**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Setiap orang pada umumnya memerlukan lapangan kerja untuk bekerja serta berhasil (sukses) dengan pekerjaan yang dijabatnya. Mungkin saja sebagian orang telah menjabat suatu pekerjaan berhasil, merasa puas dan membahagiakan dirinya. Namun, karir seseorang bukanlah hanya sekedar pekerjaan apa yang dijabatnya, melainkan suatu pekerjaan atau jabatan yang benar-benar sesuai dan cocok dengan potensi-potensi diri terhadap jabatan atau pekerjaannya. Sehubungan akan hal tersebut maka diharapkan kepada siswa mampu merealisasikan kemampuannya kedalam pendidikan guna mempersiapkan dirinya terhadap pemahaman pilihan karirnya di masa akan datang. Akan tetapi pada kenyataannya, dari hasil observasi awal sebagian siswa di SMA Negeri 9 Makassar, ada yang kurang memahami pilihan-pilihan karirnya misalnya saja mengenai pendaftaran pendidikan lanjutan secara online kurang terlatih dalam hal itu, siswa kurang berlatih oleh kemampuannya tentang penyaluran hobi karena keterbatasan fisik mereka, dan siswa kurang mengerti tentang potensi dirinya untuk mempersiapkan dirinya dalam merencanakan pemilihan karir, profesi atau pekerjaan tertentu sebelum memasuki dunia kerja. Dan sebagian siswa memiliki sikap keraguan-raguan, kebingungan, dan kesulitan dalam menekuni studinya/jurusan yang mereka jalani sekarang, serta ambisi yang kurang untuk mengetahui beberapa perguruan tinggi yang ada.

1

Dari hasil wawancara langsung ke guru BK (Dra. Elisabeth Parabak) di SMA Negeri 9 Makassar, tanggal 07 April 2016 menyatakan bahwa ketika pemberian pelayanan bimbingan klasikal (bimbingan karir) kepada siswa dalam kelas bahwa apabila di berikan sebuah pertanyaan mengenai cita-cita, akan kemana setelah tamat dari bangku SMA? hanya sebagian yang menjawab dan merespon pertanyaan guru BK mengenai hal tersebut, itu karena kurangnya perhatian serta informasi siswa terhadap pilihan-pilihan karir tertentu. Guru BK disana pun mengakui bahwa jam kelas untuk memberikan layanan bimbingan karir kepada siswa cukup terbatas dan tidak menentu artinya guru BK mengisi jam yang kosong atau mengganti guru mata pelajaran tidak masuk mengajar, itupun menggunakan waktu selama 2x45 menit, karena di SMA Negeri 9 Makassar tersebut tidak ada jam untuk guru BK tersendiri, meskipun demikian apabila siswa-siswa yang bermasalah langsung ditangani oleh pihak guru BK untuk diberikan layanan khusus. Dan media Bimbingan dan Konseling seperti; papan bimbingan/informasi karir, kotak masalah siswa, dan buku pedoman karir untuk siswa belum memadai di sekolah padahal fasilitas tersebut berguna untuk membantu siswa-siswa dalam memahami pilihan karirnya, profesi atau pekerjaan tententu.

Diperolehnya hasil *need assessment* sebelumnya, di sekolah SMA Negeri 9 Makassar yang mencakup karakteristik permasalahan karir sebagai berikut; siswa kurang mengetahui cita-citanya, siswa kurang berlatih mengasa kemampuannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir, siswa kurang mengetahui berbagai pilihan-pilihan karir (profesi, jabatan/pekerjaan dan pendidikan lanjutan) yang ada, siswa kurang mendapatkan informasi tentang penyaluran pendidikan, serta fasilitas media BK yang kurang memadai untuk kebutuhan layanan bimbingan karir siswa-siswa.

Maka dari informasi hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa berbagai macam masalah karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar, siswa yang kurang mendapatkan informasi terhadap pilihan-pilihan karir tertentu disebabkan karena kurang memperoleh layanan bimbingan karir dari guru pembimbing (guru BK), sebab jam kelas di sekolah terkhususnya pelaksanaan bimbingan karir cukup terbatas, Sehingga sebagian siswa kurang memahami informasi pilihan-pilihan karirnya sehingga mereka sulit menentukan arah karirnya kedepan, dan kurang memiliki gambaran yang jelas terhadap suatu profesi/pendidikan, jenis pekerjaan, dan karir dalam dunia kerja. Oleh karena itu, dari berbagai permasalahan tersebut menuntut peran aktif guru pembimbing di sekolah dalam memberikan bimbingan karir pada siswa-siswa agar dapat membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan karirnya.

Berdasarkan masalah tersebut diatas, Alasan peneliti mengembangkan suatu Produk Komik Karir sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling dalam pelaksanaan bimbingan karir di sekolah SMA Negeri 9 Makassar, yang berguna untuk meransang, menggali, membuka pemikiran siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa-siswa terhadap informasi pilihan-pilihan karir, profesi/pendidikan, jabatan/pekerjaan tertentu yang sesuai dengan bakat, minat, kepribadian, inteligensi dan motivasi siswa untuk memenuhi kebutuhan karirnya.

Berdasarkan uraian dari Guru BK SMA Negeri 9 Makassar, sejalan dengan perkembangan siswa-siswa dengan adanya produk komik karir maka sangat dibutuhkan oleh siswa karena sangat bermanfaat, bernilai positif bagi siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap informasi piilihan karir tertentu, karena komik karir adalah media yang menyampaikan pesan pendidikan melalui cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi pilihan-pilihan karir yang ada dalam komik. Produk Komik Karir ini dibuat berdasar pada teori karir Holland, karena didalamnya terdapat enam tipe kepribadian RIASEC (Realistik, Investigatif, Artistik, Sosial, Enterpresing, Convensional) terhadap pilihan karir yang berorientasi pada kepribadian siswa dalam mencocokkan kemampuan serta kepribadian dirinya pada pilihan karir, profesi/pendidikan, dan jenis pekerjaan dimasa yang akan datang. Komik karir juga merupakan kebutuhan bagi guru BK di sekolah dalam mempelajari serta mengembangkan media Bimbingan dan Konseling di sekolah karena dalam produk komik karir tersebutlah memiliki gagasan yang berisi materi tentang karir, terdapat berbagai macam profesi/jabatan yang bagus diperkenalkan oleh siswa untuk memberikan pemahaman terhadap informasi pilihan-pilihan karir dan membentuk pengetahuannya tentang cita-cita.

Pada dasar itulah peneliti berharap agar komik karir ini kiranya dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap berbagai informasi pilihan-pilihan karir kedepan serta penerangan tentang dirinya akan kemana setelah tamat dari SMA. Proses pemberian bantuan untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*) dan merupakan salah satu usaha layanan yang harus diwujudkan dalam program bimbingan karir di sekolah, informasi yang cukup memadai dan tepat tentang pribadinya sendiri untuk mengadakan pemahaman tentang faktor-faktor yang ada pada dirinya, faktor kekuatan maupun kelemahan, arah minat, kebutuhan dan faktor lainnya. Sehingga akan berada pada posisi untuk mempertimbangkan berbagai alternatif masa depan, memahami dngan seksama tujuan pendidikan, pekerjaan dan prospek kehidupannya mendatang, sehingga peneliti merancang produk komik karir dengan tujuan membantu siswa meningkatkan pemahamannya mengenai informasi pilihan-pilihan karir, dan mengarahkan pilihan karir siswa-siswa SMA Negeri 9 Makassar pada bidang tertentu yang cocok/serasi dan memuaskan bagi pribadi siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Walgito (2010: 202) bahwa :

Untuk mendapatkan jurusan atau program studi yang tepat, dibutuhkan bimbingan dari para pembimbing, dengan demikian para siswa yang akan melanjutkan studi atau yang akan terjun langsung ke dunia kerja tentu memerlukan bimbingan karir secara bijaksana.

Adanya dorongan keingintahuan siswa itu sendiri, mereka mulai mengesploitasi apa yang dilakukan, ditunjang, dengan berkembangnya kapasitas-kapasitas dalam diri sejalan perkembangan karirnya. Sehubungan hal tersebut, menurut Munandir, (1996) semua itu merupakan modal dasar untuk mengawali karir kehidupan, keberhasilan individu melalui tahap pertumbuhan akan menjadi modal dasar bagi kesuksesannya.

Hasil penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Nur Halim AR. yaitu sebuah pendekatan NLP (*Neuro Lingguostic Programming*) terhadap keputusan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar, hal itu membuktikan bahwa siswa-siswa mengalami permasalahan karirnya.

Hasil penelitian Subrata, (2013) telah melakukan survey persiapan sejumlah siswa SMA di Surabaya menunjukkan 85% siswa ragu terhadap karir masa depannya, 80% belum menetapkan karir masa depannya dengan mantap, 75% mengalami kesulitan dalam memutuskan dan merencanakan karir dengan baik. Walaupun begitu 90% siswa menyadari pemilihan karir merupakan proses yang dengannya sesorang bisa mempersiapkan diri dengan melakukan pilihan-pilihan pendidikan maupun latihan.

Penelitian yang dilakukan oleh Creed dan Patton (2003) terhadap 166 siswa di SMA di Australia menunjukkan bahwa kematangan karir berkaitan dengan kematangan konsep diri secara umum. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa kematangan karir pada remaja menunjukkan bahwa kematangan karir pada remaja menunjukkan kemampuan remaja dalam memenuhi harapan sosial dan masyarakat.

Dari uraian diatas, pandangan beberapa aspek permasalahan karir siswa yang ada di sekolah terkhusus di SMA Negeri 9 Makassar, kemudian peneliti mengambil tindakan untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan merancang dan mengembangkan produk komik karir yang bertujuan untuk membantu siswa-siswa dalam menyeimbangkan antara potensi diri/kemampuan, kepribadian, minat, bakat, intelegensi, dan motivasi siswa dengan pemahamannya terhadap informasi pilihan-pilihan karir, agar siswa mampu mempersiapkan mental/diri untuk masa depan, membuka cakrawala berpikir (*mindset*) siswa-siswa mengenai pilihan-pilihan karir yang tepat untuk pribadinya.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pertanyaan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model pengembangan Komik Karir yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar.

Selanjutnya, dijabarkan beberapa pertanyaan khusus sebagai berikut :

1. Bagaimanakah gambaran analisis kebutuhan siswa di SMA Negeri 9 Makassar?
2. Bagaimanakah pengembangan produk komik karir yang valid, praktis, dan menarik di SMA Negeri 9 Makassar?
3. Bagaimanakah uji kelompok terbatas pada pengembangan produk komik karir di SMA Negeri 9 Makassar?
4. **Tujuan Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan suatu produk komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar. Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran analisis kebutuhan siswa di SMA Negeri 9 Makassar.
2. Untuk mengetahui prosedur pengembangan produk komik karir yang valid, praktis, dan menarik di SMA Negeri 9 Makassar.
3. Untuk mengetahui hasil uji kelompok terbatas pada pengembangan produk komik karir di SMA Negeri 9 Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat member manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
2. Bagi akademik, menjadi sumbangan pemikiran berkaitan dengan hasil penelitian dalam bidang Psikologi pendidikan dan bimbingan khususnya bimbingan karir di sekolah.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan banding bagi peneltian yang berkaitan dengan bimbingan karir.
4. Manfaat praktis
5. Bagi guru pembimbing, sebagai informasi aktual dari hasil penelitian sehingga dapat menjadi acuan dalam memberikan layanan bimbingan karir secara intensif yang membantu siswa dalam pemahaman pilihan karirnya.
6. Bagi siswa, sebagai bahan masukan pentingnya bimbingan karir dalam membantu penetapan arah pilihan karir.
7. **Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Komik karir untuk siswa kelas X, di SMA Negeri 9 Makassar.
2. Komik karir disajikan dalam bentuk *comic book* dengan variasi gambar-gambar yang menarik dan mudah dimengerti pada materi komik.
3. Komik karir dibuat dengan menggunakan software CorelDRAW X5 dan PaintoolSAI.
4. Komik karir memuat gambar yang mewakili beberapa indikator yaitu enam tipe kepribadian (RIASEC) sesuai pada pilihan karir tertentu oleh siswa-siswa SMA Negeri 9 Makassar.
5. Komik karir memiliki alur cerita yang merupakan peristiwa yang terjadi pada siswa-siswa terhadap permasalahan karirnya.
6. **Pentingnya Pengembangan**

Penelitian pengembangan buku komik karir dianggap penting dan diharapkan dapat :

1. Menjadi media belajar alternatif bagi siswa kelas X di SMA Negeri 9 Makassar.
2. Mempermudah siswa dalam memahami arah pilihan karirnya sesuai dengan kepribadian masing-masing.
3. Memancing dan meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar.
4. Sebagai salah satu media bahan ajar bagi guru pembimbing (guru BK) dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir di SMA Negeri 9 Makassar.
5. **Asumsi dan Keterbasan Pengembangan**
6. Asumsi dari penelitian pengembangan ini:
7. Besarnya minat siswa terhadap komik karir
8. Komik karir yang disusun ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri siswa kelas X di SMA.
9. Adapun keterbatasan pengembangan produk komik karir ini adalah:
10. Komik karir ini hanya memuat suatu materi pilihan karir Holland dari beberapa teori yang ada.
11. Komik karir dikembangkan dalam bentuk media cetak berupa buku komik dan sebelum diuji cobakan untuk siswa, terlebih dahulu diuji kelompok terbatas.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
2. **Konsep Dasar Komik Karir**

**Pengertian Komik Karir**

Menurut Susilana (2007:186) Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Lebih lanjut lagi menurut Mc. Cloud (1994), Komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik oleh pembaca.

Sedangkan menurut Super (Sukardi, 1987:17) karir adalah sebagai suatu rangkaian pekerjaan-pekerjaan, jabatan-jabatan, dan kedudukan yang mengarah pada kehidupan dalam dunia kerja.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa komik karir adalah suatu rangkaian cerita dengan variasi gambar yang menghibur, memiliki kesan informasi pada suatu jenis pekerjan, jabatan, dan kedudukan dalam dunia kerja.

11

**Komik Karir Sebagai Pengembangan Media Layanan Bimbingan dan Konseling**

Menurut AECT (Nursalim, 2013) media adalah sebagai bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Lebih lanjut, Menurut Sadiman, menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta meransang siswa untuk belajar. Sekaitan dengan hal ini, media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat meransang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapinya.

Secara umum, manfaat media (Nursalim, 2013:7) bagi siswa-siswa mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1

Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas

* + - 1. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
      2. Menimbulkan gairah/minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru bimbingan dan konseling (Guru BK).
      3. Memberi ransangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
      4. Proses layanan bimbingan dan konseling lebih menarik dan menjadi lebih interaktif.
      5. Kualitas layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan.
      6. Meningktkan sikap positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling.

Dalam kaitannya, pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik karir yang merupakan media cetak/buku teks. Komik karir ini adalah bagian dari media bimbingan dan konseling karena didalamnya menyajikan pesan-pesan dalam bentuk huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas kesan/pesan serta informasi bimbingan dan konseling permasalahan karir siswa melalui komik karir. Jadi, guru BK membutuhkan media ini sebagai alat atau materi untuk melaksanakan pemberian layanan bimbbingan dan konseling di sekolah dalam pengentasan permasalah siswa-siswanya dibidang karir.

Sejalan dengan hal itu, Lestari, Dkk. (2009: 151) menyatakan bahwa komik karir bertujuan untuk menyampaikan informasi pendidikan, baik cerita maupun desain dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus diterima dengan jelas, agar siswa dapat melakukan perenungan atau kontemplasi. Namun, pada pengembangan komik juga diperlukan kepekaan dari para penimbang ahli (*judger*) baik dalam hal ahli materi/media. Karena masukan dari para penimbang ahli dapat digunakan untuk mengurangi adanya masalah dalam karakter ataupun jalan cerita yang dikembangkan dalam komik. Dan perlu kita ketahui juga bahwa pengembangan komik karir memiliki biaya produksi yang mahal. Hal ini dikarenakan proses penciptaan dan bahan yang digunakan dalam pembuatan komik akan mempengaruhi hasil akhir media yang diciptakan.

Hasil akhir dari pengembangan komik karir sebagai media layanan bimbingan dan konseling dapat menginspirasi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam bertindak secara positif, siswa merasa tertarik, berminat, dan antusias. Sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengikuti alur cerita yang bisa mempengaruhi alam bawah sadar untuk mengikuti nilai-nilai atau makna dari cerita yang terkandung dalam komik dapat memberikan perubahan sikap dan tingkah laku siswa sesuai dengan alur cerita yang dipersiapkan dalam komik karir.

1. **Pemahaman Pilihan Karir**

**Pengertian Pemahaman Pilihan Karir**

Menurut Partanto dan Al-Bary, (1994:279) Pemahaman berasal dari kata “faham” yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan dan ajaran. Disini ada pengertian tentang pemahaman yaitu: kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran seperti; menafsirkan, menjelaskan atau meringkas/merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi daripada pengetahuan. Lebih lanjut, menurut Sudjana (2011:50) pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu, setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Deskripsi tentang pemahaman karir secara utuh dijelaskan oleh Hartono, (2010) bahwa pemahaman karir (*occupational knowledge*) adalah derajat penguasaan siswa tentang dunia karir yang ditandai dengan pengenalan mendalam mengenai berbagai informasi karir. Artinya tingkat pemahaman karir seorang siswa ditunjukkan oleh tingkat penguasanya terhadap berbagai informasi karir tersebut.

Sedangkan pemiilihan karir menurut Holland (Sukardi, 1987:73) adalah merupakan pernyataan kepribadian sesorang. Jika seseorang tersebut mempunyai kepribadian yang berorientasi pada karir yang baik maka harus mempunyai konsep diri yang mantap.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman pilihan karir adalah kemampuan, penguasaan siswa dalam memahami, cara pandang, dan mengerti benar tentang suatu informasi karir tertentu yang berorientasi/sesuai dengan kepribadian dan keadaan dirinya secara real.

**Teori-Teori Pemilihan Karir**

1. **Teori Pilihan Jabatan atau Karir Menurut Anne Roe.**

Anne Roe, guru besar pada *University of Arizona*, Amerika Serikat, dalam teori pilihan jabatan/karir mengemukakan bahwa pola perkembangan arah pilih jabatan terutama sangat ditentukan oleh kesan pertama, yaitu pada masa bayi dan awal masa kanak-kanak, berupa kesan atas perasaan puas dan tidak puas, selanjutnya akan terus berkembang menjadi suatu kekuatan yang berupa energi psikis.

Kekuatan energi psikis ini mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap arah pilih jabatan pada seorang anak. Kesan atas perasaan didekati atau dijauhi serta perasaan puas dan tidak puas yang diterima oleh si anak dalam struktur emosi keluarga selalu memiliki dampak tertentu terutama terhadap orientasi anak dalam jabatan atau karir, serta kehidupannya nanti.

Teori pilihan jabatan atau karir yang dikemukakan oleh Anne Roe, dalam bukunya yang berjudul *Theories of Vocational Choice,* (1956) mengemukakan pandangannya (Sukardi, 1987:55). Hipotesis tentang hubungan antara pengalaman yang lalu dengan pilihan jabatan.

1. Dasar-dasar heriditas, seperti intelijensi, kemampuan khusus, minat-minat dan variabel kepribadian lainnya yang nampaknya kurang begitu penting.
2. Pola perkembangan kemampuan khusus terutama ditentukan oleh pengamatan individu itu sendiri yang secara tidak sengaja dibarengi oleh energi psikis.
3. Pilihan pekerjaan seseorang ditentukan pada kesan pertama atas perasaan-perasaan puas dan frustrasi yang mendahuluinya. Dengan demikian pilihan jabatan akan mencerminkan orientasi dasar pribadi yang berasal dari kebiasaan mengasuh anak.
4. Sebagai akibat dari energi psikis yang menentukan dalam situasi pekerjaan dimana seseorang akan menempatkan dirinya sendiri.
5. Intensitas dari kebutuhan yang tidak disadari/primer suatu faktor penentu utama yang menimbulkan dorongan yang akan terlihat dalam melaksanakan pekerjaan.
6. **Teori Perkembangan Jabatan Menurut Super**

Dalam teorinya Super (Sukardi, 1987:65) mengemukakan bahwa kematangan bekerja dan konsep diri (*self-concept*) merupakan dua proses perkembangan yang berhubungan dan merupakan tulang punggung dari teori yang dikemukakannya. Berikut dibawah ini konsep-konsep umum teori perkembangan jabatan menurut Super, yakni:

Perbedaan individu (*individual differences*).

Pola-pola kemampuan kerja *(Occupational ability pattern*).

Pola identifikasi dan peranan model yang diperoleh (*identification and the role of models*).

Tingkatan kehidupan (*life stages*).

Kontinuitas penyesuaian (*Continuity of adjustment*)

Pola karir (*Career patterns*)

Perkembangan dapat dibimbing (*Development can be guided*).

Pengembangan hasil interaksi (*Development the result of interaction*).

Dinamika pola pikir (*The dynamics of career patterns*).

Pekerjaan sebagai pandangan hidup (*Work is a way of life*).

1. **Teori Pemilihan Jabatan Menurut Hoppock**

Agar seseorang mempunyai pilihan yang tepat terhadap suatu pekerjaan, jabatan atau karirnya, Hoppock (Sukardi, 1987:70) mengemukakan pokok-pokok pikiran yang terdiri:

1. Pekerjaan yang dipilih adalah yang diyakini bahwa jabatan itu paling baik dan sesuai dengan pemenuhan kebutuhan. Kebutuhan-kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan fisik seperti; makanan, pakaian, tempat berteduh, dan sebagainya. Sedangkan kebutuhan psikologis (kebutuhan disayangi, dihormati, dan dihargai oleh orang lain).
2. Pemilihan pekerjaan, jabatan atau karir akan menjadi lebih baik apabila sesorang lebih mampu memperkirakan bagiamana sebaiknya jabatan yang akan datang itu akan memenuhi kebutuhannya.
3. Informasi mengenai diri sendiri mempengaruhi pilihan pekerjaan, jabatan atau karir, karena dengan demikian seseorang akan mengetahui apa yang diinginkan, dan mengetahui pekerjaan yang tepat bagi potensi dirinya.
4. Kepuasan dalam pekerjaan tergantung pada tercapai tidaknya pemenuhan kebutuhan seseorang. Jadi, tingkat kepuasan ditentukan oleh perbandingan antara apa yang diperoleh dan apa yang diinginkan. Selama perbandingan itu dapat dipelihara maka seseorang akan selalu terikat dengan pekerjaannya tanpa berpindah ke lapangan kerja lain.
5. Pilihan pekerjaan selalu dapat berubah apabila seseorang yakin bahwa perubahan tersebut lebih baik untuk pemenuhan kebutuhannya.
6. **Teori Pilihan Jabatan Menurut Holland**

Salah satu teori yang membahas tentang pemilihan karir adalah teori Holland yang memuat enam tipe kepribadian. Enam tipe kepribadian berdasarkan teori Holland (Sukardi, 1987:75) yaitu “realistis, intelektual, pelayanan sosial, usaha, dan artistik”. Masing-masing suasana dikuasai oleh satu tipe kepribadian tertentu. Tipe kepribadian yang dimaksud adalah:

Realistis

Tipe model ini bersifat kelaki-lakian, kuat jasmani, tidak sosial, memiliki kecakapan dan koordinasi gerak (motorik) yang baik, kurang memiliki kemampuan verbal dan keterampilan hubungan antar pribadi, lebih menyenangi masalah yang kongkrit dari pada masalah yang abstrak, ditandai dengan kegemaran memecahkan masalah secara langsung dengan praktek dan suka bekerja diluar ruangan. Tipe pribadi ini suka mengurusi tanaman, binatang, bahan kayu, perkakas dan mesin, menganggap dirinya sebagai orang yang agresif dan jantan, serta memiliki nilai ekonomi dan politik yang konvensional. Misalnya; tukang listrik, pemadam kebakaran, petani, pilot, pramugari, pengawas, pelayaran/pelaut, teknisi operator radio, direktur teknis, juru install system computer, tukang kebun, sopir, kuli bangunan, pemasang pipa, dan ahli survey lapangan, dan ahli perancang alat-alat perkakas.

Investigatif

Tipe model ini bersifat berorientasi pada tugas, intraseptif, tidak sosial, tipe orang yang suka bekerja dengan otak (pemikir) ketimbang melakukan pekerjaan yang melibatkan tenaga dan fisik terhadap pemecahan masalah yang dihadapi, membutuhkan pemahaman, menyenangi tugas-tugas kerjanya yang sifatnya kabur, abstrak/ilmiah, memiliki nilai-nilai dan sikap yang tidak konvensional. Misalnya: Guru Fisika, guru IPA biologi, guru kimia, guru ilmu pertanian, ahli penyakit dalam, ahli kandungan, insinyur piranti lunak computer system dan aplikasinya, analisis pasar, ahli bedah, analisis keuangan, dokter anak, asisten fisikiawan, klinik, psikologi, dan editor penerbitan ilmiah.

Sosial

Tipe sosial adalah bersifat sosial, bertanggung jawab, kewanitaan, kemanusiaan, keagamaan, membutuhkan perhatian, memiliki kecakapan verbal dan hubungan antar pribadi, menghindari pemecahan masalah secara intelektual, aktivitas fisik, dan kegiatan yang terarai secara rinci, menyukai pemecahan masalah melalui perasaan dan pemanfaatan hubungan antar pribadi. Pribadi ini menyukai pekerjaan yang membantu oranglain, mendukung pengembangan diri, pembelajaran, suka mengajak, dan memberi nasehat pada orang yang butuh Preferensi vokasional termasuk guru ekonomi, guru BK, guru (bidang keperawatan, antropologi, sejarah, ilmu politik, sosiologi) guru TK dan SD, guru SMP dan SMA, polisi, asisten dokter, perawat, tukang gigi, penasihat keuangan, terapi tubuh, manajer pelayanan public, administrasi SMP/SMA, pembantu rumah tangga, koordinator instruktur, konsultan pendidikan umum dan kejuruan.

Konvensional

Tipe ini menyukai bahasa yang tersusun dengan baik dan aktivitas yang berhubungan dengan angka, konfirmasi, menghindari situasi yang kabur dan masalah-masalah yang melibatkan hubungan antar pribadi dan kemampuan fisik, mengerjakan secara efektif tugas pekerjaan yang tersusun baik, mengidentifikasi dirinya dengan kekuasaan, memberi nilai yang tinggi atas status dan kekayaan materi, suka bekerja dgn himpunan data-data kantor, rincian tertentu ketimbang mencari gagasan/ide, artinya senang bekerja dimana garis wewenangnya terlihat jelas. Preferensi konvensional termasuk; Akuntan, ahli statistik, penagih hutang/dialer kendaraan, auditor, penaksir biaya, pegawai asuransi, analisis kredit dan anggaran, pegawai kantoran dan hotel, kasir, pengawas bank, juru interview, petugas polisi bidang investigasi, ahli perpajakan, pegawai bank, pengawas penerbangan, pengawas bangunan (mandor), administrasi bidang produksi di perusahaan, sekertaris bidang hukum dan kesehatan, penguji teknisi pemeriksaan obat-obatan, teknisi *sound system*, bagian pembukuan/akunting.

Enterprising

Model tipe ini memiliki kecakapan verbal (lisan) untuk berjualan, menguasai dan menggiring, mereka yang suka membujuk, memimpin orang-orang, membuat keputusan, senang mengambil resiko demi keuntungan dan menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan proyek, menganggap dirinya sendiri sebagai seorang yang kuat, pemimpin yang tangguh, menghindari dari penggunaan bahasa yang terumus dengan baik atau situasi pekerjaan yang memerlukan kegiatan intelektual dalam jangka waktu yang lama, mudah menyesuaikan diri. Berbeda dengan tipe konvensional, tipe ini menyukai tugas-tugas sosial yang kabur dan dia memiliki perhatian yang besar terhadap kekuasaan, status dan kepemimpinan, bertindak agresif dalam bentuk lisan. Preferensi usaha termasuk: manajer penjualan/marketing, manajer pelayanan kesehatan, analisis manajemen, bendahara, direktur keuangan, eksekutif pemerintah, retailer/sales obat-obatan, sales barang elektronik, sales alat-alat musik, bagian HUMAS. Pengacara, manajer praktisi hukum dan asisten pengacara, manajer administrasi, bangunan dan training, rekruitmen TIM, pengawas lapangan, pegawai travel, pekerja anak-anak panti, tukang antar surat dan barang (JNE, tiki dll).

Artistik

Tipe pribadi ini suka mengekspresikan jiwanya terhadap pekerjaan/sesuatu hal yang dialaminya tanpa mematuhi aturan tertentu, bersifat tidak sosial, menghindari masalah-masalah yang telah tersusun atau yang memerlukan keterampilan fisik yang besar, serupa dengan tipe intelektual, yaitu sukar menyesuaikan diri dan tidak sosial tetapi berbeda dengan tipe tersebut bahwa tipe artistik ini memerlukan bentuk-bentuk ekspresi yang bersifat individualistis, lebih bersifat kewanitaan, lebih menyukai menghadapi persoalan yang terjadi dalam lingkungannya melalui ekspresi diri dalam media seni. Preferensi artistik termasuk: guru seni drama dan musik, guru bahasa inggris dan sastra, guru bahasa asing dan sastra, gesainer grafis, direktur produser editor film, arsitek bangunan, penata busana, musisi/penyanyi, penulis, aktor, pegawai perpustakaan, penerjemah/juru bahasa, pembuat film karton, pemahat patung, penata musik dan tari, juru make up artis, photographer/cameramen, perancang toko, dan reporter/wartawan TV.

1. **Teori Jabatan Menurut Tiedeman**

Dalam teorinya Tiedeman (Sukardi, 1987:89) mengemukakan bahwa keputusan untuk memilih pekerjaan, jabatan atau karir tertentu adalah merupakan suatu rentetan akibat dari keputusan-keputusan yang diambil individu pada tahap-tahap kehidupannya di masa lampau. Penentuan arah pilih pekerjaan, jabatan atau karir bukanlah semata-mata lahir dari lamunan, angan-angan atau khayal belaka, tetapi karir sangat erat kaitannya dengan pendidikan.

1. Perkembangan dan Keputusan Pekerjaan

Pengambilan keputusan sangat erat hubungannya dengan periode antisipasi dan periode implementasi, kedua periode merupakan inti dari suatu perkembangan pekerjaan. Keputusan yang telah ditetapkan atau dipilih oleh individu terhadap suatu lapangan kerja memiliki pengaruh yang luas, besar dan penting terhadap keserasian dan keharmonisan hidupnya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pengambilan keputusan menurut Tiedeman. (Sukardi, 1987:90) dibagi menjadi dua periode yaitu:

* 1. Periode Antisipasi (*The Period of Anticipation*)

Tingkah laku antisipasi itu sendiri bermanfaat dalam analisis tahap-tahap dalam periode ini. Termasuk yang relevan dalam periode ini adalah terdiri dari beberapa tahap:

Tahap Eksplorasi (*exploration*)

Dalam eksplorasi sejumlah alternatif yang berbeda atau kemungkinan tujuan-tujuan dipertimbangkan. Kemungkinan yang akan dicapai digabungkan dan dipertimbangkan untuk menetapkan/memutuskan suatu pilihan. Sejumlah alternatif tujuan dijadikan sebagai suatu lapangan untuk dipilih tertutama berhubungan dengan timbulnya pilihan. Pada tahap ini individu mencoba untuk mengadakan pengukuran diri sehubungan dengan berbagai alternatif yang diperkirakan bisa dicapai untuk mencapai tujuan. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam tahap ini hanya baru merupakan penjelajahan untuk mencari dan mengumpulkan berbagai data dan informasi.

Tahap Kristalisasi (*crystallization*)

Dengan stabilnya pikiran yaitu dengan terjadinya pengukuran diri dari berbagai kemungkinan, maka terjadilah suatu pola dalam bentuk alternatif dan segala konsekuensinya*.* Pertimbangan yang berfaedah, kerugian dan nilai dari tiap-tiap alternatif.

Tahap Pemilihan (*Choice*)

Tahap pemilihan (keputusan) dengan stabilnya kristalisasi. Masalah-masalah individu yang berorientasi kepada tujuan yang relevan, yaitu individu memulai mengorganisir dalam melengkapi dan menyesuaikan terhadap berbagai pilihan untuk masa yang akan datang.

Tahap *spesifikasi* atau *klasifikasi*

Munculnya kesungguhan, ketelitian dan kesempurnaan yang terjadi pada masa mendatang (setelah tahap pemilihan) dengan segala tindakan dan perbuatan berorientasi kepada keputusan yang akan diambil. Sehingga menghasilkan tindakan pengambilan keputusan yang terarah.

* 1. Periode Implementasi dan Penyesusaian (*The Period of* *Implementation and Adjustment*).

Periode implementasi dan penyesuaian ini oleh Tiedeman digolongkan menjadi tiga tahap yaitu:

Tahap Induksi

Tahap induksi ini terjadi atau dimulai dari pengalaman dan kesimpulan yang teliti. Individu mengorganisir lapangan yang datang dari tujuan-tujuan seseorang ke dalam interaksi yang berhubungan dengan masyarakat (misalnya sekolah atau pekerja), tetapi kaitannnya tidak identik dengan tujuan dan lapangan.

Tahap Transisi

Dalam tahap transisi ini, orientasi yang diutamakan adalah disesuaikan kepada penetapan tujuan yang diambilnya. Walaupun telah diperoleh kepercayaan bahwa seseorang akan berhasil dalam individu yang telah ada, tetapi masih mengalami tahap tarnsisi terhadap berbagai keputusan yang diambilnya, yaitu adanya berbagai kemungkinan bahwa individu akan menyimpang arah.

Tahap Mempertahankan

Pada tahap mempertahankan ini, individu memelihara terhadap keputusan yang telah diambilnya. Prospek terhadap segala usahanya telah menuju kepada status dimasa mendatang dan untuk seterusnya akan berkembang menjadi pembinaan karir.

1. **Teori Pilihan Jabatan Mneurut Peter M. Blau Dkk.**

Peter M. Blau, John W. Gustad, Richard Jessor, Herbert S. Parnes, dan Richard C.Wilcock dalam teorinya yang berorientasi kepada metode *Behavioral,* (Sukardi, 1987:86) berpendapat bahwa arah pilih pekerjaan adalah ciri-ciri psikis dari individu, proses motivasi, dan starata status sosial dari orang tua individu. Pendekatan yang dipakai disini adalah perpaduan antara ilmu psikologi, ekonomi, dan sosiologi.

Skema Konseptual

Pilihan pekerjaan adalah merupakan suatu proses yang berlangsung lama dan dipengaruhi oleh berbagai faktor apakah itu berupa faktor penunjang maupun faktor penghambat yang luluh bersama dalam proses itu sendiri. Pengalaman sosial, interaksi dengan orang lain, potensi-potensi yang dimiliki individu, aspirasi orang tua, keadaan sosial ekonomi orang tua, dan lain-lain mempengaruhi posisi struktur sosial individu. Pada pemilihan pekerjaan minat dan keterampilan yang dimiliki oleh individu dan terpengaruh oleh struktur sosial masa lalunya, sebenarnya kesempatan serta kebutuhan akan sesuatu pekerjaan itu semuanya dipengaruhi serta ditentukan oleh struktur sosial pada saat ini.

Proses Pilihan dan Seleksi Pekerjaan.

Pilihan seseorang terhadap sesuatu pekerjaan didorong oleh faktor adanya kecenderungan untuk mendapatkan ganjaran dan faktor pengharapan terhadap terjadinya perubahan. Kedua faktor ini terwujud disebabkan karena usaha yang berhasil dalam proses belajar dari pengalaman-pengalaman sosial.

Faktor-faktor yang menentukan dalam memasuki dunia pekerjaan (*Determinant of Occupational Entry*).

Faktor-faktor yang menentukan dalam memasuki pekerjaan diantaranya: (1) Tuntutan anggota baru untuk dapat lebih maju mendapat hari libur atau cuti untuk beberapa waktu lamanya. (2) Faktor kebutuhan fungsional misalnya teknik kwalifikasi, (3) Faktor kebutuhan non fungsional, yaitu seleksi yang didasarkan atas dasar kriteria yang tidak relevan, seperti: status veteran, wajah yang menarik, agama dan lain-lain. (4) Ganjaran (*reward*), seperti; gaji, tenaga, dan lain-lain. (5) Faktor informasi pekerjaan yang lengkap yang berpengaruh dalam memasuki dunia pekerjaan. (6) Keterampilan teknik pekerjaan dalam berbagai macam tugas, dan (7) Karakteristik sosial pekerja yang berpengaruh dalam pengambilan, dan (8) Faktor orientasi nilai masyarakat, yang relatif menentukan signifikasi perbedaan dan ganjaran tarikan kekuatan yang diusahakan.

* + - * 1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pilihan Karir**

Secara umum faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pemilihan karir seseorang dibagi atas dua yaitu faktor yang bersumber dari diri individu, dan faktor yang bersumber dari luar individu.

Faktor yang bersumber dari diri individu

Menurut Sukardi (1987:44) bahwa faktor-faktor yang bersumber pada diri individu yang mempengaruhi pilihan karir antara lain :

1. Kemampuan Inteligensi
2. Bakat
3. Minat
4. Sikap
5. Kepribadian
6. Nilai
7. Hobi atau Kegemaran
8. Prestasi
9. Keterampilan
10. Penggunaan waktu senggang
11. Aspirasi dan pengetahuan sekolah atau pendidikan lanjutan
12. Kemampuan dan keterbatasan fisik dan penampilan lahiriah

Lebih lanjut akan diuraikan satu persatu :

1. Kemampuan Inteligensi

Secara luas diakui adanya perbedaan kecepatan dan kesempurnaan individu dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapinya, sehingga hal itu memperkuat asumsi bahwa kemampuan intelegensi itu memang ada dan berbeda-beda pada setiap orang. Kemapuan intelegensi yang dimiliki oleh individu memegang peranan penting sebab kemampua intelegensi yang dimiliki seseorang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan dalam memasuki suatu jenjang pendidikan tertentu.

1. Bakat

Bakat merupakan suatu kondisi, suatu kualitas yang dimiliki individu yang memungkinkan individu untuk berkembang pada masa mendatang. Untuk itulah kiranya perlu sedini mungkin bakat-bakat yang dimiliki siswa di sekolah perlu diketahui dalam rangka memberikan bimbingan belajar yang paling sesuai dengan bakatnya dan lebih lanjut dalam rangka memprediksi bidang kerja, jabatan atau karir pada siswa setelah menamatkan studinya.

1. Minat

Minat merupakan suatu perangkat mental yang terdiri dari kombinasi, perpaduan dan campuran dari perasaan, harapan, prasangka, cemas, takut, dan kecenderungan-kecenderungan lain yang bisa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

1. Sikap

Sikap ialah suatu kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Dengan penegrtian lain ialah sikap merupakan suatu kecenderungan yang relatif stabil yang dimiliki individu dalam mereaksi terhadap dirinya sendiri, orang lain atau situasi tertentu. Reaksi positif dari individu terhadap suatu pekerjaan, jabatan, atau karir merupakan suatu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan untuk mencapai prestasi.

1. Kepribadian

Kepribadian diartikan sebagai suatu organisasi yang dinamis di dalam individu dari sistem-sistem psikofisik yang menentukan penyesuaian-penyesuaian yang unik terhadap lingkungannya. Faktor kepribadian ini memiliki peranan yang berpengaruh bagi seseorang dalam menentukan arah pilihan karir.

1. Nilai

Nilai merupakan sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Dimana nilai digunakan bagi manusia sebagai patokan dalam melakukan tindakan. Nilai-nilai yang dianut oleh individu berpengaruh terhadap pekerjaan yang dipilihnya.

1. Hobi (kegemaran)

Hobi merupakan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan individu karena kegiatan tersebut merupakan kegemarannya atau kesenangannya. Kegemaran seseorang dalam bidang karang-mengarang, menulis artikel, memiliki kecenderungan untuk menentukan arah pilihan jabatan sesuai dengan hobi yang dimilikinya.

1. Prestasi

Penguasaan terhadap materi pelajaran dalam pendidikan yang sedang ditekuni seseorang berpengaruh terhadap arah pilihan jabatan atau karir dikemudian hari.

1. Aspirasi dan pengetahuan sekolah atau pendidikan lanjutan

Pengetahuan tentang pendidikan lanjutan berkaitan dengan batas waktu pendidikannya, biaya, fasilitas yang disediakan, persyaratan untuk memasukinya. Hal ini akan berpengaruh terhadap siswa dalam memilih arah pilihan karirnya.

1. Pengalaman kerja

Pengalaman kerja yang pernah dialami siswa pada waktu duduk di bangku sekolah atau diluar sekolah sangat berpengaruh terhadap arah pilihan jabatan atau karirnya.

1. Pengetahuan tentang dunia kerja

Pengetahuan tentang dunia kerja berkaitan dengan persyaratan, kualifikasi, jabatan struktural, promosi jabatan, gaji yang diterima, hak dan kewajiban, tempat pekerjaan itu berada.

1. Kemampuan dan keterbatasan fisik dan penampilan lahiriah

Kemampuan fisik misalnya termasuk badan yang kekar, badan yang kurus, pendek atau tinggi, tahan dengan panas dan semacamnya. Penampilan lahiriah seperti kerapian, kasar, emosional dan semacamnya.

Faktor sosial yang berpengaruh terhadap arah pilihan karir

Seperti telah diuraikan diatas bahwa faktor-faktor yang ada pada diri indiidu berpengaruh terhadap rah pilihan karir seseorang. Selain faktor yang bersumber pada diri individu, kecenderungan arah pilihan karir dipengaruhi juga oleh faktor sosial atau yang bersumber pada diluar diri individu.

Menurut Sukardi (1987:49) faktor-faktor sosial yang berpengaruh terhadap arah pilihan karir diantaranya :

1. Kelompok Primer

Keharmonisan keluarga

Latar belakang; status sosial ekonomi orang tua

Pendidikan kedua orang tua

Pola tingkah laku, sikap dan kecakapan orang tua terhadap anak

Adat, Nilai, suku bangsa dan keyakinan yang dianut oleh orang tua.

Harapan orang tua terhadap pendidikan anak

Sikap dan tanggapan orang tua terhadap prestasi yang dicapai oleh anak.

Pekerjaan yang didambakan dan dicita-citakan orang tua terhadap anak

Kedudukan dan peranan anak dalam keluarga

Hubungan dan sikap saudaranya terhadap anak

Keadaan lingkungan sekitar tempat orang tua.

* 1. Kelompok Sekunder

Keadaan teman-teman sebaya.

Sifat dan sikap teman-teman sebaya, dan

Tujuan dan nilai-nilai dari kelompok teman sebaya.

1. **KERANGKA PIKIR**

Berbagai permasalahan karir yang dihadapi oleh siswa-siswa khususnya siswa SMA Negeri 9 Makassar merupakan suatu problema yang harus dituntaskan oleh pribadi siswa itu sendiri turut serta merta bantuan dari guru pembimbing (guru BK) dalam hal ini perlu adanya bimbingan khusus yaitu pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan karir secara optimal dilakukan oleh guru BK namun pada kenyataan di sekolah tersebut tidak memiliki jam yang tentu untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling dalam kelas. Tak hanya itu, fasilitas media BK yang kurang memadai untuk kebutuhan layanan bimbingan karir untuk siswa-siswa.

Spesifikasi siswa dengan masalah karirnya antara lain: siswa kurang mengetahui cita-citanya, siswa kurang berlatih mengasa kemampuannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir, siswa kurang mengetahui berbagai pilihan-pilihan karir (profesi, jabatan/pekerjaan dan pendidikan lanjutan) yang ada, siswa kurang mendapatkan informasi tentang penyaluran pendidikan. Kondisi tersebut memberi konsekuensi pada perlunya bimbingan karir untuk arah pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar yanng secara mantap dalam menjamin kehidupan siswa di masa depan, namun juga sangat bergantung pada pemahaman siswa terhadap informasi pilihan-pilihan karir tertentu. Oleh karena itu, berkaitan dengan hal itu maka peneliti mengembangkan sebuah produk komik karir agar memberikan pandangan atau informasi mengenai pilihan-pilihan karir tertentu kepada setiap siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pilihan karir.

32

**Keadaan Siswa di Sekolah SMA Negeri 9 Makassar**

1. Siswa kurang memahami dan mengenal cita-citanya
2. Siswa kurang berlatih dan memahami kemampuannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir
3. Siswa kurang mengetahui berbagai pilihan-pilihan karir (profesi, jabatan/pekerjaan dan pendidikan lanjutan) tertentu
4. Siswa kurang mendapatkan informasi mengenai penyaluran pendidikan
5. Fasilitas media BK kurang memadai untuk kebutuhan bimbingan karir.

**Langkah penelitian pengembangan produk komik karir untuk siswa di SMA Negeri 9 Makassar:**

1. Melakukan riset awal dan mengumpulkan informasi.
2. Melakukan perencanaan pengembangan produk
3. Menyusun format model awal komik karir
4. Validasi model awal komik karir oleh ahli
5. Melakukan revisi utama
6. Melakukan uji kelompok kecil
7. Menerapkan produk (komik karir) untuk siswa SMAN 9 Makassar.

**Meningkatkan Pemahaman Pilihan-Pilihan Karir Siswa yakni :**

1. Siswa mampu mengetahui cita-citanya sesuai dengan pilihan karir yang ada
2. Siswa terlatih dan memahami kemampuannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir
3. Siswa mengetahui berbagai pilihan-pilihan karir (profesi, jabatan/pekerjaan dan pendidikan lanjutan) tertentu;
4. Siswa mengetahui banyak informasi mengenai penyaluran pendidikan
5. Fasilitas media BK (komik karir) sebagai penambah pedoman guru BK di sekolah untuk kebutuhan bimbingan karir siswa

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan, yang mengacu pada metode R & D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg and Gall.

Adapun dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa dengan menggunakan prosedur/model pengembangan Borg and Gall. Secara rinci langkah prosedurnya sebagai berikut:

**Riset awal dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information*)**

Penelitian Awal. Sebelum membuat produk komik karir, peneliti melakukan penelitian awal di sekolah yang akan dijadikan uji kelompok agar peneliti mengetahui karakteristik siswa yang menjadi sasaran komik karir. Hal itu dapat berupa keterampilan awal dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelum menggunakan produk, serta kebutuhan mereka akan produk yang akan dibuat.

Analisis kebutuhan (*need asessment*). Sebelumnya hasil analisis kebutuhan di SMA Negeri 9 Makassar menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang memahami dan mengenal cita-citanya, siswa kurang terlatih dan memahami kemampuannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir, siswa kurang mengetahui berbagai pilihan karir (profesi, jabatan/pekerjaan, dan pendidikan lanjutan tertentu), informasi mengenai penyaluran pendidikan kurang siswa dapatkan disekolah, dan fasilitas media BK kurang lengkap untuk memenuhi kebutuhan bimbingan karir siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian awal yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan subjek terhadap produk komik karir yang akan dikembangkan. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan (*based on need*) dan menunjukkan bahwa kebutuhan pada hakekatnya merupakan kesenjangan (*gap*), dan keadaan yang seharusnya (*ideal*) dengan kenyataan yang ada.

34

Merumuskan masalah, rumusan masalah dalam peneltian pengembangan ini adalah perlu dikembangkannya komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar.

**Perencanaan Pengembangan (*Planning*)**

Meliputi merumuskan tujuan langkah-langkah dalam pengembangan yaitu model komik karir. Adapun yang akan direncanakan adalah *layout* (tata letak), isi karakter komik karir dilihat dari segi bentuk perwajahan, kerapian model, kepraktisan kemasan atau keunikan gambar, kesesuaian gambar ilustrasi dengan filosofi materi dalam komik karir itu.

**Penyusunan Format Model Awal (*Develop Prelimary Form of Product*)**

Pada tahap pengembangan produk komik karir untuk pemahaman pilihan karir siswa, peneliti menyusun model awal (*hipotetik*) pengembangan komik karir untuk pemahaman pilihan karir siswa dilakukan berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa, literatur dan assesmen kebutuhan serta perencanaan yang telah dilakukan peneliti. Pada tahap ini dilakukan penjelasan konsepsi dan operasional mengenai komik karir untuk pemahaman pilihan karir siswa dalam rangka merumuskan model hipotetik. Penjelasan konsepsi dan operasional menyangkut isi, model dan filosofi materi dalam komik karir itu.

**Pengembangan Komik Karir Awal Melalui Validasi Ahli (*Preliminary Field Testing*)**

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian komik karir dengan kabutuhan siswa di sekolah. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli yang sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam produk komik karir. Validasi komik karir bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian komik karir dengan kebutuhan siswa sehingga komik karir tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran.

Setelah mengembangkan produk awal komik karir, langkah selanjutnya adalah Uji coba ahli. Uji coba ahli merupakan tahap evaluasi formatif, yang dilakukan untuk menilai model komik karir tersebut. Uji perseorangan ini (oleh guru BK) dimaksudkan untuk menilai validitas isi dan validasi empirik (praktisi) struktur komik karir. Validasi isi dilakukan untuk mendapatkan rumusan isi, teoritis, efisiensi, kemungkinan implementasi, dan kemenarikan model komik karir yang memiliki arah kelayakan yang memadai. Penilaian validasi isi dilakukan oleh 2 orang subjek ahli (*expert jugment*) dalam bidang bimbingan dan konseling, desain komik karir, serta praktisinya.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji coba ahli/perseorangan ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menghubungi subjek coba ahli secara perseorangan. Peneliti meminta kesediaannya untuk menjadi subjek penilai produk komik karir.
2. Model komik karir beserta instrumen validasi diberikan kepada subjek coba ahli, disertai penjelasan secara garis besar dari peneliti tentang komponen isi, maksud, dan prosedur kerja komik karir.
3. Masing-masing subjek coba ahli diberikan kesempatan untuk membaca komik karir itu beserta instrumen validasi sesuai waktu yang tersedia dan peneliti meminta kepastian waktu kapan subjek coba ahli bisa dihubungi kembali.

Subjek coba ahli komik karir yang dipilih menimal memenuhi kriteria-kriteria berikut:

1. Berpengalaman dalam penyelenggaraan pelatihan/pembelajaran.
   * + - 1. Banyak menulis dan mengkaji mengenai pendidikan dalam bimbingan karir dan desain pelatihan/pembelajaran. Hal ini dapat diketahui melalui karya tulis yang dibuat, dalam bntuk buku, makalah, ataupun penelitian lainnya.
         2. Beperdidikan dan Sarjana bimbingan dan konseling (berasal dari Universitas Negeri Makassar) baik itu Dosen maupun guru BK.

Pada waktu yang telah disepakati, peneliti kembali menemui subjek coba ahli. Pada kesempatan ini, peneliti meminta instrument yang telah diisi dan diberi saran perbaikan dan kemudian melakukan wawancara dan dialog konsultasi guna mengklarifikasi atau mendapat komentar dan saran-saran perbaikan untuk penyempurnaan produk komik karir.

**5**. **Revisi Model Utama (*Main Product Revision*)**

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyempurnaan produk setelah memperoleh masukan dari kegiatan uji coba/validasi ahli. Kegiatan revisi *draft* komik karir bertujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan akhir yang komprehensif terhadap produk komik karir, sehingga komik siap diproduksi sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kegiatan sebelumnya, maka perbaikan komik karir harus mencakup aspek-aspek penting penyusunan komik karir diantaranya yaitu:

1. Pengorganisasian materi karir (teori pemilihan karir Holland)
2. Penggunaan bahasa.
3. Pengorganisasian tata tulis/alur cerita dan perwajahan (karakter) dalam komik. Ini mengacu pada prinsip peningkatan mutu berkesinambungan, secara terus menerus komik karir dapat ditinjau ulang dan diperbaiki.

Revisi ini dilakukan berdasarkan data hasil uji coba pertama. Data yang masuk ndari para ahli nantinya akan dianalisis dan hasil analisisnya dijadikan bahan utama dalam melakukan revisi.

**6**. **Uji Kelompok Kecil (*Small Group Test*)**

Dalam uji coba kelompok kecil melibatkan siswa SMA Negeri 9 Makassar yang terdiri dari 10 siswa. Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan sebagai dasar dalam revisi kedua.

**7. Produk Akhir (*The Final Product*)**

Produk akhir ini dilakukan berdasarkan data hasil uji kelompok kecil. Data yang masuk dianalisis dan diajdikan bahan utama dalam melakukan revisi. Setelah melaksanakan prosedur penelitian pengembangan yang sesuai dengan perencanaan, maka komik karir siap dipakai. Komik karir ini dapat digunakan oleh guru BK dan siswa untuk mempermudah memahami pilihan-pilihan karir tertentu.

Penelitian pengembangan ini, diterapkan model penelitian pengembangan Borg and Gall, yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Modifikasi tersebut dibuat supaya dalam penelitian pengembangan produk komik karir ini, dapat berjalan sistematis sesuai dengan metode penelitian dan pengembangan tersebut akan disajikan dalam gambar berikut:

**Gambar 3.1 Model Pengembangan Komik Karir**

**Analisis Kebutuhan**

**Penggalan 1 Komik Karir**

**Validasi Ahli**

* + - * Desain : uji ahli
      * Subjek : 2 ahli (BK dan ahli media pembelajaran)
      * Analisis : analisis isi komik karir

**Analisis**

**Revisi 1**

**Kelompok kecil**

* + - * Desain : uji klp kecil
      * Subjek : 10 siswa
      * Analisis : deskriptif

**Analisis**

**Revisi II**

**Produk Akhir**

**Model Komik Karir**

1. **Lokasi dan Subyek Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 9 Makassar. Jln. Karunrung Raya, No.37. Pada kegiatan *need assesment* (survei pendahuluan) dilakukan dua kali pertemuan pada guru BK di SMA Negeri 9 Makassar guna mengetahui kebutuhan siswa.

1. **Instrumen Pengumpulan Data**

Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan atau penilaian dari para validator pada tahapan pengembangan komik karir ini untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar. Proses wawancara melalui wawancara bebas terpimpin, dengan membuat garis-garis besar informasi yang ingin diperoleh.

Masing-masing ahli materi mengevaluasi bidang berdasarkan bidang keterampilan masing-masing. Ahli Bimbingan dan Konseling serta guru pembimbing/ guru BK menekankan evaluasi dari segi materi dan kelayakan program yang dihasilkan serta komentar tertulis berupa format penilaian uji kelayakan, dan uji keterpakaian terhadap produk komik karir.

Angket

Alat pengumpul data berupa angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan, penilaian dan respon siswa terhadap media pembelajaran komik karir di SMA Negeri 9 Makassar. Bentuk angket yang digunakan oleh peneliti adalah bentuk angket tertutup dengan pilihan jawaban sangat sesuai (SS), sesuai (S), cukup sesuai (CS), kurang sesuai (KS), dan tidak sesuai (TS). Sehingga data yang diperoleh dari angket tersebut adalah data kuantitatif.

**Tabel 3.1 Pembobotan Angket Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pilihan Jawaban** | ***Favourable*** | ***Unfavourable*** |
| Sangat Sesuai (SS) | 5 | 1 |
| Sesuai (S) | 4 | 2 |
| Cukup Sesuai (CS) | 3 | 3 |
| Kurang Sesuai (KS) | 2 | 4 |
| Tidak Sesuai (TS) | 1 | 5 |

1. **Jenis Data Penelitian**

Data yang diperoleh dalam pengembangan komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik dan saran dari para ahli pengguna (guru BK) dan kelompok kecil (siswa) terhadap rencana pengembangan komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar.

Data kuantitatif diperoleh dari uji kelompok kecil yang berupa penilaian secara umum mengenai komik karir. Data yang didapatkan kemudian diolah guna menunjukkan taraf kelayakan, serta keterpakaian suatu komik karir dan pada akhirnya, seluruh data baik data kuantitatif maupun kualitatif yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar merevisi produk komik karir.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan program ini adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif.

Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis isi, yaitu dengan mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritikan dan saran yang didapat dari para ahli, ini digunakan untuk merevisi model komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siwa, pada revisi tahap 1 (pertama).

* + - 1. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif yanitu untuk menganalisis data kuantitatif diperoleh dari angket lembar evaluasi yang diperoleh dari uji kelompok kecil.

Jawaban yang diperoleh melalui angket atau *checklist* dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan. Angket yang diberikan kepada siswa sifatnya tertutup karena setiap item pertanyaan atau pernyataannya telah dilengkapi dengan pilihan jawaban dengan menggunakan *skala likert* yang mempunyai gradasi dari positif sampai negatif, dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), cukup sesuai (CS), kurang sesuai (KS), dan tidak sesuai (TS).

Untuk memperoleh gambaran minat dan pemahaman siswa-siswa terhadap materi pilihan-pilihan karir yang ada dalam komik karir di SMA Negeri 9 Makassar, setelah diberikan angket dengan penerapan produk komik karir, maka untuk kepentingan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata skor variabel dengan rumus:

**P = x 100**

Keterangan : P = presentase

∑x = jumlah skor yang diperoleh

∑y = jumlah responden

Setelah diperoleh presentase dengan rumus tersebut di atas, kemudian peneliti menafsirkan hasil presentase tersebut ke dalam lima kriteria keefektifan, yaitu: sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Selanjutnya data-data yang diperoleh sesuai kriteria keefektifan. Lebar interval peneliti tentukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hadi, (2001:12) sebagai berikut:

i = Jarak pengukuran (R)

Jumlah interval (K)

Keterangan:

i : Lebar interval yang ingin digunakan

R :Jarak pengukuran (presentase jawaban tertinggi angket dikurangi presentase jawaban rendah)

K : jumlah interval yang diinginkan

Berdasarkan rumus diatas maka dalam penelitian pengembangan ini akan menggunakan interval keefektifan sebagai berikut: ( 90,1% - 100% = Sangat baik, 80,1% - 90% = Baik, 70,1% - 80 %= Cukup baik, 60,1 % - 70 % = Kurang baik, <60 = Tidak baik).

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Adapun hasil penelitian pengembangan produk komik karir ini adalah sebagai berikut:

1. **Gambaran Hasil Analisis Kebutuhan Siswa di SMA Negeri 9 Makassar.**

Dari hasil survey dan wawancara tanggal 07 april 2016, pada guru BK (Dra.Elizabeth Parabak), diketahui bahwa siswa yang mempunyai pemahaman yang rendah terhadap pemilihan karirnya adalah kelas X MIA 5 dan X MIA 7, sehingga kelas tersebut membutuhkan suatu bimbingan khusus. Oleh karena sebagian siswa kurang mendapatkan informasi pendidikan lanjutan, siswa kurang mengetahui kemampuan serta kepribadiannya yang sesuai pada bidang tertentu, misalnya; kurang terlatih dan berminat untuk penyaluran hobi disebabkan karena keterbatasan fisik mereka, siswa kurang memahami dan mengetahui cita-citanya, siswa kurang mengetahui berbagai pilihan-pilihan karir (profesi, jabatan dan pekerjaan) tertentu.

Fasilitas media BK kurang memadai di SMA Negeri 9 Makassar untuk kebutuhan bimbingan karir siswa. Karena di sekolah tersebut tidak memiliki papan bimbingan/informasi karir, kotak masalah siswa, dan buku pedoman tentang karir untuk siswa guna memperlancar berlangsungya layanan bimbingan dan konseling, juga sebagai alat untuk proses pembelajaran siswa mencakup informasi/pemahaman yang mereka dapatkan melalui media BK di sekolah.

45

Sekaitan dengan hal diatas, maka peneliti berpusat pada permasalahan karir yang sedang dialami oleh sebagian siswa di SMA Negeri 9 Makassar, dengan melakukan penelitian pengembangan suatu produk komik karir yang bertujuan meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA terkhusus untuk kelas X. karena siswa kelas X, dalam psikologi perkembangan dikategorikan berada rentang usia remaja (adolesensia awal) dan salah tugas perkembangan penting yang harus diwujudkan pada individu remaja usia SMA  adalah memiliki wawasan dan pemahaman tentang langkah-langkah yang harus ditempuh dalam rangka memasuki dunia dewasa termasuk dunia kerja. Hal ini sejalan dengan pendapat (Walgito, 2010: 202) yakni: (1) Membantu siswa untuk memahami dan menerima karakteristik dan potensi dirinya. (2) Membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan karakteristik dan tuntutan dunia kerja.

1. **Pengembangan Produk Komik Karir yang Valid, Praktis, dan Menarik di SMA Negeri 9 Makassar.**

Adapun langkah pengembangan produk komik karir yang valid dan praktis, dibawah ini:

Dari hasil penelitian awal dan pengumpulan informasi.

Berdasarkan hasil survey awal; latar belakang masalah, sehingga merumuskan suatu tujuan penelitian pengembangan. Sumber penelitian pengembangan ini dengan menggunakan bahan pedoman buku dan media lainnya dalam menciptakan sebuah produk komik karir, yang didalamnya terdapat informasi-informasi karir untuk siswa-siswa di SMA Negeri 9 Makassar.

Pengembangan Produk Komik Karir (kesesuaian materi dalam komik dengan permasalahan karir siswa).

Penyusunan Format Model Awal Komik Karir (yaitu penyusunan *draft* komik karir).

Adapun penyusunan *draft* komik karir ini yang merupakan format model awal komik, sebagai berikut:

1. Judul atau tema dari komik karir adalah “Raih Cita-Citamu”



**Gambar 4.1 Contoh 1 Komik Karir**

1. Isi materi komik adalah berfokus pada suatu teori pemilihan karir Holland.
2. Pengembangan dan penyusunan alur cerita dalam komik berkaitan dengan teori Holland (enam tipe kepribadian terhadap kesesuaian pilihan karir) yang terdiri dari RIASEC.



**Gambar 4.2 Contoh 2 Komik Karir**

1. Tujuan komik agar mampu meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar.
2. Tujuan sementara proses penelitian pengembangannya sebagai bahan pembelajaran siswa-siswa untuk memberikan pemahaman terhadap informasi pilihan-pilihan karir tertentu.
3. Memeriksa ulang *draft* komik karir yang telah dihasilkan.

Adapun langkah pembuatan produk komik karir yang menarik; (1) Perumusan konsep materi atau ide cerita dan pembentukan karakter, yang merupakan langkah awal pembuatan rangkaian alur cerita dalam komik. (2) *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar. (3) *Inking* (penintaan), yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa. (4) *Coloring* (pewarnaan), yaitu pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik *black and white* (hitam dan putih), maupun dengan *full colour* (banyak warna), dan (5) *Lattering,* yaitu pembuatan teks pada komik.



**Gambar 4.3 Contoh 3 Komik Karir**

Komik ini memiliki sesuatu yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita yaitu; pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gesture, dan bermacam pilihan lainnya. Pilihan-pilihan itu menjadi lima dasar yang merupakan tahapan pembuatan komik karir ini, antara lain:

1. Pilihan Momen: memilih momen-momen yang ingin ditampilkan kedalam panel dan momen-momen yang harus dibuang. Ditambah dengan pemilihan transisi pemilihan panel yang baik, sehingga komikus dapat menghemat panel demi efisiensi, penekanan, intensitas cahaya, dan hal-hal lainnya pada gambar komik.
2. Pilihan Bingkai: menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang pantas atau seberapa jauh bingkai agar pembaca dapat melihat tempat aksi berlangsung dan berfungsi membangkitkan kesan pada gambar komik. Proses ini ditentukan oleh faktor-faktor komposisi seperti *cropping* (tata pandang), *balance* (keseimbangan), dan *titl* (kemiringan); yang mempengaruhi tanggapan pembaca terhadap dunia dalam komik. Dalam proses *cropping* misalnya; komikus memilih dalam pengambilan sudut pandang atas/tengah/bawah dan *close up/middle shot/long shot*. Sedangkan dalam *balance*, komikus mengatur rana agar keseimbangan fokus dalam panel tepat. Adapun *titl* digunakan untuk member efek tertentu seperti kesan gerak maupun dramatis.
3. Pilihan Citra: mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita yang dibuat kedalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Agar pemilihan citra untuk komik sesuai dengan gaya komikus dengan komik kartun ini.
4. Pilihan Kata: dalam komik, kata dapat muncul dalam beberapa hal. (1) kata yang menjadi narasi untuk menjelaskan makna gambar, (2) kata dapat berperan maksimal sebagai dialog atau percakapan dalam komik. Hal ini terwujud dalam bentuk balon kata, dan semacamnya; (3) kata juga mengambil fungsi *sound effect* (efek suara) untuk membuat pembaca mendengar “bunyi” yang terjadi dalam komik, misalnya pada tulisan/kata “Tap, Tap, Tap” (*pada gambar diatas*) yang menandakan bunyi/berjalannya siswa itu.
5. Pilihan Alur: terakhir, pemilihan alur dalam komik ini sangat berkaitan dengan tata panel. Tujuan utama pemilihan alurnya untuk menuntun pembaca mengikuti jalan cerita komik dari awal sampai akhir.
6. **Hasil Uji Kelompok Terbatas Pada Pengembangan Produk Komik Karir.**

Uji kelompok terbatas termasuk didalamnya adalah uji validasi produk oleh ahli yaitu validator ahli pembelajaran/akademisi (Dosen) dan praktisi (Guru BK) maupun uji kelompok kecil oleh siswa, untuk menguji cobakan pemakaian komik karir dalam penelitian pengembangan ini.

**Pengembangan Komik Karir Awal Melalui Validasi Ahli.**

Pada tahap ini peneliti mengajukan *draft* produkkomik karir yang akan dikembangkan menjadi dua tahap yaitu tahap wawancara kepada dua Ahli (Guru BK dan Dosen) untuk menentukan validitas komik karir, kemudian setelah itu dilakukan Uji Kelayakan, dan Uji Keterpakaian produk komik karir tersebut yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Data Kualitatif

Disini peneliti melibatkan dua Ahli materi yaitu Akademisi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan oleh Ahli I, **Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd**.yang juga sebagai dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, dan Ahli II, adalah ahli pengguna; Guru BK **Dra. Elizabeth Parabak** di SMA Negeri 9 Makassar.

Adapun data yang peneliti dapatkan dari Ahli 1 **(Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd.),** adalah melalui wawancara tertulis berupa pertanyaan, dengan hasil sebagai berikut:

1) Kesesuaian dan kebermanfaatan komik karir secara keseluruhan sudah baik dan sangat jelas.

2) Komponen-komponen dalam komik karir sudah jelas dan memenuhi syarat untuk meningktkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA.

3) Hubungan antara materi dalam komik karir dengan tugas-tugas perkembangan siswa sudah ideal, dan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan Komentar atau Saran Perbaikan dari Ahli 1 **(Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd)**, yaitu: sebelum penyampaian gambar komik secara utuh, mestinya ada rasional (alasan), tujuan, prosedur, dan mekanisme pengguna, dan alat evaluasi harus ada dan dikemukakan dalam bentuk narasi tertulis mendahului komik.

Hasil wawancara Ahli II ialah dari guru BK di SMA Negeri 9 Makassar, yaitu **Dra. Elizabeth Parabak** (ahli pengguna), sebagai berikut:

(1) Materi dalam komik karir sudah jelas.

(2) Komponen-komponen dalam komik karir sudah menampakkan gambaran umum berbagai pilihan karir yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa.

(3) Hubungan antara materi dalam komik karir dengan pelayanan bimbingan karir sudah sangat jelas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SMA Negeri 9 Makassar.

b. Hasil Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini di peroleh dari uji kelayakan terhadap produk komik karir untuk meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa di SMA Negeri 9 Makassar, yang akan dirincikan satu persatu yaitu ada uji kelayakan ahli 1, dan uji kelayakan ahli 2, sehingga diperolehlah presentase kelayakan.

**Tabel 4.1 Hasil Rata-Rata Penilaian Uji Kelayakan Ahli Materi 1 & 2.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responden** | **Jumlah jawaban responden untuk item nomor** | | | | | | | **Mean**  **Jml keseluruhan Jawaban**  **Jml item** | **Jumlah Mean** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 29/7 | = 4,14 |
| II | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 32/7 | = 4,57 |
| Jumlah akhir rata-rata = \_Jumlah Mean\_  Jumlah Responden | | | | | | | | | = 8,71  2  = 4,35 |

Keterangan:

1 = Tidak Jelas (tidak layak)

2 = Kurang Jelas (kurang layak)

3 = Cukup Jelas (cukup layak)

4 = Jelas (layak)

5 = Sangat Jelas (sangat layak)

Dari hasil uji kelayakan diatas dapat disimpulkan bahwa produk komik karir berada pada skala penilaian 4,35 yang termasuk dalam skala penilaian “layak dan jelas“ maka dari hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa komik karir tersebut telah layak untuk diterapkan di sekolah SMA Negeri 9 Makassar.

1. **Revisi Model Utama (Revisi I)**

Revisi tahap pertama ini didasarkan pada analisis data yang diperoleh dari validator yaitu ahli materi BK (**Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd)** dan Guru BK **(Dra.Elisabeth Parabak).** Adapun revisi yang dilakukan adalah revisi terhadap komik karir yang sedang dikembangkan.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Keterpakaian Komik Karir Oleh Ahli Validator 1 & 2.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **Aspek Penilaian** | **Hasil Penilaian** | | | |
| **Ya** | **%** | **Tidak** | **%** |
| 1. | Kejelasan materi dalam komik karir | 4 | 100% | 0 | 0 |
| 2. | Kejelasan informasi pendidikan dan pemilihan pekerjaan dalam komik karir | 4 | 100% | 0 | 0 |
| 3. | Komik karir ini mampu meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa-siswa | 4 | 100% | 0 | 0 |
| 4. | Kesesuaian materi (teori pemilihan karir Holland) dengan tujuan komik karir | 4 | 100% | 0 | 0 |
| 5. | Kesesuaian dan kebermanfaatan komik karir terhadap perkembangan siswa | 4 | 100% | 0 | 0 |
| 6. | Kesesuaian pengguna layanan bimbingan karir dengan materi pada komik karir | 4 | 100% | 0 | 0 |
| 7. | Komik karir dapat diterapkan di sekolah untuk pelayanan bimbingan karir. | 4 | 100% | 0 | 0 |
| Jml Persentase Penilaian = Jumlah hasil penilaian  Jumlah aspek penilaian | | = 7.100% = 700%  7 7  = **100%** | | | |

Keterangan:

Interval penilaian:

80% - 100% = Sangat Tinggi

60% - 79% = Tinggi

40% - 59 % = Sedang

20 % - 39 % = Rendah

0 % - 19 % = Sangat Rendah

Berdasarkan hasil penilaian Uji keterpakaian di atas diperoleh persentase penilaian 100% berada dalam kategori “Sangat Tinggi” maka dapat disimpulkan bahwa produk komik karir tersebut dinyatakan dapat diimpelementasikan dan digunakan oleh siswa-siswa di SMA Negeri 9 Makassar sebagai bahan kegiatan penelitian.

Dalam melakukan revisi pertama ini, ahli materi 1 memberikan saran-saran atau perbaikan serta perombakan model/isi materi dalam komik karir karena menganggap komik karir ini sudah sangat jelas, hal ini dapat dilihat dari skala penilaian yang telah diberikan. Begitu pula dengan ahli materi 2 yaitu guru BK, tidak berkomentar (adanya *draft* komik karir yang segera diperbaiki dan disempurnakan kembali) namun ahli materi 2 malah memberikan ide baru kepada peneliti agar membuat produk komik karir lagi yang bertemakan tentang bahaya narkoba, resiko alpa dan terlambat ke sekolah, dan agresif siswa.

Validator yang kedua ialah selaku Guru BK di SMA Negeri 9 Makassar, yaitu ibu Dra. Elisabeth Parabak, yang sudah memberikan penilaian serta masukan untuk perbaikan pengembangan komik karir sebelum menerapkan produk di sekolah untuk siswa-siswa yang menjadi sasaran penelitian.

Hasil revisi tahap ini selanjutnya diujikan, yaitu Uji Coba pada Kelompok Kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keberterimaan suatu komik karir untuk siswa-siswa di SMA Negeri 9 Makassar, yang dikembangkan, dan hal-hal apa saja yang perlu direvisi sebelum menentukan produk akhir.

1. **Uji Kelompok Kecil Dengan 10 Siswa (Revisi II)**

Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil. Uji kelompok kecil ini dilakukan setelah produk komik karir direvisi oleh kedua Ahli validator materi berdasarkan penilaian dan data perolehan dari kedua validator yang menyatakan “layak” melalui uji kelayakan.

**Tabel 4.3 Data Hasil Uji Kelompok Kecil Produk Komik Karir (*Format Terlampir*)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Responden (Uji Klp. Kecil**) | **Jumlah Item Pernyataan/ Penilaian** | **Mean = Jml keseluruhan jawaban/jml item** | **Jumlah Mean** |
| **1** | 26 | 107/26 | 4,11 |
| **2** | 26 | 126/26 | 4,84 |
| **3** | 26 | 106/26 | 4,07 |
| **4** | 26 | 113/26 | 4,34 |
| **5** | 26 | 95/26 | 3,65 |
| **6** | 26 | 97/26 | 3,73 |
| **7** | 26 | 93/26 | 3,57 |
| **8** | 26 | 126/26 | 4,84 |
| **9** | 26 | 101/26 | 3,88 |
| **10** | 26 | 90/26 | 3,46 |
| **Jumlah Rata-Rata** | | | **40,49/10**  = **4,04** |

Keterangan :

1 = Tidak Jelas/tak menarik

2 = Kurang Jelas/kurang menarik

3 = Cukup Jelas/cukup menarik

4 = Jelas/menarik

5 = Sangat Jelas/sangat menarik

Jadi berdasarkan data statistik uji kelompok kecil kebergunaan/manfaat produk serta kemenarikan komik karir oleh 10 orang siswa diatas menunjukkan bahwa angka perolehannya adalah rata-rata 4,04 atau dengan nilai 4, yang berarti produk komik karir tersebut dinyatakan jelas dan menarik bagi siswa-siswa untuk mereka pelajari di sekolah sebagai tujuan untuk memecahkan masalah pemilihan karirnya.

**Tabel 4.4 Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Karir**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Responden** | **Jumlah Item Pernyataan/ Penilaian (angket)** | **Mean = Jml keseluruhan jawaban/jml item** | **Jumlah Mean** |
| **1** | 25 | 85/25 | 3,4 |
| **2** | 25 | 77/25 | 3,08 |
| **3** | 25 | 83/25 | 3,32 |
| **4** | 25 | 88/25 | 3,52 |
| **5** | 25 | 91/25 | 3,64 |
| **6** | 25 | 72/25 | 2,88 |
| **7** | 25 | 84/25 | 3,36 |
| **8** | 25 | 100/25 | 4 |
| **9** | 25 | 67/25 | 2,68 |
| **10** | 25 | 79/25 | 3,16 |
| **Jumlah Rata-Rata** | | | **33,04/10**  **= 3,34** |

Keterangan :

1 = Tidak Jelas/tak menarik

2 = Kurang Jelas/kurang menarik

3 = Cukup Jelas/cukup menarik

4 = Jelas/menarik

5 = Sangat Jelas/sangat menarik

Pemberian angket pada siswa-siswa yang menjadi sampel penelitian pengembangan ini adalah sebanyak 10 orang siswa untuk memperoleh responnya atau penilaiannya terhadap media pembelajaran komik karir ini, respon siswa yang terdiri dari empat aspek/kisi-kisi angket tersebut ialah: (1) Minat siswa terhadap materi dalam komik karir, (2) Pemahaman siswa terhadap materi, (3) Pemahaman diri sesuai materi komik, (4) Tampilan komik karir, dan (5) Penyajian komik karir.

Dengan diperoleh hasil; jumlah rata-rata dengan angka 3,34 yang berarti menunjukkan bahwa komik karir bagi siswa-siswa tersebut “Cukup Jelas dan Cukup Menarik” untuk mereka pelajari, karena di dalam komik memiliki kejelasan materi dengan pembahasan melalui alur cerita/desain gambar yang menarik dan lucu untuk siswa-siswa sendiri sehingga ada minat/ketertarikan saat membaca komik. Mereka tertarik karena tergoyahkan oleh maksud dari karir itu sendiri, termotivasi untuk mengetahui secara tepat pada pilihan-pilihan karirnya yang sesuai dengan kepribadian serta kebutuhan masing-masing siswa di SMA Negeri 9 Makassar.

1. **Pembahasan**

Dari hasil survey dan wawancara yang telah dilakukan, menunjukkan permasalahan karir yang dialami oleh sebagian siswa di SMA Negeri 9 Makassar, dengan indikasi masalah yakni (1) Siswa kurang memahami dan mengetahui cita-citanya, (2) Siswa kurang mengetahui berbagai pilihan-pilihan karir (profesi, jabatan dan pekerjaan) tertentu, (3) Siswa kurang mendapatkan informasi penyaluran pendidikan lanjutan, (4) Siswa kurang terlatih, dan memahami kemampuannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir yang ada.

Di SMA Negeri 9 Makassar juga kekurangan suatu media bimbingan dan konseling, hal itu terbukti ketika peneliti menjumpai sekolah saat observasi awal, disana khususnya di ruangan BK, media yang tidak ada, adalah seperti; kotak masalah, papan bimbingan/informasi, buku panduan untuk bimbingan karir siswa. Dan lebih memprihatinkan lagi tidak ada ruang khusus untuk konseling individual dan kelompok.

Sehubungan dengan keterbatasan media bimbingan dan konseling di SMA Negeri 9 Makassar makanya peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk menciptakan suatu terobosan baru, yaitu produk komik karir yang bertujuan meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa-siswa di SMA terkhusus untuk kelas X. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mc.Cloud (2013) bahwa Media komik dapat memberikan informasi, menciptakan minat para peserta didik, mengaktifkan prosss belajar dan mengajar, menghasilkan respon dari pembaca atau peserta didik. Komik sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling di harapkan menjadi altrnatif media dalam penyampaian materi yang dikemas secara lebih menarik. Jadi, guru BK juga membutuhkan media ini sebagai alat/ materi untuk melaksanakan pemberian layanan bimbingan dan konseling dalam pengentasan permasalahan siswa-siswanya dibidang karir. Bukannya menganggap kinerja seorang guru BK di SMA Negeri 9 Makassar masih belum optimal, tapi kenyataan di sekolah itu memang masih menoton dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling pada siswa-siswa hanya menggunakan metode ceramah dalam belajar, tidak ada bantuan berupa media lainnya, kecukupan sarana/media BK untuk pelaksanaan bimbingan pada empat bidang aspek yaitu (pribadi, sosial, belajar, dan karir).

Namun penggunaan atau pemakaian komik karir sebelum diberikan kepada siswa-siswa yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu mendapatkan persetujuan/dukungan dari validator Dosen **(Prof. Dr. Alimuddin Mahmud, M.Pd)**, dan guru BK (**Dra. Elisabeth Parabak**) di SMA Negeri 9 Makassar, yang telah menginzinkan produk komik karir untuk diberikan pada siswa karena telah melewati tahap uji validitas produk sebelum produk diuji cobakan. Dan berikut pula gambaran hasil penilaian dari validator tersebut pada Uji kelayakan produk komik karir oleh validator 1 dan 2, diperoleh angka rata-rata 4,35 yang berarti layak dan jelas, maksudnya komik karir dapat atau dan telah diterapkan di sekolah-sekolah terkhusus di SMA Negeri 9 Makassar tempat penelitian penulis, karena materi dalam komik terlihat jelas (informasi yang disampaikan melalui alur cerita/desain gambar), untuk kepentingan dan kebutuhan siswa-siswa pada persoalan karirnya masing-masing. Pada Uji keterpakaian ahli materi 1 dan 2, diperoleh angka persentase 100 atau 100% indikasi nilai yang sangat tinggi berarti menunjukkan bahwa komik karir bisa dipakai/digunakan oleh siswa-siswa di SMA Negeri 9 Makassar untuk mereka pelajari seutuhnya, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahamannya terhadap informasi pilihan-pilihan karir.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sukardi, (1987) yang mengemukakan bahwa informasi jabatan atau karir adalah salah satu alat yang dipergunakan untuk membantu siswa memahami dirinya sendiri, dunia kerja pada umumnya, serta aspek-aspek dunia kerja pada khususnya, maka kepada pembimbing termasuk pula konselor/guru pembimbing di sekolah, yang diharapkan memiliki serta memahami infromasi karir yang cukup memadai guna menyusun dan melaksanakan program layanan bimbingan karir di sekolah sebaiknya sifat informasi karir yang akan diberikan kepada siswa-siswa di sekolah dalam rangka kegiatan rencana karir siswa adalah bersifat dinamis guna mengikuti arus perubahan yang terjadi dalam dunia kerja.

Adapun data real hasil uji kelompok kecil penelitian pengembangan produk komik karir ini diikuti oleh 10 orang siswa terpilih, dengan perolehan nilai mean 4,04 yang menegaskan dan menandakan produk komik karir tersebut “Cukup Jelas dan Cukup Menarik” artinya siswa-siswa di SMA Negeri 9 Makassar menyukai, memiliki daya tarik serta minat terhadap materi komik, ketertarikan terhadap (gaya huruf, *panel*, bahasa, dialog, warna, gambar kartun, karakter) yang digunakan dalam komik karir itu. Dan materi dalam komik pun dapat mempengaruhi tugas-tugas perkembangan siswa, salah satunya adalah membantu mereka menyelesaikan masalah dibidang karir; pada pilihan-pilihan pekerjaan/jabatan, karir, dan profesi/pendidikn untuk mereka ketahui secara mendalam kesesuaian kepribadian, jati diri mereka pada jenjang karir dimasa depan.

Hasil pemberian angket pada 10 siswa (responden) yang terdiri dari 25 item pernyataan. Dilakukan kegiatan ini maka mendapatkan respon/penilaian terhadap media pembelajaran produk komik karir pada siswa itupun membuktikan perolehan angka mean 3,34 yang menandakan bahwa komik karir menurut siswa-siswa komik “cukup jelas dan cukup menarik” berdasarkan pengamatnya sendiri setelah mempelajari komik karir tersebut, komik karir ini cukup bermanfaat bagi mereka.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil peneilitian dan pembahasan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Permasalahan karir yang dialami oleh siswa di SMA Negeri 9 Makassar terlihat bahwa sebagian siswa kurang memahami dan mengenal cita-citanya, siswa kurang memahami kemampuan serta kepribadiannya terhadap kesesuaian pilihan-pilihan karir, siswa kurang mendapatkan informasi penyaluran pendidikan lanjutan, dan siswa kurang mengetahui berbagai pilihan karir (profesi, jabatan atau pekerjaan) tertentu. Karena hal itulah penelitian pengembangan produk komik karir dilakukan di sekolah tersebut agar dapat meningkatkan pemahaman pilihan karir siswa.
2. Pengembangan produk komik karir yang valid, praktis, dan menarik; (1) Dengan pengumpulan informasi dan menyesuaikan kebutuhan siswa di sekolah SMAN 9 Makasssar, (2) Mengembangkan produk komik karir dengan materi yang dipilih, (3) Menyusun format model awal komik karir sampai secara utuh (keseluruhan *draft* komik).

64

1. Uji kelompok terbatas oleh ahli materi akademis (Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd.) karir) dan praktisi/guru BK (Dra. Elisabeth Parabak) dengan data hasil penilaian kedua validator tersebut, untuk uji kelayakan produk komik karir yang menunjukkan “layak dan jelas” pada suatu produk, sedangkan dari hasil uji keterpakaian produk komik karir oleh kedua validator menunjukkan “sangat tinggi” berarti komik karir benar-benar bisa diimplementasikan atau diterapkan disekolah-sekolah terkhusus hanya di SMA Negeri 9 Makassar.

64

Uji kelompok kecil oleh 10 siswa juga menampakkan “jelas dan menarik” maksudnya komik karir bagi mereka sangat bermanfaat mereka pelajari, mereka pahami materinya, menyukai dan memiliki daya tarik yang cukup tinggi pada komik karir atau *comic book* (buku komik) itu. Dan hasil respon/penilaian siswa pada media/produk komik karir sendiri; yang menunjukkan “cukup jelas dan cukup manarik” artinya komik karir disukai oleh siswa-siswa di SMA Negeri 9 Makassar, memiliki daya tarik yang bagus untuk dipelajari secara mendalam untuk mereka.

**SARAN**

Melihat dari kondisi di sekolah SMA Negeri 9 Makassar, maka perlu adanya penambahan fasilitas atau pengembangan media Bimbingan dan Konseling sebagai penunjang keefektifan seorang guru BK dalam melaksanakan bimbingan karir di sekolah, karena di sekolah tersebut media BK sangat memprihatinkan. Jadi sebaiknya perlu adanya sebuah komik karir untuk membantu siswa-siswa yang mengalami masalah karirnya, juga membutuhkan modul bimbingan karir sebagai pedoman guru BK dalam melaksanakan bimbingan karir. Tidak hanya itu, di sekolah SMA Negeri 9 Makassar membutuhkan media Bimbingan dan Konseling seperti lainnya, yaitu; Papan bimbingan/papan informasi khususnya di ruang BK, kotak masalah siswa, modul bimbingan karir untuk pegangan guru BK. Dan juga ruangan untuk konseling kelompok dan individual sebab disana apabila siswa yang mengalami masalah tertentu hingga bersama orangtua dipanggil masuk ke ruang BK suasananya kurang nayaman pada saat guru BK memberikan layanan.

Penulisan skripsi ini mungkin masih ada kekeliruan dalam menyusun kata atau materi, makanya kritikan serta saran dari pembaca/ahli masih peneliti butuhkan untuk penyempurnaan isi skripsi ini. Dan semoga saja penulisan dan penemuan baru dari hasil porelahan penelitian pengembangan komik karir ini di SMA Negeri 9 Makassar dapat bernilai praktis dan bermanfaat bagi kita semua (kaum pendidik, ilmuwan) dalam dunia pendidikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

.

AECT. 1997. *The Definition of Educational Technology: a Summary.* In The Definition of Educational Technology, 1-16. Washington D.C: AECT.

Al-Bary, D. dan Partanto, M. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkolo.

Borg,W.R. Gall, J.P. dan Gall.M.D. 2002. *Educational Research* (*edisi ke-7*)*.* New York.

Borg,W.R. Gall, J.P. dan Gall.M.D. 2007. *Educational Research* (*edisi ke-8*). New York.

Blau, P.M. Dkk. 1956. *Occupation Choose: A Conceptual Framework, The Industrial and Labot Relation Review. Cornell University.*

Creed dan Patton, 2003. *Predicting Two Components of Career Maturity in School Based Adolescents.* Journal of Career Development 29(4): pp 227-290.

Hadi, S. 2001. *Statistik*. Yogyakarta: ANDI.

Juwitaningrum,I. 2013. *Program Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK*. Jurnal BK Psikopedagogia FKIP UAD, Vol.ll. No.2.

Lestari, S. Dkk. 2009. *Media Grafis* *Media Komik*. Bandung: UPI (Universitas Pendidikan Indonesia).

Mc.Cloud, S. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art.* New York:William Morrow Papperbacks.

Munandir, 1996. *Program Bimbingan Karir di Sekolah*. Jakarta: Depdikbud.

Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.

Roe, A. Dkk. 1956. *Psychology of Occupation*. New York.

Sadiman, A. Dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Permanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

67

Sinring, A. Dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.* Makassar: FIP UNM*.*

Sudjana, 2011. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, D.K. 1987. *Bimbingan Karir di Sekolah-Sekolah.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Susilana, 2007. *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung: CV. Wacana Prima.

*Thesis*. Rahman A. NH. 2015. *Pendekatan NLP* (*Neuro Lingguostic Programming*) *Terhadap Keputusan Karir Siswa*. Makassar: PPS UNM.

Walgito, 2010. *Bimbingan Konseling (Studi dan Karier)*. Yogyakarta: ANDI

**LAMPIRAN**

69