

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PENGENALAN RAGAM  
PROFESI (SI-GAMSI) DALAM BIMBINGAN KARIER UNTUK SISWA  
SEKOLAH DASAR**

**KHILDA WULIDATIN NOOR**

**NIM. 1108817017**

**Pembimbing Utama : Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi**

**Pembimbing Pendamping : Dr. Wirda Hanim, M.Psi**

**Magister Bimbingan Konseling**

**Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Negeri Jakarta**

**Oktober 2019**

**ABSTRAK**

Ragam profesi adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menafkahi diri dan keluarganya. Selain itu pengenalan ragam profesi sejak usia sekolah dasar merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi masa depan, ragam profesi sangat dibutuhkan oleh siswa sejak usia sekolah dasar, sebagai referensi cita-cita. Mengikuti perkembangan zaman, pengenalan ragam profesi dapat diterapkan dalam teknologi. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, yang mengembangkan media permainan pengenalan ragam profesi (si-gamsi). Model pengembangan menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall. Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas 4 dan 5 SD Islam At-Taqwa Rawamangun, pemilihan subjek dilakukan secara acak/random. Pengumpulan data memakai instrumen lembar pengamatan. Metode yang dilakukan adalah menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, tahap mengembangkan produk, validasi desain produk (ahli media, materi, layanan BK), revisi hasil validasi desain, uji pemakaian (30 subyek), revisi produk akhir. Tujuan dari penelitian ini diharapkan agar siswa dapat mengenal lebih jauh terhadap ragam profesi yang beragam di Indonesia dan bisa sebagai referensi di kehidupan yang akan datang. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah media permainan pengenalan ragam profesi berbentuk onet yang dinamakan si-gamsi. Dengan nilai keseluruhan dari media permainan si-gamsi memperoleh nilai 85,8 dengan kriteria "Sangat Baik". Dari keseluruhan maka media permainan si-gamsi yang telah dikembangkan sebagai media layanan bimbingan dan konseling termasuk layak digunakan oleh peserta didik.

**Kata Kunci:** Bimbingan Karier, Pengenalan Ragam Profesi, Siswa Sekolah Dasar

**THE DEVELOPMENT OF MEDIA OF INTRODUCTION TO VARIETY  
OF PROFESSIONS GAMES (SI-GAMSI) IN CAREER GUIDELINES FOR  
STUDENTS PRIMARY SCHOOL**

**KHILDA WULIDATIN NOOR**

**NIM. 1108817017**

**Main Supervisor : Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi**

**Co-Supervisor : Dr. Wirda Hanim, M.Psi**

**Magister Guidance Counseling**

**Faculty Of Science Education**

**State University Of Jakarta**

**October 2019**

**ABSTRACT**

*Variety of professions is an activity carried out by someone to support themselves and their families, economically. Besides, the introduction to variety of professions since elementary school is a strategic choice in preparing for future generations, variety of professions are needed by students since elementary school, as reference for their ideal. As time goes by, the introduction to various professions can be applied in technology. The methods that used are research and development, in which developing the games of the introduction to variety of professions (si-gamsi). The development model using Borg & Gall's steps. The subjects of the research were the students in 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> grade at Islamic Elementary School of At-Taqwa Rawamangun, the subjects were chosen randomly. Datas were collected using observation sheet instruments. The methods were used to analyze the potential and problems, collecting data, product development phases, product design validation (media experts, material, BK services), revision of the results of design validation, usage tests (30 subjects), revision of the final product. The purpose of this research is that the students are expected to get to know more about various professions in Indonesia and can be used as a reference in the future life. This research and development is resulting a product that is an introduction to the variety of professions in the form of onet called si-gamsi. With the overall score of the game, si-gamsi gained 85.8 with the criteria "Very Good". Altogether, the si-gamsi game that had been developed as a media for guidance and counseling services is appropriate to be used by students.*

**Keywords:** *Career Guidance, Introduction to Variety of Professions, Elementary School Students*