


LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Izin Studi Pendahuluan

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER BIMBINGAN KONSELING
Kampus Universitas Negeri Jakarta Gedung R.A. Kartini Lantai 7 R. 711, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220.,
Telp. (021) 478 60970, E-mail : bk-fip-s2@unj.ac.id, s2bkunj@gmail.com

*Building
Future
Leaders*

Nomor : 039/P/S2BK-FIP/VI/2019
Lamp. : -
Hal : Permohonan studi pendahuluan

Kepada
Yth. Kepala Sekolah Dasar Islam At-Taqwa
di
Rawamangun- Jakarta Timur

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa kami Program Studi Magister (S2) Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan:


Nama mahasiswa : Khilda Wulidatin Noor
Nomor Registrasi : 1108817017


Judul Tesis : Pengembangan Permainan Pengenalan Ragam Profesi dalam Bimbingan Karier

Untuk itu, mohon kiranya bantuan Bapak/Ibu memperkenankan mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Jakarta, 26 Juni 2019

Mengetahui:
a.n. Dekan FIP UNJ,
Wakil Dekan I,

Dr. Anan Sutisna, M.Pd.
NIP. 19660419 199303 1 003

Koordinator Program Studi,

Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi.
NIP. 19710426 200112 1 002

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER BIMBINGAN KONSELING

Kampus Universitas Negeri Jakarta Gedung R.A. Kartini Lantai 7 R. 711, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220.
Telp. (021) 478 60970, E-mail : bk-fip-s2@unj.ac.id, s2bkunj@gmail.com

Nomor : 073/P/S2BK-FIP/IX/2019
Lamp. : -
Hal : Permohonan izin untuk uji pengguna produk tesis

Kepada
Yth. Kepala SD Islam At taqwa Rawamangun
di
Tempat

Dengan hormat, dalam rangka uji coba pengguna produk tesis mahasiswa kami Program Magister (S2) Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan:

Nama mahasiswa: Khilda Wulidatin Noor
Nomor Registrasi: 1108817017


Judul tesis : Pengembangan Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

Untuk itu, mohon kiranya bantuan Bapak/Ibu Kepala Sekolah untuk memperkenalkan mahasiswa kami melakukan uji pengguna produk tesis yang dimaksud bagi siswa-siswa di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Jakarta, 23 September 2019

Mengetahui:
a.n. Dekan FIP UNJ
Wakil Dekan I,


Dr. Anan Sutisna, M.Pd.
NIP. 19660419 199303 1 003

Plt. Koordinator Program Studi,


Dr. Susi Fitri, M.Si., Kons.
NIP. 19721123 199802 2 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN MASJID AT-TAQWA KAMPUS RAWAMANGUN
BIDANG PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AT-TAQWA**

Jl. Daksinapati Raya No.2 Rawamangun Jakarta Timur 13220
Telp. (021) 47864568 Fax. (021) 47867618 Website : www.sdi-attaqwa.sch.id

**SURAT KETERANGAN
No. 047/YMAKR/SD/X/2019**

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Islam At Taqwa Kampus Rawamangun menerangkan bahwa :

Nama : Khilda Wulidatin Noor
Nomor Mahasiswa : 1108817017
Jurusan : Magister Bimbingan dan Konseling
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta

Telah melakukan kegiatan studi pendahuluan dan penelitian pada **2 Agustus 2018 s.d 9 Oktober 2019** di SD Islam At Taqwa Kampus Rawamangun dalam rangka persyaratan pengajuan sidang tesis yang berjudul **"Pengembangan Permainan Pengenalan Ragam Profesi (SI-GAMSI) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar"**.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 18 Oktober 2019

Kepala Sekolah

Djaini, S.Pd

Lampiran 4. Kuesioner Studi Pendahuluan



**LEMBAR KUESIONER
PENGENALAN RAGAM PROFESI**

Disusun Oleh :
Khilda Wulidatin Noor
1108817017

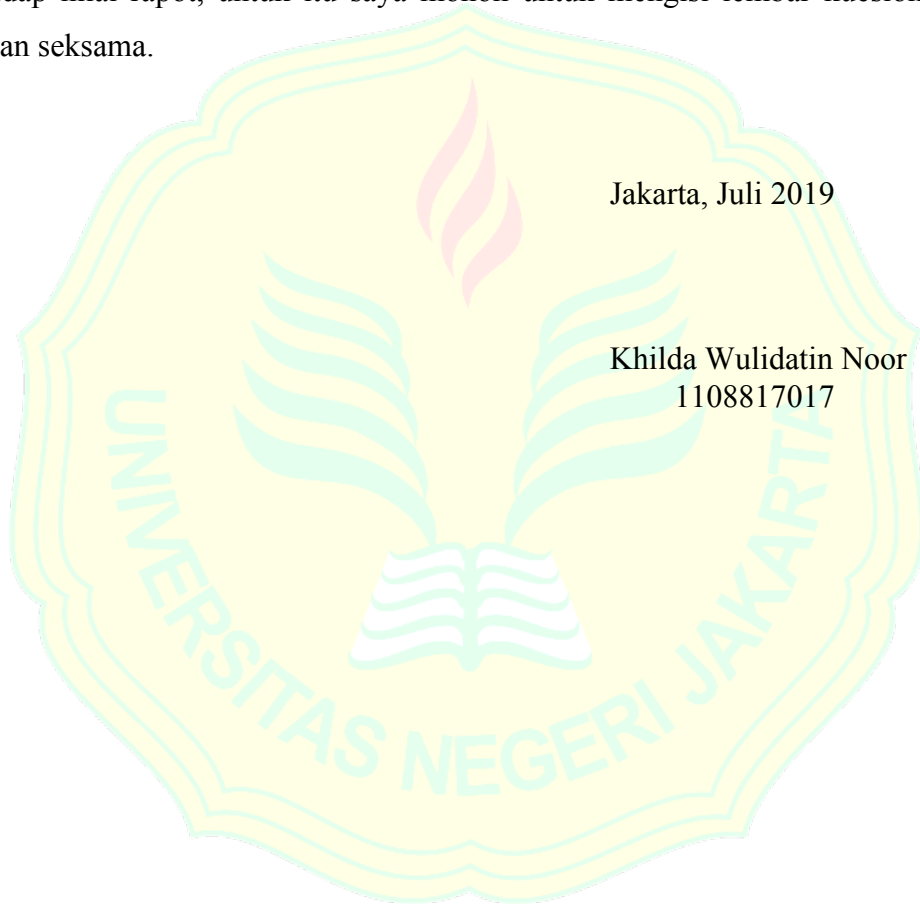
**PROGRAM STUDI MAGISTER BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2019**

KATA PENGANTAR

Sebelumnya saya ucapkan terimakasih kepada seluruh adik-adik yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam pengisian lembar kuesioner pengenalan ragam profesi. Kuesioner ini merupakan tugas penelitian untuk mengetahui ragam profesi yang adik-adik pilih dan tidak dipilih, untuk digunakan dalam pembuatan permainan. Kuesioner ini tidak mempengaruhi terhadap nilai rapot, untuk itu saya mohon untuk mengisi lembar kuesioner ini dengan seksama.

Jakarta, Juli 2019

Khilda Wulidatin Noor
1108817017



LEMBAR KUESIONER
PENGENALAN RAGAM PROFESI

A. Identitas Responden

| | | | |
|---------------|------------------|---------|-------------------|
| Nama | : Raisya Faa'iha | Usia | : 10 th |
| Jenis Kelamin | : P / L | Sekolah | : SDI AT - Taawol |
| Kelas | : 4 / 5 / 6 | Tanggal | : 02 Agustus 2019 |
| Warna | : Hijau | | |

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti setiap jenis ragam profesi dalam kuesioner ini sebelum Adik-adik memberikan check (√) dan tanda silang (X).
2. Isilah tanda check (√) pada kolom pilihan apakah ragam profesi itu adik-adik pilih dan berikan tanda (X) jika profesi itu adik-adik tidak pilih.
3. Jika ada yang tidak Adik-adik mengerti, bertanyalah pada guru atau peneliti.
4. Atas kesediannya untuk mengisi kuesioner ini kami ucapkan terima kasih.

-Selamat Mengerjakan-

JENIS RAGAM PROFESI

| No | Profesi | Pilihan | No | Profesi | Pilihan |
|-----|-----------------|---------|-----|-----------------------|---------|
| 1. | Agen Tiket | | 51. | Pedagang | |
| 2. | Ahli Biologi | | 52. | Pelayan | |
| 3. | Ahli Kimia | | 53. | Pelukis | ✓ |
| 4. | Ahli Matematika | | 54. | Pemadam Kebakaran | ✓ |
| 5. | Akuntan | | 55. | Pemain Basket | |
| 6. | Animator | ✓ | 56. | Pemain Bisbol | |
| 7. | Apoteker | | 57. | Pemain Sepak Bola | ✓ |
| 8. | Arkeolog | | 58. | Pemain Sirkus | |
| 9. | Arsiparis | | 59. | Pemandu Wisata | |
| 10. | Arsitek | | 60. | Pembalap | |
| 11. | Artis (Model) | | 61. | Pembantu Rumah Tangga | |
| 12. | Astronom | | 62. | Penari | |
| 13. | Astronot | | 63. | Pendakwah | |
| 14. | Babysister | | 64. | Pendeta | |
| 15. | Banker | | 65. | Pengacara | |
| 16. | Bidan | | 66. | Pengrajin Cendramata | |
| 17. | Blogger | | 67. | Pengrajin Kayu | |
| 18. | Brimob | | 68. | Pengusaha | |

| | | | | | |
|-----|-------------------|---|------|--------------------------|---|
| 19. | Coffe Maker | | 69. | Penjaga Hutan | |
| 20. | Danser | | 70. | Penjahit | ✓ |
| 21. | Desainer | | 71. | Penulis | |
| 22. | Dokter | | 72. | Penyanyi | ✓ |
| 23. | Dokter Gigi | ✓ | 73. | Penyelam | ✓ |
| 24. | Dokter Hewan | ✓ | 74. | Penyiar Radio | |
| 25. | Dosen | | 75. | Penyiar TV | |
| 26. | Drive Ojek Online | | 76. | Perawat | ✓ |
| 27. | Dubber | | 77. | Perias | |
| 28. | Fotografer | | 78. | Petani | |
| 29. | Guru | | 79. | Peternak | |
| 30. | Hakim | | 80. | Petugas Hotel | |
| 31. | Jaksa | | 81. | Petugas Listrik | |
| 32. | Juru Masak | ✓ | 82. | Pilot | |
| 33. | Juru Parkir | | 83. | Polisi | |
| 34. | Kameramen | | 84. | Pramugari/Pramugara | |
| 35. | Kepala Sekolah | | 85. | Presiden | |
| 36. | Komentator | | 86. | Psikolog | |
| 37. | Komikus | | 87. | Pustakawan | |
| 38. | Kondektur | | 88. | Sales | |
| 39. | Konsultan Pajak | | 89. | Satpam | |
| 40. | Kontraktor | | 90. | Sekretaris | |
| 41. | Kurir | | 91. | Seniman | |
| 42. | Manajer | | 92. | Sipir | |
| 43. | Masinis | | 93. | Sopir | |
| 44. | Montir | | 94. | Stuntman | |
| 45. | Motivator | | 95. | Teater | |
| 46. | Nakhoda | ✓ | 96. | Tentara | ✓ |
| 47. | Nelayan | | 97. | Tukang Cukur (Babershop) | |
| 48. | OB | | 98. | Vlogger | ✓ |
| 49. | Olahragawan | | 99. | Wartawan | ✓ |
| 50. | Operator Mesin | | 100. | Wasit | |

Lampiran 5. Penilaian Uji Ahli Media

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP PERMAINAN
PENGENALAN RAGAM PROFESI (SI-GAMSI) DALAM BIMBINGAN
KARIER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama Peneliti : Khilda Wulidatin Noor

NIM : 1108817017

Jurusan : Magister Bimbingan dan Konseling

Judul : Pengembangan Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi)
Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Bapak/Ibu yang Terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini. Lembar penilaian ini ditunjukkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kualitas permainan ragam profesi (Si-Gamsi) ini.

Pendapat, penilaian serta masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Petunjuk Pengisian:

1. Berikanlah tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Berikanlah pendapat atau masukan Bapak/Ibu pada kolom komentar.
3. Keterangan Skor
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Kurang (K)
 - 1 = Sangat Kurang (SK)

Instrumen Penilaian Ahli Media Terhadap Kualitas Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

| No | Pernyataan | Skor Nilai | | | | Komentar/Saran |
|----|--|------------|----------|----------|-----------|---|
| | | 4 (SB) | 3 (B) | 2 (K) | 1 (SK) | |
| 1 | Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf | | ✓ | | | Utk luku pambuan terlalu kecil |
| 2 | Kesesuaian proporsi warna dan gambar pada <i>background</i> | ✓ | | | | |
| 3 | Memberikan pemahaman mengenai matri | | ✓ | | | Kurang menjelaskan ttg profesi. |
| 4 | Pernyataan dan pertanyaan didalam permainan Si-Gamsi jelas keterbacaan | ✓ | | | | |
| 5 | Permainan mampu menarik perhatian siswa | ✓ | | | | |
| 6 | Fasilitator mudah memberikan arahan | | ✓ | | | |
| 7 | Permainan mudah dimainkan dan dipahami | | | ✓ | | Agak sulit dimainkan utk level SD ke bawah. |
| 8 | Permainan memberikan kesempatan untuk siswa berinteraksi | ✓ | | | | |
| 9 | Permainan memiliki nilai kreativitas | ✓ | | | | |

Kritik/Saran/Masukan

- ①. icon kurang familiar dengan kehidupan anak. Dibutuhkan bantuan kalimat yang mengarahkan jawaban. Konsekuensi, berkurangnya nilai / skor.

Media Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar dari segi media dinyatakan:

- a. Layak untuk uji lapangan utama tanpa revisi
- b. Layak untuk uji lapangan utama dengan revisi
- c. Belum Layak untuk uji lapangan utama

- ②. papan / lembar permainan lebih baik jika menggunakan bahan yang mengkilap plastik / vinil sehingga lebih awet & mudah dilipat

Jakarta, 12 September 2019

Validator



Murti K. Wirasti

NIP. 19731114 199802 2001

Lampiran 6. Penilaian Uji Ahli Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP PERMAINAN
PENGENALAN RAGAM PROFESI (SI-GAMSI) DALAM BIMBINGAN
KARIER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama Peneliti : Khilda Wulidatin Noor

NIM : 1108817017

Jurusan : Magister Bimbingan dan Konseling

Judul : Pengembangan Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi)
Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Bapak/Ibu yang Terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini. Lembar penilaian ini ditunjukkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kualitas permainan ragam profesi (Si-Gamsi) ini.

Pendapat, penilaian serta masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Petunjuk Pengisian:

1. Berikanlah tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Berikanlah pendapat atau masukan Bapak/Ibu pada kolom komentar.
3. Keterangan Skor
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

Instrumen Penilaian Ahli Materi Terhadap Kualitas Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

| No | Pernyataan | Skor Nilai | | | | Komentar/Saran |
|----|--|------------|----------|----------|-----------|---|
| | | 4 (SB) | 3 (B) | 2 (K) | 1 (SK) | |
| 1 | Mencakup materi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan teori Holland (Riasek) | ✓ | | | | Elaborasi by job outline no. /KSI |
| 2 | Materi memuat informasi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan yang cukup bagi peserta didik | ✓ | | | | |
| 3 | Alur materi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan taraf peserta didik | | ✓ | | | |
| 4 | Kebermanfaatan materi bagi peserta didik | ✓ | | | | |
| 5 | Materi bersifat penting bagi peserta didik | ✓ | | | | |
| 6 | Materi mudah dipahami oleh peserta didik | | ✓ | | | |
| 7 | Kejelasan bahasa yang digunakan | | ✓ | | | |
| 8 | Kesesuaian bahasa dengan sasaran layanan | | ✓ | | | |
| 9 | Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik | | ✓ | | | |
| 10 | Kemenarikan materi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan bagi peserta didik | ✓ | | | | |

Kritik/Saran/Masukan

1. O'net perlu dielaborasi & job outlooks Indonesia (KBSI)
2. Kartu v/ pekerjaan menahiti setiap zona?
3. Contoh pekerjaan & kelas & Revolusi industri 4.0 / 5.0?
4. Pekerjaan tradisional non-past - profesional modern.

Media Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar dari segi materi dinyatakan:

- d. Layak untuk uji lapangan utama tanpa revisi
- e. Layak untuk uji lapangan utama dengan revisi
- f. Belum Layak untuk uji lapangan utama

Jakarta, 12 September 2019

Validator



Herdi, M Pd

NIP. 198408052009121004

Lampiran 7. Penilaian Uji Ahli Layanan

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI LAYANAN TERHADAP PERMAINAN
PENGENALAN RAGAM PROFESI (SI-GAMSI) DALAM BIMBINGAN
KARIER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama Peneliti : Khilda Wulidatin Noor

NIM : 1108817017

Jurusan : Magister Bimbingan dan Konseling

Judul : Pengembangan Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi)

Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Bapak/Ibu yang Terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini. Lembar penilaian ini ditunjukkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli layanan terhadap kualitas permainan ragam profesi (Si-Gamsi) ini.

Pendapat, penilaian serta masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas layanan permainan ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Petunjuk Pengisian:

1. Berikanlah tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Berikanlah pendapat atau masukan Bapak/Ibu pada kolom komentar.
3. Keterangan Skor
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

Instrumen Penilaian Ahli Layanan BK Terhadap Kualitas Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

| No | Pernyataan | Skor Nilai | | | | Komentar/Saran |
|----|---|------------|----------|----------|-----------|----------------|
| | | 4 (SB) | 3 (B) | 2 (K) | 1 (SK) | |
| 1 | Permainan mampu mengenal pemahaman konsep ragam profesi jenis-jenis pekerjaan | ✓ | | | | |
| 2 | Permainan tidak memerlukan pengawasan intensif | | ✓ | | | |
| 3 | Mampu melatih kemampuan motorik | ✓ | | | | |
| 4 | Mampu melatih menghadapi lingkungan secara efektif | | ✓ | | | |
| 5 | Permainan mampu memotivasi siswa | ✓ | | | | |
| 6 | Permainan tidak memiliki sisi berbahaya pada siswa | ✓ | | | | |
| 7 | Materi permainan mengikuti perkembangan terkini dan mendorong peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu | ✓ | | | | |
| 8 | Permainan memiliki sikap dan aktivitas yang menyenangkan bagi peserta didik | ✓ | | | | |

Kritik/Saran/Masukan

Permainan SIGAMSI sudah baik karena cocok untuk siswa SD dan dapat menarik mereka untuk belajar profesi. tampilan permainan juga menarik. Hanya saja, papan permainan terlalu kecil jika dimainkan 12-13 orang karena mereka jadi duduk berdempetan.

Media Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar dari segi layanan dinyatakan:

- a. Layak untuk uji lapangan utama tanpa revisi
- b. Layak untuk uji lapangan utama dengan revisi
- c. Belum Layak untuk uji lapangan utama

Jakarta, 9 oktober 2019



NINDA MAULIDYA

NIP.

Lampiran 8. Penilaian Uji Coba Terbatas

INSTRUMEN PENILAIAN UJI PRODUK TERHADAP PERMAINAN PENGENALAN RAGAM PROFESI (SI-GAMSI) DALAM BIMBINGAN KARIER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Identitas Responden

Nama : *Kavila Kirana S*
Kelas : *SB*
Sekolah : *SDI AT TAQWA*

Petunjuk Umum:

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Sebelum mengisi instrument ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan media permainan si-gamsi mengenai pengenalan ragam profesi.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam instrument ini sebelum anda memilih jawaban.
4. Jika ada yang tidak Anda mengerti, bertanyalah pada Guru atau Peneliti.

Petunjuk Pengisian

1. Berikanlah tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berikanlah pendapat atau masukan Anda pada kolom komentar.
3. Keterangan Skor
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (ST)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

| No | Pernyataan | SS (4) | S (3) | ST (2) | STS (1) |
|----|--------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| 1 | Desain papan permainan menarik | | √ | | |

Instrumen Penilaian Uji Produk Terhadap Kualitas Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar

| No | Pernyataan | SS (4) | S (3) | ST (2) | STS (1) |
|----|---|--------|-------|--------|---------|
| 1 | Desain papan permainan menarik | ✓ | | | |
| 2 | Desain kartu permainan menarik dan mudah dibaca | | ✓ | | |
| 3 | Buku panduan penggunaan menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami | ✓ | | | |
| 4 | Penggunaan bahasa yang mudah di pahami | ✓ | | | |
| 5 | Perpaduan warna pas | ✓ | | | |
| 6 | Mudah saat dimainkan | ✓ | | | |
| 7 | Instruksi permainan jelas | ✓ | | | |
| 8 | Gambar ilustrasi yang ditampilkan menarik | ✓ | | | |
| 9 | Permainan ini membantu menambah wawasan tentang ragam profesi jenis pekerjaan | ✓ | | | |
| 10 | Waktu permainan yang digunakan cukup | ✓ | | | |
| 11 | Permainan mudah di pahami | ✓ | | | |
| 12 | Bahan yang digunakan untuk permainan sudah baik | | ✓ | | |

Apa Pendapat Anda secara keseluruhan tentang permainan Si-Gamsi? Apa saran untuk permainan Si-Gamsi?

Bagus buat mengenal profesi. Menurutku (saran) Ada yang jua!

Si...gamsi, Jadi semua Anak-Anak bisa naenal profesi dimana aja,

Gak disekolah doang.. Bagus & Worthit lah!!

Jakarta, 4 Oktober 2019


Kalila KS

Lampiran 10. Tabulasi Hasil Uji Ahli Media

| No | Indikator | Deskriptor | Skor | Kategori Skor |
|-------------|--|---|------|---------------|
| 1 | Permainan mempunyai desain yang mudah dan sederhana | Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf | 3 | Baik |
| | | Kesesuaian proporsi warna dan gambar pada <i>background</i> | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Permainan mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya | Memberikan pemahaman mengenai materi | 3 | Baik |
| | | Pernyataan dan pertanyaan didalam permainan <i>Si-Gamsi</i> jelas keterbacaan | 4 | Sangat Baik |
| 3 | Permainan berukuran besar memudahkan siswa untuk memegangnya, memahami dan memainkannya | Permainan mampu menarik perhatian siswa | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Permainan tahan lama dan fasilitator yang akan memberikan arahan | Fasilitator mudah memberikan arahan | 3 | Baik |
| | | Permainan mudah dimainkan dan dipahami | 2 | Cukup Baik |
| 5 | Mendorong anak bermain bersama | Permainan memberikan kesempatan untuk siswa berinteraksi | 4 | Sangat Baik |
| | | Permainan memiliki nilai kreatifitas | 4 | Sangat Baik |
| Jumlah | | | | 31 |
| Nilai Akhir | | | | 86,1 |
| Kategori | | | | Sangat Baik |

Hasil penilaian pengisian lembar pengamatan dari ahli media dengan menggunakan perhitungan presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100 \\
 &= \frac{31}{36} \times 100 \\
 &= 86,1
 \end{aligned}$$

Lampiran 11. Tabulasi Hasil Uji Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | Skor | Kategori Skor |
|-------------|---|---|------|---------------|
| 1 | Shahih atau Valid, materi yang disampaikan dalam media sesuai dengan layanan bimbingan dan konseling | Mencakup materi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan teori kepribadian John L. Holland (Riasek) | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Tingkat Signifikansi dipertimbangkan penting atau tidaknya materi yang disampaikan | Materi memuat informasi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan yang cukup bagi peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| | | Alur materi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan taraf peserta didik | 3 | Baik |
| 3 | Kebermanfaatan, materi yang disampaikan perlu dipandang kebermanfaatannya baik secara akademik maupun non akademik | Kebermanfaatan materi bagi peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| | | Materi bersifat penting bagi peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Learnability, materi harus dimungkinkan untuk dapat di pelajari, baik dari aspek tingkat kesulitan (tidak terlalu mudah, sulit, ataupun sukar) dan bahasa bahan ajar tersebut layak digunakan seseai dengan kebutuhan | Materi mudah dipahami oleh peserta didik | 3 | Baik |
| | | Kejelasan bahasa yang digunakan | 3 | Baik |
| | | Kesesuaian bahasa dengan sasaran layanan | 3 | Baik |
| | | Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik | 3 | Baik |
| 5 | Menarik minat (interest) materi yang dipilih dapat menarik serta dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut | Kemenarikan materi pengenalan ragam profesi jenis-jenis pekerjaan bagi peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| Jumlah | | | | 35 |
| Nilai Akhir | | | | 87,5 |
| Kategori | | | | Sangat Baik |

Hasil penilaian pengisian lembar pengamatan dari ahli materi dengan menggunakan perhitungan presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100 \\
 &= \frac{35}{40} \times 100 \\
 &= 87,5
 \end{aligned}$$

Lampiran 12. Tabulasi Hasil Uji Ahli Layanan

| No | Indikator | Deskriptor | Skor | Kategori Skor |
|-------------|--|---|------|---------------|
| 1 | Melatih dan mengajari pemahaman tentang suatu konsep, model, atau pola yang baru | Permainan mampu mengenal pemahaman konsep pemahaman ragam profesi jenis-jenis pekerjaan | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Melatih indera fisik, psikologis, intelektual dan spiritual anak | Permainan tidak memerlukan pengawasan intensif | 3 | Baik |
| | | Mampu melatih kemampuan motorik | 3 | Baik |
| | | Mampu melatih menghadapi lingkungan secara efektif | 4 | Sangat Baik |
| 3 | Mengajarinya untuk menyelesaikan suatu masalah dengan teknik dan metode tertentu yang telah disimulasi (dirancang) dalam suatu permainan | Permainan mampu memotivasi siswa | 4 | Sangat Baik |
| | | Permainan tidak memiliki sisi berbahaya pada siswa | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Melatih, mengasah dan mendidik anak untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur | Materi permainan mengikuti perkembangan terkini dan mendorong peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu | 4 | Sangat Baik |
| 5 | Menarik dan memberikan kepuasan psikologis bagi anak | Permainan memiliki sikap dan aktivitas yang menyenangkan bagi peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| Jumlah | | | | 30 |
| Nilai Akhir | | | | 93,8 |
| Kategori | | | | Sangat Baik |

Hasil penilaian pengisian lembar pengamatan dari ahli layanan dengan menggunakan perhitungan presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100 \\
 &= \frac{30}{32} \times 100 \\
 &= 93,8
 \end{aligned}$$

Lampiran 13. Tabulasi Hasil Uji Coba Terbatas

| No | Aspek yang Dinilai | Total Nilai | Total Nilai Ideal | Nilai Akhir | Kategori Skor |
|-------------|---|-------------|-------------------|-------------|---------------|
| 1 | Desain papan permainan menarik | 109 | 120 | 90,8 | Sangat Baik |
| 2 | Desain kartu permainan menarik dan mudah dibaca | 106 | 120 | 88,3 | Sangat Baik |
| 3 | Buku panduan penggunaan menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami | 107 | 120 | 89,2 | Sangat Baik |
| 4 | Penggunaan 106ahasa yang mudah di pahami | 109 | 120 | 90,8 | Sangat Baik |
| 5 | Perpaduan warna pas | 113 | 120 | 94,2 | Sangat Baik |
| 6 | Mudah saat dimainkan | 111 | 120 | 92,5 | Sangat Baik |
| 7 | Instruksi permainan jelas | 111 | 120 | 92,5 | Sangat Baik |
| 8 | Gambar ilustrasi yang ditampilkan menarik | 115 | 120 | 95,8 | Sangat Baik |
| 9 | Permainan ini membantu menambah wawasan tentang ragam profesi jenis pekerjaan | 109 | 120 | 90,8 | Sangat Baik |
| 10 | Waktu permainan yang digunakan cukup | 101 | 120 | 84,2 | Sangat Baik |
| 11 | Permainan mudah di pahami | 110 | 120 | 91,7 | Sangat Baik |
| 12 | Bahan yang digunakan untuk permainan sudah baik | 108 | 120 | 90 | Sangat Baik |
| Jumlah | | 1309 | 1080 | 1090,8 | Sangat Baik |
| Nilai Akhir | | | | 75,8 | |
| Kategori | | | | Baik | |

Hasil penilaian pengisian lembar pengamatan dari uji coba pengguna dengan menggunakan perhitungan presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100 \\
 &= \frac{1090,8}{1440} \times 100 \\
 &= 75,8
 \end{aligned}$$

Lampiran 14. Dokumentasi



Dokumentasi Studi Pendahuluan



Dokumentasi Uji Coba Produk

Lampiran 15. LOA Jurnal



International Journal for Educational & Vocational Studies (IJEVS)
Faculty of Teachers Training & Education, Universitas Malikussaleh, Province of Aceh, Indonesia
Website.: <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/ijevs> | E-mail.: ijevs@unimal.ac.id | E-ISSN : 2684-6950
Mobile Phone.: +62 852-6088-0453 (Whatsapp only)

August 7th, 2019

Letter of Acceptance

Ref. No: 1619/IJEVS/VIII/2019

Dear Authors

Khilda Wulidatin Noor^{1,a}, Dede Rahmat Hidayat^{1,b}, Wirda Hanim^{1,c}

¹Magister of Guidance and Counseling, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail: ^a khildawulidatin@mahasiswa.unj.ac.id; ^b dederhidayat@unj.ac.id; ^c hanim12@unj.ac.id

Congratulation

We would like to inform you that your paper titled:

The Development of Android Application Familiarization to Variety of Profession Based on Applied Science Cluster

has been **accepted** for publication in **International Journal for Educational & Vocational Studies (IJEVS)** E-ISSN: 2684-6950 and will be appearing in **Volume 1, Issue 6, (October 2019)** issue of the journal based on the Recommendation of the Editorial Board without any major corrections in the content submitted by the author. This letter is the official confirmation of acceptance of your research paper.

This journal is published by Universitas Malikussaleh based in the Lhokseumawe, Province of Aceh, Indonesia and licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0). Hence no need to submit the Copyright form.

In order for paper to be published, you must accomplish the following:

1. We convey that the publication fee is charged to the author of the article in the amount of **IDR. 500,000**, per article (online only). Kindly send the publication fee to the account number below:

Bank Name : **BNI Cabang Lhokseumawe**
Account Number : **0234669340**
Account Owner : **Mursalin**

2. After you transfer, please send the scan copy of payment made evidence through e-mail: ijevs@unimal.ac.id no later than **August 10th, 2019**.

Each article published will be assigned *Digital Object Identifier* (DOI) to facilitate visibility and indexation of articles on National and International indexers.

Kindly acknowledge the paper acceptance. Thanks and looking to receive the payment from your side at the earliest. If you any questions do not hesitate to contacting us.

Thank you and Regards,

Mursalin
Chief Editor
ijevs@unimal.ac.id

Lampiran 16. Media Permainan

Komponen

- 100 Kartu Karakter Profesi
- 24 Kartu Bantuan
- 42 Kartu Jebakan
- Buku Panduan
- Papan Permainan

Komponen

- 100 Kartu Karakter Profesi
- 24 Kartu Bantuan
- 42 Kartu Jebakan
- Buku Panduan
- Papan Permainan





Si Gamsi
Ragam Profesi


Cara melipat papan

8 Tahun ke atas | 18 - 30 menit | 2 - 4 Pemain

BUKU PANDUAN

Si Gamsi

Untuk Pengenalan Ragam Profesi Pada Siswa SD




Tanya Jawab

Hasil Penelitian

1. Bagaimana perasaannya selama mengikuti permainan ini?
2. Adakah kesulitan saat bermain permainan ini?
3. Adakah peserta yang melanggar peraturan?
4. Apa yang membuat anggota kelompok cepat/lambat menyelesaikan permainan?
5. Apa makna dari permainan ini?

Seperti yang diungkapkan oleh Taufiq (2015) *Onet Deluxe* dikembangkan oleh Paw-App Studio, dalam permainan ini kejelian pemain lah yang dipentingkan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya. Selain itu, Permainan ini sudah sangat terkenal di berbagai negara dan sangat mudah di mainkan yakni hanya dengan menghubungkan dua gambar yang sama.



Kata Pengantar

Dengan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan pengembangan permainan pengenalan ragam profesi "Si Gamsi" dalam bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar.

Pengembangan permainan pengenalan ragam profesi "Si Gamsi" dalam bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar, dimana permainan ini dirancang dengan kreatif untuk membantu siswa dalam pengenalan ragam profesi.

Buku panduan ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling dengan permainan.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan arahan semua pihak yang telah memotivasi dalam pengembangan ini.

Akhirnya, semoga buku panduan dan permainan "Si Gamsi" ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi yang berkepentingan.


Poin Permainan



Siswa mampu meningkatkan pemahaman ragam profesi, kecapaian, keterampilan, keaktifan dan konsentrasi dalam kegiatan kelompok maupun kegiatan yang lainnya.



Siswa mampu memahami berbagai ragam profesi yang ada dalam Permainan "Si Gamsi" sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri dalam cita-cita dimasa datang.



Siswa dapat melatih dan mengembangkan konsentrasi, karakter, kompetensi sehat, dan nilai kejujuran.

Konten Permainan

Papan Permainan



Kartu (6 Warna Tipe Kepribadian)




Kartu Bantuan






8. Pemain hanya dapat mengambil kedua gambar kartu ikon yang sama jika tidak ada halangan dari kartu lain di antara kedua gambar tersebut dan garis lurus yang menghubungkan kedua gambar kartu ikon tersebut tidak lebih dari 3 garis lurus.
9. Bila pemain tidak bisa menemukan gambar kartu yang sesuai pemain diberi satu kesempatan untuk menggunakan kartu Bantuan yaitu, Bertanya atau Acak.
10. Setelah pemain bernilai mengambil gambar kartu yang berhubungan, Pemain membalik kartu yang dibaliknya terdapat pertanyaan atau mendasitkan kartu jabatan (bom).
11. Pemain yang mendapatkan kartu pertanyaan, membaca soal pertanyaan yang kemudian dijawab bila tidak bisa dapat menggunakan kartu Bertanya dan ditanyakan oleh semua pemain yang dipimpin oleh (Guru BK/Moderator), setelah dijawab maka pemain dapat menyimpan kartu sebagai tambahan poin 1, bila terjawab dengan benar nilai +1, jika salah maka 0.
12. Pemain mendapatkan kartu **Jabakan (bom)**, maka tidak terhitung poin nilainya 0.
13. Lakukan kembali pada pemain berikutnya hingga kartu gambar/ waktu permainan habis serta semua pertanyaan selesai didiskusikan bersama semua pemain.
14. Pemain dengan jumlah kartu pertanyaan dan jumlah benar paling banyak maka dia menang.
15. Pemain dengan nilai rendah maka harus mendapat hukuman yang bersifat pertanyaan review dari permainan sebelumnya.
16. Diakhir permainan pemimpin kelompok/ guru BK mengevaluasi hasil permainan.

Susunan Permainan



Tujuan Permainan

Tujuan dalam pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan produk untuk digunakan dalam layanan yang inovatif dan kreatif, serta mengembangkan Permainan Ragam Profesi "Si Gamsi" untuk Pengenalan Ragam Profesi.

8 Tahun ke atas | 18 - 30 menit | 2 - 4 Pemain

