 7
Perencanaan Pengembangan Produk

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Tahap Analisis</p> <p>Hasil analisis yang dilakukan ialah, peserta didik kurang mendapat informasi karir khususnya mengenai jenis pekerjaan dan menentukan metode yang diinginkan yaitu permainan serta kartu sebagai media pemberian informasi. Pemilihan jenis pekerjaan berbeda antara jurusan IPA dan IPS. Jurusan IPA lebih banyak memilih bidang pekerjaan layanan kesehatan sedangkan jurusan IPS lebih banyak memilih jurusan Keuangan. Responden pada penelitian ini ialah kelas XI sesuai dengan rekomendasi dari guru BK dan sesuai dengan kebutuhan akan informasi karir mengenai jenis-jenis pekerjaan.</p>	Januari-Maret 2017
2.	<p>Tahap Desain</p> <p>Hasil dari tahap desain ini adalah siswa</p>	

	<p>mampu menyebutkan jenis pekerjaan bidang keuangan dan layanan kesehatan, menyebutkan ciri dari setiap pekerjaan dan dapat menyebutkan informasi jenis pekerjaan. untuk mengukur ketercapaian media pembelajaran menggunakan instrumen dan untuk melihai keberhasilan media menggunakan soal lembar kerja yang diberikan setelah peserta didik bermain kartu. Sedangkan evaluasi yang digunakan ialah evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif ialah validasi dari ahli media, materi, guru BK dan siswa sebagai uji coba pengguna. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan instrumen yang telah di buat.</p>	<p>April – Juni 2017</p>
3.	<p>Tahap Pengembangan</p> <p>Hasil dari tahap ini ialah konten dalam kartu kwartet merupakan jenis informasi pekerjaan (pengertian, jenjang pendidikan, jenjang karir dan kesempatan kerja) bidang</p>	<p>Juli – Agustus 2017</p>

	<p>keuangan dan layanan kesehatan. Warna yang digunakan pada kartu ialah warna sesuai dengan keinginan siswa. Warna hijau untuk bidang keuangan dan warna biru untuk bidang layanan kesehatan. Kartu ini terdiri dari 12 tema, 48 buah kartu. Melakukan evaluasi formatif pada pengembangan media dan materi.</p>	
4.	<p>Laporan Akhir</p> <p>Hasil dari laporan akhir ini ialah kartu kwartet dapat digunakan siswa untuk informasi jenis pekerjaan bidang keuangan dan layanan kesehatan untuk peserta didik SMA di SMA Negeri 64 Jakarta.</p>	Agustus 2017

2. Tahap Design (Desain)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menyusun sasaran pemahaman yang diharapkan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran**

Tabel 8
Sasaran pemahaman peserta didik

No	Sasaran Pemahaman
1.	Mampu menyebutkan jenis pekerjaan bidang keuangan dan layanan kesehatan
2.	Mampu menyebutkan ciri dari setiap pekerjaan
3.	Mampu menyebutkan informasi-informasi jenis pekerjaan (jenjang pendidikan, jenjang karir dan kesempatan kerja)

Dengan kurikulum yang digunakan pada kelas XI yaitu kurikulum 2013, waktu jam BK di kelas ialah 2 jam. Hal tersebut menjadikan guru BK dengan leluasa memberikan materi kepada peserta didik. Dengan permainan kartu kwartet, diharapkan siswa memahami informasi yang terdapat dalam kartu kwartet, sehingga siswa tidak akan bingung dengan karir kedepannya, karena sudah mempunyai gambaran dan informasi pekerjaan yang diinginkannya.

b. Mengembangkan strategi pengukuran ketercapaian media pembelajaran bagi peserta didik setelah menggunakannya.

Pengukuran ketercapaian media pada pengembangan media ini menggunakan respon peserta didik yang di kembangkan oleh Sa'dun Akbar. Selain itu, instrumen responden peserta didik, instrumen

evaluasi untuk mengevaluasi keberhasilan media ialah dengan memberikan pernyataan soal latihan. Soal latihan akan diisi peserta didik setelah menggunakan media kartu kwartet karir.

c. Menentukan cara evaluasi yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran

Evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memberikan informasi yang bermanfaat, yaitu untuk memperbaiki program yang sedang berlangsung. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang bermanfaat untuk menilai hasil pengembangan produk atau akibatnya (Badrujaman, 2011).

Evaluasi formatif yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli media, ahli materi, uji coba guru BK dan uji coba pengguna (peserta didik) dalam skala kecil.

Sedangkan, evaluasi sumatif akan dilakukan dengan instrumen pemahaman karir yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil instrumen akan menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media kartu kwartet evaluasi akan dilaksanakan setelah pengimplementasian media.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Menyusun konten yang akan diterapkan dalam media pembelajaran

Konten dalam materi yang terdapat dalam kartu kwartet adalah informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik tingkat SMA berupa gambar, kata kunci (jenjang pendidikan, jenjang karir dan kesempatan kerja) serta informasi yang terkait dengan kata kunci pada masing-masing jenis pekerjaan. Gambar yang digunakan merupakan gambaran dari kata kunci tersebut.

b. Memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan

Media yang dikembangkan adalah kartu kwartet karir. kartu kwartet adalah kartu tebal yang berbentuk persegi panjang yang berpasangan, setiap pasangan mempunyai 4 jenis kartu.

Kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk SMA berjumlah 48 kartu dengan 12 tema, setiap tema terdiri dari 4 buah kartu yang dimainkan oleh 4 orang peserta didik. Selain itu ada tata cara permainannya, kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah bermain kartu kwartet karir dan lembar kerja siswa. Peneliti menggunakan *software adobe photoshop CS3* dengan ukuran kartu 8x12 cm dan di cetak dengan kertas tebal jenis artcarton.

Kartu kwartet karir ini menggunakan kartu depan belakang. Dengan warna yang berbeda untuk setiap bidang pekerjaan. Hal I

tersebut untuk memudahkan peneliti membedakan bidang pekerjaan satu dengan bidang pekerjaan lainnya.

Untuk bidang pekerjaan finance menggunakan warna hijau dan untuk bidang health care menggunakan kartu warna biru. Pada belakang kartu terdapat tulisan kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan huruf Snap ITC ukuran 18 serta gambar yang mewakili berbagai macam jenis pekerjaan.

Gambar 2

Gambar belakang kartu



Isi Kartu kwartet karir ini menggunakan dua warna dasar pada background, yaitu warna hijau untuk pekerjaan bidang finance dan warna biru untuk jenis pekerjaan pada bidang health care. Kemudian untuk tulisan atasnya dan tulisan di pojok kiri atas judul di beri warna agar memudahkan pemain pada saat permainan. Sedangkan

gambar, disesuaikan dengan informasi yang tertera pada kartu. Untuk tulisan judul menggunakan tulisan Comic San MS ukuran 12. Sedangkan tulisan di bawah judul dan informasi yang di bawah gambar menggunakan jenis tulisan Comic San MS ukuran 10.

Gambar 3

Tampilan kartu kuartet karir



c. Membuat panduan penggunaan media kartu kuartet karir bagi pengguna

Media kartu kuartet yang dikembangkan peneliti memiliki petunjuk permainan kartu kuartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan berukuran 8x12 cm yang berada pada bagian atas tumpukan kartu.

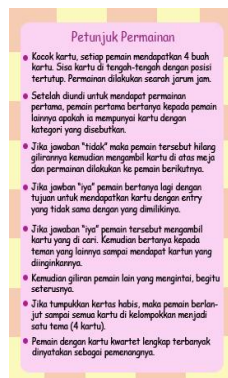
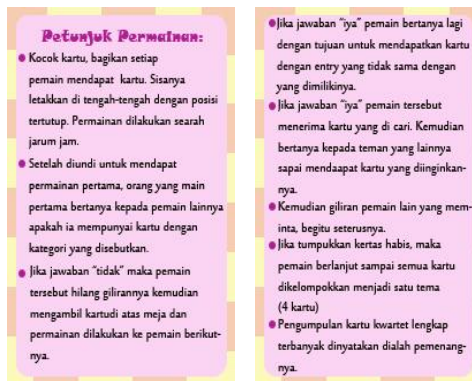
Adapaun petunjuk permainan kartu kwartet adalah sebagai berikut :

1. Kocok kartu, setiap pemain mendapatkan 4 buah kartu. Sisa kartu di tengah-tengah dengan posisi tertutup. Permainan dilakukan searah jarum jam.
2. Setelah diundi untuk mendapat permainan pertama, pemain pertama bertanya kepada pemain lainnya apakah ia mempunyai kartu dengan kategori yang disebutkan.
3. Jika jawaban “tidak” maka pemain tersebut hilang gilirannya kemudian mengambil kartu di atas meja dan permainan dilakukan ke pemain berikutnya.
4. Jika jawaban “iya” pemain bertanya lagi dengan tujuan untuk mendapatkan kartu dengan kategori entry yang tidak sama dengan yang dimilikinya.
5. Jika jawaban “iya” pemain tersebut mengambil kartu yang di cari. Kemudian bertanya kepada teman yang lainnya sampai mendapat kartu yang diinginkannya.
6. Kemudian giliran pemain lain yang mengintai, begitu seterusnya.
7. Jika tumpukkan kertas habis, maka pemain berlanjut sampai semua kartu di kelompokkan menjadi satu tema (4 kartu)
8. Pemain dengan kartu kwartet lengkap terbanyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

Adapun tampilan petunjuk permainan kartu kwartet karir adalah sebagai berikut

Gambar 4

Tampilan petunjuk permainan penggunaan permainan kartu kwartet yang belum di revisi dan sudah di revisi



d. Melakukan evaluasi formatif pada aspek pengembangan media dan materi

Evaluasi formatif yang dilakuakn pada peneltian ini berupa review ahli serta kelompok kecil. Dari review ahli akan mendapatkan informasi mengenai keterbacaan, kualitas media, bentuk, bahan. Sedangkan dari review ahli peneliti akan mendapat informasi yang berkaitan dengan relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, kesesuaian sajian dengan pembelajaran siswa, kesesuaian bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik serta keterbacaan. Sedangkan dari evaluasi kelompok pengguna dalam skala kecil memperoleh tanggapan / saran yang diberikan peserta didik terkait dengan produk media yang sedang digunakan.

Kelayakan produk media kartu kwartet dinilai menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh peneiliti. Komponen yang akan dinilai adalah materi dan pemilihan media. Untuk menentukan kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti dibuat skor penilaian.

Tabel 9**Skor penilaian**

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Peneliti tidak melakukan implentasi media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk SMA kepada seluruh peserta didik karena keterbatasan waktu. Peneliti melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil berjumlah 8 orang.

5. Tahap Evaluasi

Peneliti tidak melakukan evaluasi tahap akhir media kartu kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan untuk SMA kelas XI karena keterbatasan waktu.

B. Hasil Analisis Uji Coba Produk

1. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media pada media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2017 dengan melibatkan ahli media yang ahli dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan. Kegiatan ini menilai kelayakan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk anak SMA ini adalah Anggiearanidipta Suma M M.Pd berprofesi sebagai bussiness learning manager di BTPN Syariah yang menyelesaikan S1 dan S2 di bidang Teknologi Pendidikan.

Kelayakan media kartu kwartet dinilai dari aspek yang terdapat dalam media seperti keterbacaan teks, kualitas gambar, keserasian warna, penggunaan garis, bentuk, tekstur, ruang, bahan, dan penggunaan media di buat skor penilaian sebagai berikut :

Tabel 10**Skor validasi media**

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Hasil penilaian ahli media terhadap media kartu kwartet karir informasi jenis pekerjaan bidang keuangan dan layanan kesehatan sebagai berikut:

Tabel 11

Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	kriteria
1.	Keterbacaan Teks	3	9	3	Cukup
2.	Kualitas Gambar	3	10	3,3	Cukup
3.	Keserasian warna	3	10	3,3	Cukup
4.	Penggunaan Baris	1	4	4	Baik
5.	Bentuk	2	8	4	Baik
6.	Ruang/ <i>space</i>	3	8	2,7	Kurang
7.	Bahan	1	4	4	Baik
8.	Penggunaan Media	14	49	3,5	Baik
Jumlah		30	102	27,8	
Rata-rata keseluruhan				3,5	Baik

Secara keseluruhan kualitas media grafis dan visual pada media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA dapat dikatakan baik untuk disajikan. Hal tersebut dapat terlihat dari hampir semua kategori baik, namun ada tiga aspek yang cukup yaitu pada aspek keterbacaan, kualitas gambar dan keserasian warna, serta ada satu aspek yang kurang yaitu pada aspek ruang/*space*.

Namun, secara keseluruhan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan mendapat kriteria “**baik**” Hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA memiliki kualitas media grafis dan media visual yang baik.

Ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli media, diantaranya adalah sebagai berikut :(1) Pilih type/jenis tulisan dengan keterbacaan tinggi (2) Warna huruf harus kontras dengan warna background (3) Seragamkan ukuran gambar (4) Fokus review dan beberapa typo.

Walaupun ada beberapa saran, namun ahli media memberikan kesimpulan bahwa media kartu kwartet ini layak uji coba dengan revisi sesuai saran.

Gambar 5

Tampilan kartu media sebelum revisi



Gambar 6

Tampilan kartu setelah revisi



2. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi pada media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2017 dengan melibatkan dosen ahli pada bidang karir bimbingan dan konseling. Kegiatan tahap ini menilai kelayakan materi yang terdapat dalam media kartu kwartet karir, selain itu penilaian juga dilakukan pada petunjuk penggunaan kartu kwartet. Ahli materi/dosen ahli yang menilai kelayakan materi informasi jenis-jenis pekerjaan pada media kartu kwartet untuk peserta didik SMA ialah Wening Cahyawulan M.Pd. beliau bekerja sebagai dosen di jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Untuk menentukan kelayakan informasi karir pada media kartu kwartet dinilai dari aspek relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian,

kesesuaian sajian, kesesuaian bahasa dan keterbacaan di buat dengan skor penilaian sebagai berikut :

Tabel 12

Skor validasi materi

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Hasil penilaian dosen ahli terhadap media kartu kwartet karir informasi jenis pekerjaan bidang keuangan dan layanan kesehatan untuk peserta didik SMA sebagai berikut

Tabel 13
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	kriteria
1.	Relevansi	4	13	3,25	Cukup
2.	Keakuratan	3	12	4	Baik
3.	Kelengkapan sajian	2	5	2,5	Kurang
4.	Kesesuaian Sajian	5	20	4	Baik
5.	Kesesuaian bahasa	3	10	3,5	Baik
6.	Keterbacaan	3	10	3,5	Baik
Jumlah		20	20,75	20,75	Baik
Rata-rata keseluruhan				3,46	

Secara keseluruhan, informasi yang ada pada kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA dapat dikatakan baik untuk disajikan. Dengan penilaian ahli materi ini memperlihatkan bahwa keakuratan, kesesuaian sajian, kesesuaian bahasa dan keterbacaan sesuai dengan kebutuhan peserta didik mendapat kategori baik. Ada dua aspek yang mendapat kategori cukup pada aspek relevansi dan kelengkapan sajian kurang. Namun, secara keseluruhan materi pada kartu kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan mendapat kriteria “**baik**”. Hal tersebut dapat dikatakan

bahwa materi pada kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA memiliki kualitas materi yang baik.

Ada beberapa saran yang diberikan oleh ahlimateri, di antaranya adalah sebagai berikut : (1) Perbaiki penulisan kalimat (2) Buat lembar kerja (3) Cek pekerjaan sesuai dengan kondisi di Indonesia (4) Per kaya dengan deskripsi ilmiah.

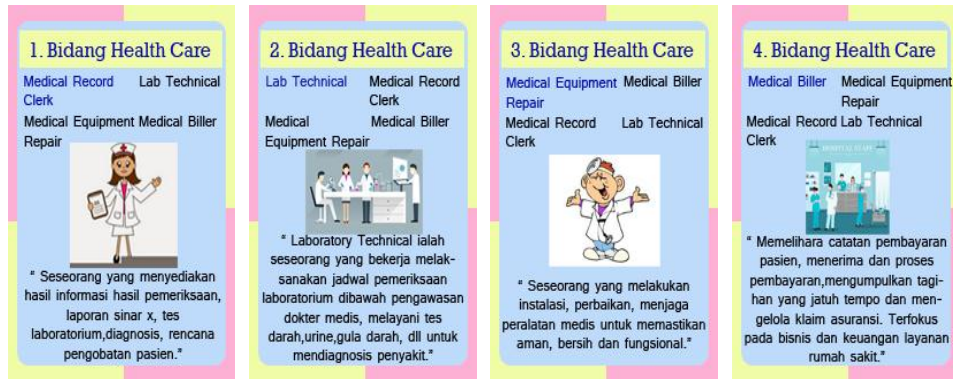
Walaupun ada beberapa saran, namun ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media kartu kwartet ini layak uji coba dengan revisi sesuai saran.

Lembar kerja:

No	Bidang keuangan	Bidang Kesehatan
1.	Tuliskan jenis pekerjaan bidang keuangan!	Tuliskan jenis pekerjaan bidang kesehatan!
2.	Dimana kesempatan kerja seorang aktuaris?	Apa yang kamu ketahui pekerjaan perkam medis?
3.	Sebutkan jenjang karir auditor?	Dimana jenjang karir seorang analis kesehatan?
4.	Dimana kesempatan kerja seroang akuntan?	Sebutkan jenjang pendidikan ahli gizi
5.	Sebutkan jenjang pendidikan penggajian&pengurusan pajak!	Dimana kesempatan kerja seorang elektromedik?

Gambar 7

Gambar sebelum revisi



Gambar 8

Gambar sesudah revisi



3. Hasil Uji Coba Pengguna (Guru)

Uji coba guru sebagai pengguna dilakukan pada hari selasa tanggal 15 Agustus 2017 dengan melibatkan 2 orang guru BK SMAN 64 Jakarta. Kegiatan yang dilakukan ini bertujuan untuk menilai

kelayakan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan. Guru bk SMAN 64 Jakarta yang menilai kelayakan media kartu kwartet karir ini adalah ibu Dra. Suparni, Kons dan ibu Malemna Tarigan S.Pd

Kelayakan media kartu kwartet karir ini dinilai dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh peneliti, aspek yang dinilai ialah keterbacaan, penggunaan media dan keakuratan di buat dengan skor sebagai berikut :

Tabel 14

Skor validasi uji coba Guru BK

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Hasil penilaian Guru BK terhadap media kartu kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan sebagai berikut :

Tabel 15
Hasil Uji Coba Pengguna (Guru)

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	kriteria
1.	Keterbacaan	8	40	5	Sangat baik
2.	Penggunaan media	12	60	5	Sangat baik
3.	Keakuratan	10	50	5	Sangat baik
Jumlah		30	150	15	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan				5	

Secara keseluruhan, media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA dapat dikategorikan “**sangat baik**” dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hal ini dapat terlihat dari seluruh aspek penilaian mendapat kategori sangat baik dan media kartu karir informasi jenis pekerjaan ini layak digunakan sebagai media pemberian informasi karir peserta didik SMAN 64 Jakarta.

Ada juga saran yang diberikan guru BK dari keduanya yaitu agar jenis pekerjaannya di perbanyak lagi. tidak hanya dua jenis bidang pekerjaan.

4. Hasil Uji Coba Pengguna (Peserta Didik)

Uji coba pada peserta didik dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2017 dengan beranggotakan 8 orang siswa kelas XI SMAN 64 Jakarta. Kegiatan uji coba ini menilai keterbacaan, penggunaan media, kualitas gambar, dan keserasian warna. Untuk menilai media kartu kwartet kari di buat dengan skor

Tabel 16

Skor Uji Coba Pengguna (Peserta Didik)

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Hasil penilaian Peserta Didik terhadap media kartu kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan sebagai berikut :

Tabel 17

Hasil uji coba pengguna (Peserta Didik)

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	kriteria
1.	Keterbacaan	16	70	4,3	Sangat baik
2.	Penggunaan media	32	133	4,1	Baik
3.	Kualitas Gambar	24	104	4,3	Sangat baik
4.	Kesesuaian warna	8	32	4	Baik
Jumlah		80	339	16,7	Baik
Rata-rata Keseluruhan				4,2	

Secara keseluruhan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk tingkat SMA dapat dikategorikan “**baik**”. Hal ini dapat

terlihat dari setiap aspek dengan kriteria sangat baik dan baik. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan peserta didik SMA sebagai media informasi mengenai jenis-jenis pekerjaan di SMAN 64 Jakarta.

Namun, terdapat saran yang diberikan oleh peserta didik antara lain sebagai berikut : (1) Bidang Pekerjaan di perbanyak lagi (2) nomor pada kartu kwartet dikelompokkan perbidang saja. (3) Warna lebih banyak lagi, setiap informasi yang diberikan diberi warna yang beda. Adapun komentar pengguna setelah menggunakan media kartu kwartet karir ini adalah senang dan menghibur, dan ada banyak informasi yang didapatkan dari permainan kartu kwartet, tidak bosan membaca informasi dalam kartu karena adanya gambar yang sesuai dengan informasi pekerjaan yang diberikan.

Setelah peserta didik menggunakan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA , kemudian menjawab soal latihan untuk menguji ketercapaian tujuan dari pengembangan media kartu kwartet karir berdasarkan sasaran yang dibuat peneliti pada tahap desain. Hal yang di dapatkan dari 5 pertanyaan yang di berikan peserta didik mampu menjawab hampir benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media kartu kwartet berhasil memberikan informasi dan pemahaman baru mengenai jenis-jenis pekerjaan.

C. Pembahasan Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dalam bimbingan kalsikal untuk peserta didik SMA telah berhasil dilaksanakan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media kartu kwartet karir untuk peserta didik kelas XI SMAN 64 Jakarta. Penelitian pengembangan kartu kwartet karir ini di dasari pada kurangnya informasi karir mengenai jenis-jenis pekerjaan dan kebutuhan media bimbingan dan konseling untuk SMA.

Materi yang akan disajikan pada penelitian ini adalah materi tentang informasi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan pilihan terbanyak peserta didik pada saat analisis kebutuhan. Bidang pekerjaan pada penelitian dan pengembangan ini adalah bidang pekerjaan keuangan dan bidang layanan kesehatan.

Pemilihan media kartu kwartet sebagai media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti.

Pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, karena keterbatasan waktu, peneliti hanya menggunakan 3 tahap.

Tahap pertama yaitu analisis. Hasil analisis yang dilakukan ialah, peserta didik kurang mendapat informasi karir khususnya mengenai jenis pekerjaan dan menentukan metode yang diinginkan yaitu permainan serta

kartu sebagai media pemberian informasi. Pemilihan jenis pekerjaan berbeda antara jurusan IPA dan IPS. Jurusan IPA lebih banyak memilih bidang pekerjaan layanan kesehatan sedangkan jurusan IPS lebih banyak memilih jurusan Keuangan. Responden pada penelitian ini ialah kelas XI sesuai dengan rekomendasi dari guru BK dan sesuai dengan kebutuhan akan informasi karir mengenai jenis-jenis pekerjaan.

Tahap kedua yaitu desain Hasil dari tahap desain ini adalah siswa mampu menyebutkan jenis pekerjaan bidang keuangan dan layanan kesehatan, menyebutkan ciri dari setiap pekerjaan dan dapat menyebutkan informasi jenis pekerjaan. Untuk mengukur ketercapaian media pembelajaran menggunakan instrumen dan untuk melihat keberhasilan media menggunakan soal lembar kerja yang diberikan setelah peserta didik bermain kartu. Sedangkan evaluasi yang digunakan ialah evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif ialah validasi dari ahli media, materi, guru BK dan siswa sebagai uji coba pengguna. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan instrumen yang telah di buat.

Tahap ketiga yaitu pengembangan Hasil dari tahap ini ialah konten dalam kartu kwartet merupakan jenis informasi pekerjaan (pengertian, jenjang pendidikan, jenjang karir dan kesempatan kerja) bidang keuangan dan layanan kesehatan. Warna yang digunakan pada kartu ialah warna sesuai dengan keinginan siswa. Warna hijau untuk bidang keuangan dan warna biru untuk bidang layanan kesehatan. Kartu ini terdiri dari 12 tema,

48 buah kartu. Melakukan evaluasi formatif pada pengembangan media dan materi.

D. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini, terdapat keterbatasan yang membuat penelitian kurang sempurna dan dapat menjadi perbaikan di masa mendatang.

Keterbatasan penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan pada pembahasan bidang pekerjaan, yakni peneliti hanya membahas dua bidang pekerjaan saja yang di ambil dari pilhan tertinggi bidang pekerjaan di jurusan IPA dan IPS.
2. Keterbatasan dana pada percetakan produk membuat peneliti memproduksi kartu sedikit.
3. Keterbatasan waktu penguian sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (kelayakan) dan belum bisa pada tahapan selanjutnya yaitu implementasi dan evaluasi akhir.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan dalam bimbingan klasikal untuk peserta didik SMAN 64 Jakarta dapat disimpulkan bahwa media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA layak digunakan setelah dilakukannya proses validasi media dan materi oleh ahli. Hasil penilaian media mendapat kategori “**baik**”, dinyatakan layak dan penilaian dari ahli materi mendapat kategori “**baik**” dinyatakan layak.

Hasil uji coba pada pengguna (guru BK dan peserta didik) menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan tertarik menggunakan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA. Media kartu kwartet ini memudahkan peserta didik untuk memahami informasi karir jenis-jenis pekerjaan karena dikemas secara ringkas dan detail di sertai gambar yang sesuai dengan informasi yang diberikan. Penggunaan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan untuk anak SMA melalui metode permainan mampu menambah keingintahuan peserta didik mengenai informasi jenis-jenis

pekerjaan. hasil uji coba pengguna kepada guru BK mendapat kategori “**sangat baik**” dengan kategori layak, sedangkan hasil uji coba pengguna pada peserta didik mendapat kategori “ **baik**” dengan kategori layak.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan media kartu kwartet informasi jenis-jenis pekerjaan untuk peserta didik SMA dapat menjadi sebuah alternatif sumber belajar yang dapat digunakan peserta didik di SMAN 64 Jakarta. Hal ini terbukti dengan hasil uji coba yang dilakukan pada peserta didik SMAN 64 Jakarta yang menyebutkan bahwa media kartu kwartet ini memudahkan mereka mendapat informasi jenis-jenis pekerjaan dan sesuai dengan kebutuhan mereka, materi yang disajikan dikemas secara rinci dan mudah di pahami serta gambar yang sesuai dan metode permainan yang menjadikan peserta didik menjadi tertarik untuk bermain kartu kwartet karir ini.

Hal tersebut terlihat bahwa media kartu kwartet memiliki pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai informasi jenis-jenis pekerjaan untuk SMA di SMAN 64 Jakarta. Selain itu, media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan memudahkan guru BK dalam pemberian layanan informasi bimbingan dan konseling dalam setting klasikal maupun kelompok.

C. Saran

Saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan hasil penelitian dan pengembangan media kartu kwartet karir informasi jenis-jenis pekerjaan antara lain sebagai berikut:

1. Kepala sekolah memberikan dukungan kepada guru BK sehingga terlaksananya pemberian media kartu kwartet karir kepada peserta didik.
2. Media kartu kwartet ini bisa digunakan guru BK dalam kegiatan yang lainnya seperti diskusi bimbingan kelompok, konseling kelompok.
3. Adanya penelitian lanjutan mengenai kartu kwartet karir sehingga sekolah lain mengetahui media kartu kwartet karir informasi pekerjaan tidak hanya di SMAN 64 Jakarta saja.

