

PENGEMBANGAN CHOICE CARD CAREER SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARIR TERHADAP SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 KALUKKU

DEVELOPMENT OF A CAREER CHOICE CARD AS A CAREER INTRODUCTION MEDIUM FOR CLASS VIII STUDENTS AT SMP NEGERI 1 KALUKKU

Sintia^{1*}, Dr. Farida Aryani, S. Pd., M. Pd², Suciani Latif, S. Pd., M. Pd³

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Koresponden: sintiadanana@gmail.com

Abstrak

Sintia. 2022. Pengembangan *Choice Card Career* Sebagai Media Pengenalan Karir Terhadap Siswa Kelas VIII Di SMP Negei 1 Kalukku. Skripsi. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar (Dibimbing oleh Dr. Farida Aryani., M.Pd, dan Suciani Latif., S.Pd., M.Pd).

Penelitian ini mengembangkan media *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku. Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran kebutuhan pengenalan karir dengan media bimbingan *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku?, (2) Bagaimana Prototipe media bimbingan *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku?, (3) Bagaimana tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan *choice card career* untuk di terapkan pada siswa di SMP Negeri 1 Kalukku?. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi terhadap data kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu : (1) Gambaran kebutuhan pengenalan karir di SMP Negeri 1 Kalukku masih kurang dalam pengetahuan siswa akan karir dan macam-macam karir, kurangnya pemberian layanan bimbingan karir di sekolah dan tidak ada jam khusus untuk BK. (2) Prototipe *choice card career* terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang. (3) Tingkat validitas dan kepraktisan *choice card career* bahwa *choice card career* ini sangat valid dan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi untuk digunakan terutama dalam bimbingan karir di SMP Negeri 1 Kalukku.

Kata Kunci : *Choice Card Career*, Pengenalan Karir

Abstrack

Sintia. 2022. Development of choice card career as a career introduction media for class VIII students at SMP Negeri Kalukku. Essay. Department of Educational Psychology and Guidance, Faculty of Education. Makassar State University (Supervised by Dr. Farida Ariyani., M.Pd, and Suciani Latif., S.Pd., M.Pd).

This study develop a career choice card media as a career introduction medium for class VIII students at SMP Negeri 1 Kalukku. The problems in this study are : (1) How is the description of the need for career introduction with the choice card career guidance media as a career introduction medium for class VIII students at SMP Negeri 1 Kalukku. (2) How is the prototype of the career choice card guidance media as a career introduction medium for class VIII students at SMP Negeri 1 Kalukku. (3) How is the level of validity and practicality of the choice card career guidance media to be applied to students at SMP Negeri 1 Kalukku. This study uses the research and development (RnD) method with the Borg and Gall development model modified by the researcher. Data collection techniques used are interview and questionnaire techniques. Data analysis techniques used are content analysis techniques for qualitative data and quantitative descriptive analysis techniques. The results obtained are: (1) a description of the need for career introduction at SMP Negeri 1 Kalukku is still lacking in students knowledge of careers and various career, lack of career guidance services at school and no admission hours for BK. (2) The career choice card prototype consists of two sides, namely the front side and the back side. (3) The level of validity and practicality of the career choice card that the choice card career is very valid and has a high level of practicality to be used, especially in career guidance at SMP Negeri 1 Kalukku.

Keywords : *Choice Card Careeer. Career Introduction*

1. PENDAHULUAN

Seseorang yang sedang menempuh pendidikan menginginkan atau mendambakan masa depan yang cemerlang serta karir yang sukses. Karir adalah urutan aktifitas-aktifitas yang berkaitan dengan pekerjaan dan perilaku-perilaku, nilai-nilai dan aspirasi seseorang selama rentan hidup orang tersebut. Seseorang yang sukses dalam karirnya dapat dilihat dari pencapaiannya dalam karirnya. Seseorang dalam mencapai karir yang sukses tidak diperoleh dengan mudah, melainkan melalui banyak tahap untuk dapat mencapainya. Kesulitan dalam memilih karirlah yang menyebabkan beberapa individu yang mengalami ketidaksesuaian antara karir yang diinginkan dan karir yang dicapai.

Dalam dunia pendidikan sekalipun, tidak bisa dipungkiri bahwa masih ada diantara beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memilih dan menentukan karirnya. Hal ini, biasanya disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan perhatian akan pentingnya pengenalan karir sejak dini. Pengenalan karir yang dimulai sejak dini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan diri bagi setiap orang untuk menghadapi berbagai pilihan karir di masa depan. Seperti yang dikemukakan oleh Supriatna (Trisnowati, 2016) bahwa permasalahan karir yang sering terjadi yaitu belum memiliki pemahaman yang mantap tentang kelanjutan pendidikan setelah lulus, program studi yang dimasuki bukan pilihan sendiri, belum memahami jenis pekerjaan yang cocok dengan kemampuan sendiri, masih bingung memilih pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan dan merasa pesimis bahwa setelah lulus akan mendapatkan pekerjaan yang diharapkan.

Menurut Septora & Sari (2021) bahwa pengenalan karir merupakan sebuah proses yang menuntut diri untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya tentang diri sendiri kemudian digunakan untuk memasuki dunia kerja. Pengenalan karir di sekolah dapat dilakukan dengan memberikan bimbingan karir kepada siswa. Bimbingan karir merupakan salah satu jenis bidang bimbingan yang ada di sekolah. Melalui bimbingan karir dari guru BK, siswa dapat memperoleh informasi mengenai karir dengan tujuan agar siswa dapat mengenal akan berbagai macam karir, dan dapat mengenal minat dan bakat yang dimiliki. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmi (2017) bahwa pengenalan karir sangat diperlukan agar seseorang terutama siswa mampu merancang serta mulai untuk memandang serta

memikirkan karir yang akan diambil dikemudian hari.

Menurut Sharf (Trisnowati, 2016) jika dianalisis dari perspektif teori perkembangan karir Super, permasalahan-permasalahan karir yang telah dikemukakan berakar pada masa orientasi karir. Oleh sebab itu, betapa pentingnya pengetahuan orientasi karir pada remaja terutama siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena pada jenjang tersebut memberikan kontribusi besar dalam perjalanan pendidikan dan pekerjaan yang dipilih nantinya. Berdasarkan teori karir Donald E Super, bahwa kondisi ideal untuk perkembangan karir pada masa SMP, siswa sudah berada pada fase pengembangan (*growth*), pada fase ini siswa SMP berada di tahap minat dan kapasitas, dimana pada tahap minat siswa akan mulai mengembangkan karir berdasarkan minatnya.

Tetapi yang terjadi, kebanyakan persiapan baru dilakukan setelah lulus Sekolah Menengah Atas (SMA) atau bahkan setelah kuliah. Padahal, mulai siswa lulus dari SMP sudah dihadapkan pada pilihan untuk masuk ke jenjang SMA atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mengarahkan pada bidang tertentu. Artinya, jika terjadi salah pilih jurusan maka akibatnya akan fatal. Seperti masalah yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 1 Kalukku, bahwa siswa masih kebingungan bahkan tidak memberi jawaban ketika di tanya mengenai cita-citanya dan karir yang akan dipilihnya nanti setelah lulus. Hal itu disebabkan karena kurangnya informasi karir yang didapatkan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK pada tanggal 17 Februari 2021, diketahui bahwa kebanyakan siswa belum bisa memilih dan menentukan jurusan yang akan dipilih setelah lulus, itu semua dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang berbagai macam karir. Ditambah lagi dengan kurangnya pemberian layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa terutama mengenai bimbingan karir, ini disebabkan karena tidak adanya jam untuk BK, tidak adanya media pendukung yang digunakan dalam pemberian bimbingan terutama bimbingan karir dan kurangnya jumlah guru BK karena hanya ada satu guru BK yang bertugas untuk membimbing semua siswa, sehingga siswa ketika lulus biasanya hanya ikut-ikutan dengan temannya dalam memilih jurusan atau bahkan jurusan yang dipilihnya adalah pilihan dari orang tuanya.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis angket *online* yang dibagikan kepada 15 orang siswa perwakilan kelas VIII melalui *google form*, yang

menunjukkan bahwa terdapat 66,7% siswa belum mengetahui dan mengenal akan macam-macam karir, serta pilihan jurusan yang akan dipilihnya nanti setelah lulus.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 4 orang siswa perwakilan dari kelas VIII pada tanggal 20 Februari 2021 bahwa masih ada beberapa siswa yang kebingungan bahkan tidak memberi jawaban ketika di tanya mengenai cita-citanya dan karir yang akan dipilihnya nanti setelah lulus. Hal itu disebabkan karena kurangnya informasi karir yang didapatkan siswa. Sehingga, siswa di SMP Negeri 1 Kalukku belum mengenal karir, belum mengetahui dengan jelas karir yang sesuai dengan minat dan bakatnya, akhirnya kebanyakan siswa mengalami kebingungan akan arah pilihan karirnya, siswa bingung dalam memilih jurusan saat melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya, memilih antara SMA atau SMK, ketika memilih SMA mereka akan diperhadapkan lagi dengan 2 pilihan yaitu jurusan IPA atau IPS. Dan ketika memilih SMK akan diperhadapkan lagi dengan beberapa pilihan jurusan.

Kurangnya pemberian layanan bimbingan informasi karir yang dilakukan oleh Guru BK di SMP Negeri 1 Kalukku, membuat siswa minim pengetahuan mengenai karir dan jurusan yang akan dipilihnya nanti setelah lulus sekolah. Peran guru BK sangat penting dalam membantu siswa untuk mengenal karir agar siswa dapat menentukan karirnya di masa depan. Sehingga di SMP Negeri 1 Kalukku diperlukan layanan bimbingan konseling, termasuk bimbingan karir, yang dapat berjalan secara efektif, agar dapat menunjang kebutuhan-kebutuhan siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti memilih media *choice card career* (karir kartu pilihan) sebagai media pengenalan karir di SMP Negeri 1 Kalukku. Hal ini berdasarkan pertimbangan dari pelaksanaan layanan bimbingan konseling yang belum memiliki media pengenalan kartu karir, dan metode yang digunakan oleh guru BK ketika melakukan bimbingan yang hanya sebatas menyampaikan materi dan tidak menggunakan media, sehingga menyebabkan siswa hanya mendengarkan saja, tidak terlibat langsung dalam kegiatan bimbingan karir sehingga membuat siswa lebih cepat merasa bosan. Selanjutnya, ditambah lagi siswa tidak diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk membawa *gadget* ke sekolah. Sehingga, kegiatan bermain masih merupakan suatu

hal yang menarik bagi siswa di SMP Negeri 1 Kalukku, karena siswa tidak asik sendiri dengan *gadget*, melainkan masih bersosialisasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana dan Christiana dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Media *Career Card* Perencanaan Karir Siswa Kelas VIII SMPN 40 Surabaya". Menjelaskan bahwa dari segi isi, media *career card* berisi mengenai jenis-jenis pekerjaan, dan karakteristik setiap pekerjaan menurut teori Jhon Holland, dari segi bentuk, gambar *career card* hanya terdapat pada satu sisi. Selanjutnya berdasarkan penelitian Setyadi pada tahun 2019 dengan judul "Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Profesi Bagi Siswa SD Kelas Atas". Menjelaskan bahwa kartu berisi gambar profesi, jenis huruf yang digunakan dikartu yaitu *century* dengan ukuran font 12.

Penelitian yang dilakukan oleh Simamora pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Model Permainan Kartu Pikir (Pilihan Karir) Sebagai Media Bimbingan Karir Siswa SMP di Tarakan". Menunjukkan bahwa kartu yang dibuat berisi gambar serta penjelasan karir seperti pendidikan dan tempat kerja. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah dari Universitas Negeri Makassar pada tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media Konseling *Career Card* Untuk Siswa Sekolah Dasar" menjelaskan bahwa dari isi kartu karir hanya terdiri dari nama karir serta gambar animasi karir, sedangkan penjelasan singkat dari karir berada dikartu lain.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa penelitian terdahulu di atas, maka dapat dilihat perbedaan dari kartu yang sudah ada dan kartu yang akan dibuat, diantaranya yaitu kartu diberi nama *choice card career*, dari segi bentuk kartu terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang. Teori karir yang digunakan yaitu teori karir John Holland. *Choice card career* berbentuk persegi panjang berukuran 13x9 cm, jenis huruf yang digunakan yaitu *alegreya bold AaBbCc*. Dari segi isi kartu yang akan dibuat berisi tipe kepribadian, nama dan gambar karir yang berada di sisi depan kartu, kemudian sisi belakang kartu berisi penjelasan mengenai setiap ciri khas karir, deskripsi bidang minat yang sesuai dengan karir, serta jurusan yang sesuai dengan karir yang tertera di kartu.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan media kartu siswa dapat dibantu untuk mengenal

berbagai macam karir. Tujuan dari pengembangan *choice card career* ini yaitu untuk memperkenalkan kepada siswa mengenai karir sehingga siswa dapat mampu untuk mengekspresikan, menyadari dan memilih ragam pilihan karir, pendidikan dan aktivitas yang sesuai dengan kemampuan siswa. Karena, jika karir tidak di perkenalkan pada siswa sejak dini maka akan berdampak pada ketidaksesuaian antara minat dan bakat dengan karir yang dipilih oleh siswa.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Choice Card Career Sebagai Media Pengenalan Karir Terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku”**.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengenalan Karir

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *career*/karir adalah perkembangan dan kemajuan dalam kehidupan, pekerjaan dan jabatan (Nufus, 2017). Menurut Sinambela (Muspawi, 2017) *career*/karir adalah sejumlah posisi kerja yang dijabat seseorang selama siklus kehidupan pekerjaan sejak dari posisi paling bawah hingga posisi paling atas. Karir merupakan suatu arah (jalan) umum yang dipilih seseorang untuk mengejar keseluruhan kehidupan kerjanya (Sumanto, 2020).

Career/karir adalah urutan aktifitas-aktifitas yang berkaitan dengan pekerjaan dan perilaku-perilaku, nilai-nilai dan aspirasi seseorang selama rentan kehidupannya Simamora (Tama, 2019). Karir mencakup seluruh aspek kehidupan seseorang diantaranya yaitu peran hidup, lingkungan hidup, dan peristiwa kehidupan Winkel (Hidayati, 2015). Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *career*/karir adalah suatu kedudukan atau rangkaian pekerjaan yang digeluti oleh seseorang selama rentan kehidupannya.

Menurut Ginzburg, Axeldran dkk (Anggela, 2020) Perkembangan dalam pemilihan karir mencakup tiga tahap utama yaitu:

1). Tahap *fantasi*

Pada masa ini berlangsung kira-kira sampai 10 tahun atau 12 tahun (masa sekolah dasar). Pada masa ini, proses pemilihan pekerjaan masih asal pilih atau sembarangan, tanpa didasari dengan kenyataan yang ada serta masih berdasar pada kesan atau khayalan semata. Hal ini diperoleh dari kesan yang timbul pada orang-orang yang bekerja dalam lingkungannya.

2). Masa *tentatif*

Masa ini berlangsung kira kira ketika anak umur 11 tahun hingga 18 tahun atau pada anak pendidikan SMP atau SMA. Pada masa ini pilihan karir anak sudah mulai mengalami perkembangan. Pada masa fantasi, anak hanya mempertimbangkan karir berdasarkan kesenangan, ketertarikan, dan minat saja tanpa melihat faktor-faktor lain yang ada. Menyadari bahwa minatnya berubah-ubah maka anak akan berfikir apakah dia memiliki kemampuan untuk melakukan pekerjaan yang diinginkan, dan apakah pekerjaan itu cocok dengan minat yang ada pada dirinya. Tahap ini oleh Ginzberg diklasifikasikan menjadi 4 tahap yaitu tahap minat, terjadi pada usia 11-12 tahun, tahap kapasitas, berlangsung pada usia 13-14 tahun, tahap nilai berlangsung pada usia 15-16 tahun, dan tahap transisi, berlangsung pada usia 17-18 tahun.

3). Masa *Realistik*

Masa ini berlangsung ketika seseorang berusia 18 tahun hingga 24 tahun atau pada masa perkuliahan atau masa remaja awal bekerja. Pada tahap ini, individu mulai memberikan penilaian atas pengalaman kerja dalam kaitannya dengan tuntutan sebenarnya, sebagai syarat bisa memasuki sebuah lapangan pekerjaan atau kalau tidak bekerja untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Pada masa ini, pemikiran sudah lebih realistis dan terintegrasi secara runtut untuk memilih jenis pekerjaan atau memilih perguruan tinggi. Masa ini, dibedakan menjadi 3 tahap yaitu tahap *eksplorasi*, tahap *kristalisasi*, tahap spesifikasi.

Berdasarkan pendapat Ginzberg, Axeldran dkk di atas maka, dapat disimpulkan bahwa masa perkembangan karir siswa SMP berada pada tahap tentatif, dimana pilihan karir didasarkan pada kesenangan, ketertarikan, dan minat bakat dan masih membutuhkan banyak informasi yang berkaitan dengan pemahaman diri serta informasi karir.

Menurut Donald E. Super (Fitriyani, 2019) bahwa tingkat perkembangan karir manusia terbagai menjadi lima fase yaitu:

1). Fase pengembangan (*Growth*) 0-14 tahun

Pada tahap ini, terjadi pertumbuhan fisik dan psikologis. Individu mulai mengembangkan sikap, minat dan kebutuhan-kebutuhannya serta mekanisme tingkah laku yang kemudian akan menjadi hal yang sangat penting dalam pembentukan konsep dirinya. Konsep diri tersebut berkembang melalui proses identifikasi terhadap sosok kunci yang berada di

lingkungan keluarga dan sekolah. Oleh karenanya, pengalaman memberikan latar belakang pengetahuan tentang dunia kerja yang akhirnya digunakan dalam pilihan pekerjaan mulai yang tentatif sampai dengan final. Tahap pertumbuhan terdiri dari tiga tahap yaitu:

- a). Fantasi (4-10 tahun), ditandai dengan dominannya aspek kebutuhan akan rasa keingintahuan (*curiosity*).
- b). Minat (11-12 tahun), ditandai dengan tumbuhnya rasa senang sebagai determinan utama dari aspirasi dan aktivitas.
- c). Kapasitas (13-14 tahun) ditandai dengan pertimbangan bertambahnya bobot kemampuan, persyaratan dan latihan karir.

2). Fase eksplorasi (*Exploration*) 15-24 tahun

Fase ini dimulai saat individu mulai menyadari bahwa pekerjaan merupakan suatu aspek dari kehidupan manusia. Fase ini dibagi kedalam beberapa subtahap:

- a). Kristalisasi (14-18 tahun), periode proses kognitif untuk memformulasikan sebuah tujuan vokasional umum melalui kesadaran akan sumber-sumber yang tersedia, berbagai kemungkinan, nilai dan minat dan perencanaan untuk okupasi yang lebih disukai.
- b). Spesifikasi (18-21 tahun), periode peralihan dari preferensi vokasional tentatif menuju preferensi vokasional yang spesifik.
- c). Pelaksanaan (21-25 tahun), pada tahap ini mengharuskan individu untuk menyelesaikan pendidikan/pelatihan dan mulai bekerja yang relevan.
- d). Stabilisasi (25-35 tahun), pada tahap ini merupakan periode untuk mengkonfirmasi karir yang disukai dengan pengalaman kerja yang sesungguhnya dan penggunaan bakat untuk menunjukkan bahwa pilihan karir sudah tepat.

3). Fase pembentukan (25-44 tahun)

Sebagian masa ini adalah masa *try-out*. Individu mungkin menerima pekerjaan dengan perasaan pasti bahwa ia akan mengganti pekerjaan apabila ia tidak cocok, tetapi apabila pekerjaannya di rasa cocok maka individu akan memasukkan pilihan pekerjaan itu sebagai aspek dari konsep dirinya serta kesempatan terbaik untuk mendapatkan kepuasan kerja. Fase ini dibagi kedalam dua subtahap:

- a). Mencoba dengan komitmen yang bersifat stabil (*consolidating*) 25-30 tahun. Ditandai dengan berbagai dugaan tentang kurang memuaskannya

lapangan pekerjaan tertentu.

- b). Lanjutan (*advancement*) 31-40 tahun. Ditandai dengan jelasnya pola karir serta usaha-usaha yang mengarah pada pemantapan dan pengamanan posisi dalam bidang tersebut.
- 4). Fase pemeliharaan (45-64 tahun). Pada tahap ini individu berusaha untuk meneruskan atau memelihara situasi pekerjaan. pekerjaan yang dilakukan dan konsep diri mempunyai hubungan yang erat. Pada tahap ini terdapat tiga subtahap yaitu memelihara, memperbaiki dan menciptakan pembaharuan.
- 5). Fase kemunduran (diatas 65 tahun)

Tahap ini merupakan tahap menjelang berhenti bekerja, pada tahap ini perhatian individu dipusatkan pada usaha bagaimana hasil karyanya dapat memenuhi persyaratan *out-put* atau hasil yang minimal sekalipun. Tahap kemunduran terdiri dari beberapa tahap yaitu :

- a). Perlambatan (usia 65-70), ditandai dengan kelelahan bekerja, langkah kerja yang berkurang pelaksanaan tugas kerja yang tidak penuh, serta mulai berkurangnya kapasitas kerja.
- b). Pengunduran diri (71 tahun keatas), ditandai dengan menyerahkan atau mewariskan kekuasaan kepada generasi penerus.

Berdasarkan 5 tahap diatas maka dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan karir untuk usia SMP berada pada fase pengembangan (*Growth*) berada pada usia 11-14 tahun, dimana siswa mulai mengembangkan sikap dan minat sehingga akan mulai mengembangkan karir berdasarkan minatnya, serta mulai mengembangkan kemampuannya sesuai dengan minat dan pilihan karir, sehingga siswa akan mulai tertarik untuk menekuni karir yang akan dipilihnya.

2.2 Media Choice Card Career

Card/kartu merupakan media cetak bergambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis) atau lembar empat persegi panjang untuk permainan beragam, memiliki gambar, tanda, dan nomor di sisinya dan terbagi dalam empat macam rupa. Menurut Arsyad (Pangestika, 2017) *card*/kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.

Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.

Memilih kartu adalah salah satu tes dalam membedakan atau mempelajari, yaitu dengan cara mengarahkan subjek untuk memilih atau memisahkan kartu dari tumpukan menurut sampelnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *career*/karir adalah perkembangan dan kemajuan dalam kehidupan, pekerjaan dan jabatan (Nufus, 2017). Karir merupakan suatu arah (jalan) umum yang dipilih seseorang untuk mengejar keseluruhan kehidupan kerjanya (Sumanto, 2020). Menurut Simamora (2018) pilihan karir adalah suatu pemilihan status atau jenjang pekerjaan atau jabatan seseorang sebagai gambaran diri yang juga merupakan perubahan-perubahan nilai, sikap, dan motivasi yang terjadi pada setiap individu.

Menurut Ginzberg (Priambodo, 2016) pilihan karir adalah proses pengambilan keputusan yang berlangsung sepanjang hayat bagi mereka yang mencari banyak kepuasan dari pekerjaannya. Pemilihan karir didasarkan pada kesesuaian terbaik antara pribadi individu dengan tuntutan pekerjaan. Jika kepribadian individu cocok dan sesuai dengan pekerjaannya, maka individu akan merasakan kepuasan dan kestabilan. Tetapi sebaliknya, jika individu tidak cocok dengan tuntutan pekerjaan maka individu merasa tidak puas dan akan memilih karirnya lainnya Holland (Sahrani, dkk 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa *choice card career* (karir kartu pilihan) adalah sebuah kartu karir yang akan memperkenalkan berbagai macam karir yang akan dipilih oleh siswa yang sesuai dengan minatnya.

Choice Card Career (karir kartu pilihan) yang akan dibuat nantinya itu berbentuk persegi dengan ukuran 13x9 cm, tampilan depan kartu akan di berikan bingkai, kartu terbagi menjadi dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang, dimana sisi depan akan berisi tentang nama karir beserta dengan gambar karir. Sedangkan sisi belakang kartu akan berisi tentang ciri khas setiap karir, deskripsi bidang minat yang sesuai dengan karir yang ada didepan kartu, dan jurusan yang dapat dipilih untuk mencapai karir yang diinginkan. Kartu akan diberi warna, latar kartu berwarna cream apricot dan biru tosca, bingkai kartu berwarna cream apricot dan hitam dan tulisan berwarna hitam.

Choice Card Career (Karir Kartu Pilihan) yang akan dibagikan kepada siswa, akan dibuat juga dalam bentuk persegi dengan ukuran 13x9, kartu ini hanya terdiri dari sisi depan, yang akan berisi tentang pertanyaan mengenai minat siswa dan karir yang diinginkan. Latar kartu berwarna abu-abu, bingkai kartu berwarna orange dan tulisan yang ada di kartu berwarna hitam

Menurut Sadirman ddk (Ani, 2018) bahwa kartu karir yang baik itu apa bila memenuhi syarat seperti dibawah ini:

- 1) Berbentuk persegi, ukurannya disesuaikan dengan usia siswa.
- 2) Pesan yang ada dalam kartu mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Menarik perhatian dan disukai oleh siswa.
- 4) Kartu yang dibuat sesuai dengan kemampuan siswa.
- 5) Bentuk kartu yang sederhana atau tidak terlalu kompleks.
- 6) Isi kartu yang dapat mewakili pokok pembahasan materi.
7. Kartu dapat dilihat dan dipegang oleh siswa.
- 8) Tidak berbahaya untuk siswa.
- 9) Kartu dapat memberikan kegiatan kepada siswa, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan materi.
- 10) Kartu berisi berbagai macam jenis-jenis karir.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kartu yang baik itu, yaitu memiliki bentuk yang sesuai dan menarik bagi siswa, isi kartu yang sesuai dengan materi dan mudah dipahami oleh siswa dan dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan bimbingan.

Kartu berjumlah 30 buah ditambah dengan 1 kartu yang akan dibagikan ke siswa, untuk siswa mengisi minat dan karir yang diinginkan setelah permainan selesai. Panduan pelaksanaan pengenalan karir dengan menggunakan *choice card career* dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Berikut langkah-langkah pelaksanaan penggunaan *choice card career* (kartu karir pilihan):

1. Pertemuan Pertama
 - a) Guru BK membagikan tes kunci karir Holland kepada setiap siswa.
 - b) Guru BK mengarahkan dan memberikan penjelasan kepada setiap siswa mengenai cara

- mengisi dan menghitung hasil tes kunci karir Holland.
- c) Siswa diarahkan untuk mengumpulkan kembali hasil tes kunci karir yang telah diisi.
 - d) Pertemuan pertama telah selesai.
2. Pertemuan Kedua
- a) Guru BK membagikan *choice card career* tipe realistic dan tipe investigative. masing-masing siswa memegang 2 *choice card career*.
 - b) Siswa diberikan waktu untuk mengamati isi dari *choice card career* sambil guru BK menjelaskan mengenai isi *choice card career*.
 - c) Siswa diarahkan untuk memberikan kartu kepada teman yang ada di sampingnya, sampai pada kartu pertama kembali ke orang pertama.
 - d) Guru BK memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin mengajukan pertanyaan.
 - e) Pertemuan kedua telah selesai.
3. Pertemuan Ketiga
- a) Guru BK membagikan *choice card career* tipe investigative dan tipe sosial. masing-masing siswa memegang 2 *choice card career*.
 - b) Siswa diberikan waktu untuk mengamati isi dari *choice card career* sambil guru BK menjelaskan mengenai isi *choice card career*.
 - c) Siswa diarahkan untuk memberikan kartu kepada teman yang ada di sampingnya, sampai pada kartu pertama kembali ke orang pertama.
 - d) Guru BK memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin mengajukan pertanyaan.
 - e) Pertemuan kedua telah selesai.
4. Pertemuan Keempat
- a) Guru BK membagikan *choice card career* tipe enterprising dan tipe conventional. masing-masing siswa memegang 2 *choice card career*.
 - b) Siswa diberikan waktu untuk mengamati isi dari *choice card career* sambil guru BK menjelaskan mengenai isi *choice card career*.
 - c) Siswa diarahkan untuk memberikan kartu kepada teman yang ada di sampingnya, sampai pada kartu pertama kembali ke orang pertama.
 - d) Guru BK memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin mengajukan pertanyaan.
 - e) pengenalan karir dengan menggunakan *choice card career* telah selesai.

Susilana dan Rinaya (Jannah & Hasmawati, 2017) menjelaskan kelebihan media kartu bergambar sebagai berikut:

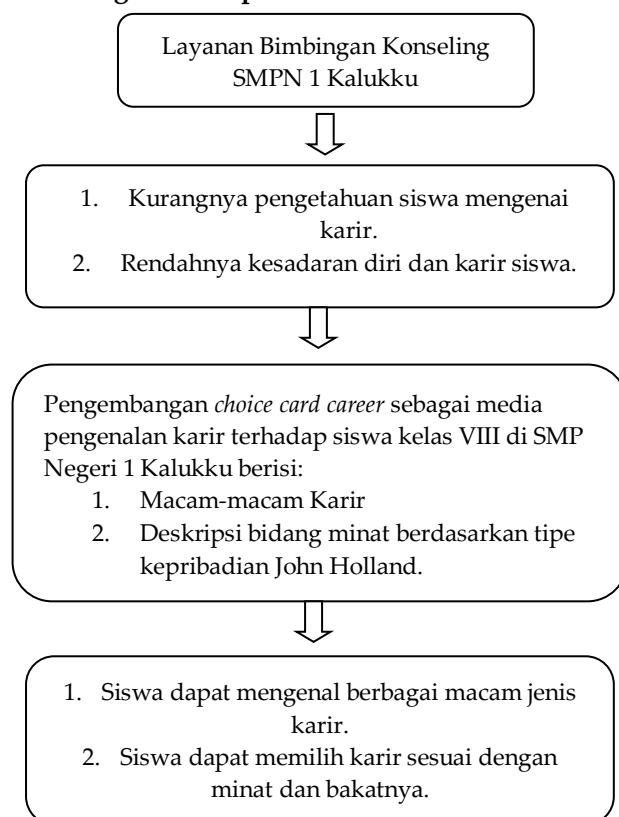
- 1) Mudah dibawa-bawa: ukuran yang kecil membua

- 2) Praktis: cara pembuatan dan penggunaannya yang mudah, serta tidak membutuhkan listrik, menjadikan media ini sangat praktis saat akan digunakan.
- 3) Gampang diingat: media ini menyajikan pesan-pesan pendek yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
- 4) Menyenangkan: penggunaan media ini dapat melalui permainan sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa.

Adapun kelemahan yang terdapat pada kartu karir sebagai media pembelajaran menurut Atwi Suparman (Hanani, 2016) yaitu:

- 1) Biaya pengembangan tinggi.
- 2) Waktu pengembangan lama. Selain itu juga membutuhkan tim pendesain instruksional yang berketerampilan tinggi.
- 3) Peserta didik dituntut memiliki disiplin belajar yang tinggi.
- 4) Fasilitator dituntut tekun dan sabar membantu siswa belajar.

2.3 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Jenis penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall (Purnama, 2013) yang dimaksud dengan model penelitian pengembangan adalah *"a process used develop and validate educational product"*. Penelitian pengembangan muncul sebagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan. Langkah proses penelitian pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan pengembangan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk I
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk II

3.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kalukku, tempat ini dipilih karena sesuai dengan hasil wawancara yang diperoleh diketahui bahwa kurangnya pengetahuan dan informasi yang didapatkan oleh siswa mengenai berbagai jenis karir dan belum mengetahui jurusan apa yang akan dipilihnya setelah lulus. Hal ini memicu timbulnya masalah bagi siswa dalam menentukan jurusan yang akan dipilihnya setelah lulus dari sekolah menengah pertama (SMP). Untuk itu peneliti akan mengembangkan *choice card career* sebagai panduan bagi siswa untuk pengenalan dan pemilihan karirnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan ini, maka digunakan dua macam instrumen pengumpulan data, yaitu :

1. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu Sugiyono (Pratiwi, 2017). Teknik wawancara ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data mengenai masalah yang sedang di hadapi oleh siswa di SMP Negeri 1 Kalukku, serta untuk mengetahui media yang dapat digunakan, yang sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh siswa, dengan menggunakan pertanyaan yang berisi tentang pengetahuan siswa mengenai karir. Wawancara dilakukan sehingga peneliti bisa mendengar dan melihat secara langsung masalah yang sedang terjadi di sekolah tersebut. Dalam penelitian ini, wawancara ini dilakukan kepada satu guru BK dan kepada 4 siswa. .

2. Angket

Menurut Harum dan Ibrahim (2018) angket ialah serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang akan diajukan kepada responden. Peneliti akan menggunakan angket untuk penilaian dan tanggapan untuk hasil media, penggunaan media, serta desain dan kemenarikan media yang telah dibentuk berdasarkan skala likert. Angket tersebut ditujukan kepada 1) ahli isi/materi, 2) ahli media, 3) ahli pembelajaran (Guru BK) dan 4) uji coba kemenarikan kepada peserta didik.

3.5 Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validitas logis, apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang diungkap. Untuk memperoleh instrumen yang memiliki validitas logis baik dari isi maupun aspeknya, peneliti melakukan perencanaan penyusunan instrumen dengan membuat kisi-kisi instrumen. Selanjutnya, peneliti meminta pendapat ahli dalam mencermati kesesuaian instrumen yang telah disusun dengan hal-hal yang ingin dihasilkan.

3.6 Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis bentuk, yaitu mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritik dan sasaran yang didapat dari para ahli, sebagai pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan media. Sedangkan, komentar dari guru bimbingan konseling dan peserta didik subjek uji

coba digunakan untuk merevisi pada tahap revisi akhir.

2. Analisis Data Kuantitatif.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari skala dan lembar evaluasi yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Jawaban yang diperoleh melalui skala atau checklist dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan. Dalam penelitian ini, angket dengan bentuk jawaban “ya” dan “tidak”, oleh karena itu, sebelum dilakukan analisa, peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban “ya” dan seberapa banyak jawaban “tidak”, kemudian peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Y$ = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh presentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil presentase tersebut ke dalam empat kriteria kelayakan, yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak.

Berdasarkan rumus di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan kriteria kelayakan, sebagai berikut :

81 – 100%	= Sangat layak/sangat valid
61 - 80%	= Layak/Valid
41 – 60%	= Kurang layak/kurang valid
21 – 40%	= Tidak layak/tidak valid

Nilairata-rata	Kriteria
81 –100 %	Sangat valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Kurang valid
21 – 40%	Tidak valid

4. Hasil Penelitian

4.1 Hasil Penelitian

Pada bagian ini mengemukakan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku. Analisis data

dilakukan untuk melihat hasil validasi produk *choice card career* sebagai media pengenalan karir pada siswa oleh validator, hasil tanggapan atau respon siswa melalui penyebaran angket, tanggapan guru BK menggunakan lembar angket. Kemudian dilakukan perbaikan atau revisi jika di perlukan. Dalam proses pelaksanaan ketiga komponen ini, peneliti menggunakan model penelitian Borg and Gall yang telah dimodifikasikan oleh peneliti.

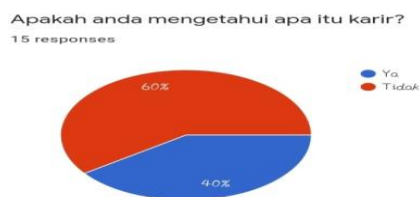
1. Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Informasi

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal pengenalan karir siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku dan bagaimana pelaksanaan bimbingan karir terkhusus pada layanan informasi mengenai pengenalan karir siswa di SMP Negeri 1 Kalukku.

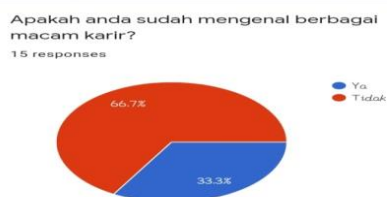
Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan analisis kebutuhan yaitu dengan menggunakan angket dan wawancara kepada siswa, serta wawancara kepada guru BK. Dalam hal ini, peneliti melakukan penyebaran angket secara online melauai *google form* kepada 15 responden yang terdiri dari siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku. Kemudian angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak”. Adapun hasil analisis kebutuhan secara deskriptif dijabarkan sebagai berikut:

a. Data Hasil Angket Online (*Via Google Form*) dari 15 responden

Adapun hasil angket analisis kebutuhan peserta didik dalam bentuk diagram melalui *google form* sebagai berikut:



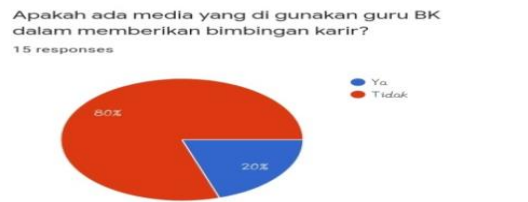
Gambar 4.1 Presentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 1



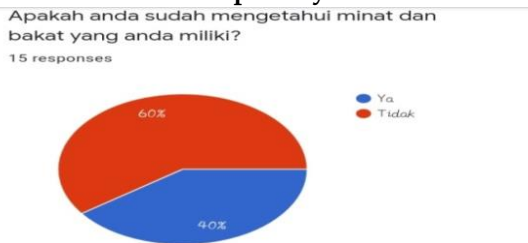
Gambar 4.2 Presentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 2



Gambar 4.3 Presentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 3



Gambar 4.4 Presentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 4



Gambar 4.5 Presentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 5



Gambar 4.6 Presentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 6

b. Data Hasil Wawancara dengan Guru BK

Berdasarkan data hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemberian layanan bimbingan karir, karena kurangnya guru BK dan tidak adanya jam untuk BK sehingga siswa kurang mendapat bimbingan karir yang menyebabkan siswa kurang mengenal akan karir. Sehingga, guru BK berharap nantinya dapat memberikan bimbingan dengan menggunakan media pendukung dalam pemberian layanan pengenalan karir agar siswa tidak bosan dengan metode yang digunakan guru BK.

c. Data Hasil Wawancara Peserta Didik

Analisis kebutuhan siswa di SMP Negeri 1 Kalukku, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui informasi mengenai pengenalan karir terhadap siswa. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Januari 2021 terhadap siswa kelas VIII , bahwa mereka masih banyak yang belum mengetahui minat dan bakatnya sehingga mereka sulit untuk menentukan jurusan sesuai minat dan bakat yang dimiliki. Lalu kurangnya bimbingan dari guru BK membuat siswa minim pengetahuan mengenai karir dan jurusan yang akan dipilihnya nanti setelah lulus dan kebanyakan siswa hanya mendapat informasi karir melalui teman-temannya. Siswa akan lebih banyak berinteraksi dengan guru BK hanya pada saat memiliki kepentingan saja, sehingga menyebabkan siswa merasa segan kepada guru BK, atau dengan kata lain bahwa siswa kurang bersahabat dengan guru BK. Siswa juga kurang tertarik ketika guru BK memberikan bimbingan karena dianggap membosankan, dengan alasan dalam bimbingan guru BK menggunakan metode yang monoton, hanya menjelaskan materi sehingga kurang menarik untuk siswa.

Dari hasil analisis kebutuhan diatas mengindikasikan bahwa sebuah media pendukung sangat diperlukan dalam pemberian bimbingan khususnya bimbingan karir. Dalam hal ini media *choice card career* yang didalamnya berisi jenis-jenis karir dan ciri khasnya yang dapat membantu dan mempermudah guru BK dalam melaksanakan bimbingan karir di sekolah.

Mengacu pada hasil analisis kebutuhan siswa dan guru BK di SMP Negeri 1 Kalukku, maka sekiranya sangat penting adanya media penunjang seperti media *choice card career* sebagai solusi praktis untuk membantu mengatasi minimnya pengetahuan siswa mengenai jenis-jenis karir dan mengatasi keterbatasan yang dialami guru BK di sekolah dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karir.

4.2 Prototipe *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa.

Rancangan produk yang dibuat berupa *choice card career* yang merupakan hal yang dipersiapkan dalam pembuatan media *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku. *Choice card career* ini dibuat berdasarkan tipe kepribadian Jhon Holland. Prototipe

(rancang bangun) media *choice card career* berjumlah 30 kartu yang terdiri dari 5 buah kartu untuk tipe realistic, 5 buah kartu untuk tipe investigative, 5 buah kartu untuk tipe artistik, 5 buah kartu untuk tipe sosial, 5 buah kartu untuk tipe enterprising dan 5 buah kartu untuk tipe konvensional. *Choice card career* dibuat dalam dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan berisi tentang jenis karir dan gambar karir sedangkan sisi belakang berisi tentang deskripsi bidang minat berdasarkan tipe kepribadian Jhon Holland dan jurusan di SMA yang sesuai dengan jenis karir yang ada pada sisi depan kartu. Berikut ini gambar dan penjelasan secara rinci setiap prototipe *choice card career*:

a. Tipe Realistic

Pada sisi depan *choice card career* terdapat gambar dari masing-masing karir dan nama nama karir diantaranya pilot, olahragawan, ilmu komputer, tentara dan ahli mekanik. Sedangkan pada sisi belakang terdapat deskripsi bidang minat dan jurusan yang sesuai dengan karir yang berada pada sisi depan kartu.



Sebelum Revisi

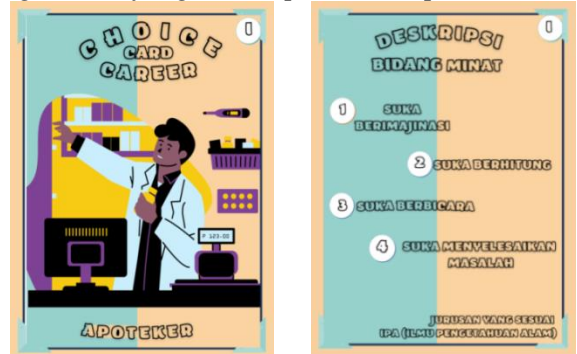


Sesudah Revisi

Gambar 4.7 tipe realistic

b. Tipe Investigative

Pada sisi depan *choice card career* terdapat gambar dari masing-masing karir dan nama nama karir diantaranya apoteker, arsitek, ahli zoologi, dokter dan ahli kimia. Sedangkan, pada sisi belakang terdapat deskripsi bidang minat dan jurusan yang sesuai dengan karir yang berada pada sisi depan kartu.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

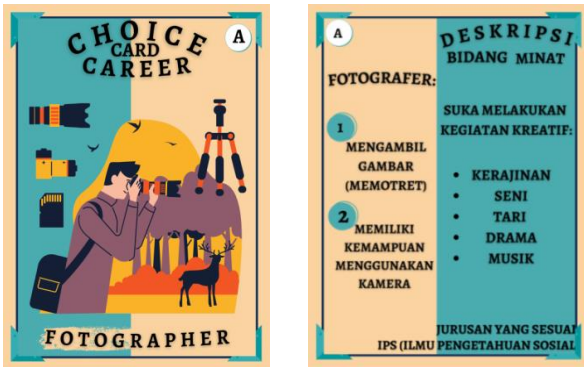
Gambar 4.8 tipe investigative

c. Tipe Artistik

Pada sisi depan *choice card career* terdapat gambar dari masing-masing karir dan nama nama karir diantaranya desain grafis, desainer, photographer, penulis dan sutradara. Sedangkan, pada sisi belakang terdapat deskripsi bidang minat dan jurusan yang sesuai dengan karir yang berada pada sisi depan kartu



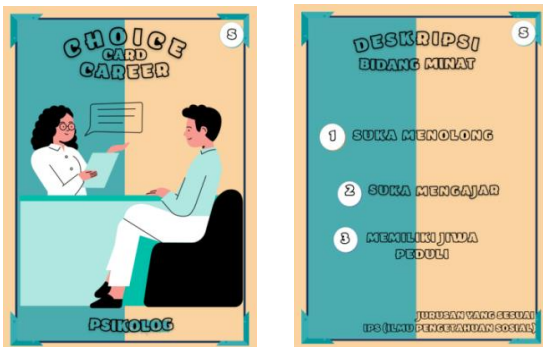
Sebelum Revisi



Sesudah Revisi
Gambar 4.9 tipe artistic

d. Tipe Sosial

Pada sisi depan *choice card career* terdapat gambar dari masing-masing karir dan nama nama karir diantaranya psikolog, guru, polisi, perawat dan konselor. Sedangkan pada sisi belakang terdapat deskripsi bidang minat dan jurusan yang sesuai dengan karir yang berada pada sisi depan kartu



Sebelum Revisi

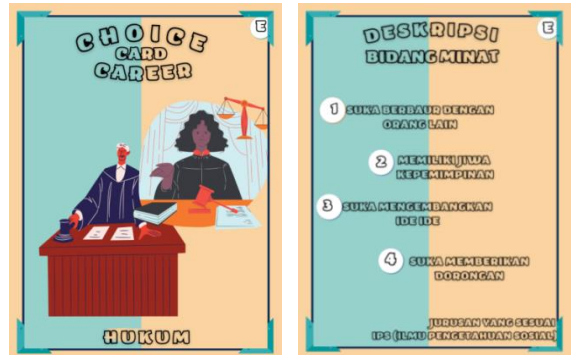


Sesudah Revisi
Gambar 4.10 tipe social

e. Tipe Enterprising

Pada sisi depan *choice card career* terdapat gambar dari masing-masing karir dan nama nama

karir diantaranya manajer, marketing, pengusaha, ilmu pemerintahan dan hukum. Sedangkan, pada sisi belakang terdapat deskripsi bidang minat dan jurusan yang sesuai dengan karir yang berada pada sisi depan kartu.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi
Gambar 4.11 tipe enterprising

f. Tipe Conventional

Pada sisi depan *choice card career* terdapat gambar dari masing-masing karir dan nama nama karir diantaranya akuntan, pegawai bank, sekretaris, statistika dan pustakawan. Sedangkan pada sisi belakang terdapat deskripsi bidang minat dan jurusan yang sesuai dengan karir yang berada pada sisi depan kartu.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.12 tipe conventional

4.3 Tingkat Validitas dan Kepraktisan *Choice Card Career* sebagai Media Pengenalan Karir.

a. Hasil Validitas Produk

1) Validasi Ahli Materi

Berfungsi untuk seberapa jelas materi yang tersaji didalam *choice card career* sebagai media pengenalan karir. Data validasi materi terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil validasi materi, data kuantitatif diperoleh presentase kelayakan, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100 \%$$

$$P = \frac{39}{48} \times 100\%$$

$$P = 84,6 \%$$

Selanjutnya hasil data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator materi yaitu:

- Deskripsi setiap profesi perlu di perjelas/ciri khasnya yang memuat IPA/IPS.
- Deskripsi disesuaikan dengan tes kunci karir karirnya.
- Tambahkan profesi yang sesuai dengan keadaan kondisi saat ini.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi maka diperoleh kesimpulan bahwa rancangan pengembangan *choice card career* layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

2) Validasi Ahli Media

Aspek tampilan untuk mengetahui seberapa menariknya media yang dikebembangkan diantaranya background, tampilan warna, tampilan huruf dan lainnya, serta aspek penyajian untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam menggunakan *choice card career*. Data validasi media terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100 \%$$

$$P = \frac{46}{52} \times 100\%$$

$$P = 92,1 \%$$

Selanjutnya hasil data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator media, yaitu:

- Ukuran kartu terlalu kecil, huruf terlalu kecil, sehingga agak sulit dibaca.
- Pemilihan huruf yang lebih terang atau berikan warna bagian dalam biar lebih terlihat.

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media maka rancangan pengembangan *choice card career* layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

3) Hasil Data Angket Penilaian Akseptabilitas (uji Pratisi)

Berikut hasil penilaian angket keterpakaian (*akseptabilitas*) melalui uji kegunaan (*utility*), uji kelayakan (*feasibility*), dan uji ketepatan (*accuracy*) adalah sebagai berikut:

a) Uji Kegunaan (*Utility*)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100 \%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perolehan skor di atas didapatkan hasil bahwa uji kegunaan media *choice card career* sebesar 90% yang dapat diinterpretasikan sangat valid atau dengan kata lain berguna jika diberikan kepada siswa di sekolah.

b) Uji Kelayakan (*Feasibility*)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100 \%$$

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$P = 86,1 \%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas didapatkan hasil bahwa uji kelayakan *choice card career* sebesar 86,1% yang dapat diinterpretasikan sangat valid atau dengan kata lain sangat layak diberikan kepada siswa di sekolah.

c) Uji Ketepatan (*Accuracy*)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100 \%$$

$$P = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$P = 75 \%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas didapatkan bahwa uji ketepatan *choice card career* sebesar 75% yang dapat diinterpretasikan valid atau dengan kata lain tepat jika diberikan kepada siswa di sekolah.

b. Revisi I

Masukan/saran dari para ahli uji untuk revisi yang dilakukan, dari ahli materi menyarankan

deskripsi setiap profesi perlu di perjelas/ciri khasnya yang memuat IPA/IPS, pada bagian deskripsi disesuaikan dengan tes kunci karir karirnya dan tambahkan profesi yang sesuai dengan keadaan/kondisi saat ini. Peneliti telah melakukan revisi dengan menambahkan ciri khas pada setiap karir yang ada di sisi belakang kartu, kedua merubah deskripsi minat disesuaikan dengan kunci karir Holland dan yang ketiga menambahkan karir yang sedang populer saat ini.

Selanjutnya, saran dari ahli media dan desain pembelajaran yaitu ukuran kartu terlalu kecil, huruf terlalu kecil, sehingga agak sulit dibaca dan pemilihan huruf yang lebih terang atau berikan warna bagian dalam biar lebih terlihat. Peneliti telah melakukan revisi dengan mengubah ukuran kartu menjadi 13x9 kemudian ukuran huruf di perbesar, jenis huruf diubah menjadi *alegreya bold* AaBbCc dan diberi warna yaitu warna hitam.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini, peneliti melibatkan 15 orang siswa perwakilan kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku. Dalam proses uji coba kelompok kecil peneliti langsung memperlihatkan dan memainkan *choice card career* dengan siswa untuk melihat dan memperoleh informasi dari media *choice card career* tersebut. Setelah itu, diberikan angket penilaian atau tanggapan siswa terhadap *choice card career* yang telah diberikan.

Adapun data hasil analisis angket uji coba kelompok kecil secara deskriptif diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dari segi tampilan *choice card career*, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 15 responden (100%) menyatakan bahwa tampilan *choice card career* sudah menarik bagi siswa SMP.
- 2) Dari segi kepraktisan media *choice card career*, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 15 responden menyatakan bahwa *choice card career* ini praktis digunakan bagi siswa SMP.
- 3) Dari segi bahasa yang digunakan pada *choice card career* menunjukkan hasil bahwa sebanyak 14 responden (93%) menyatakan bahwa *choice card career* sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sedangkan 1 responden (7%) menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam *choice card career* masih sulit dipahami oleh siswa SMP.
- 4) Dari segi kesesuaian gambar setiap karir pada

choice card career, menunjukkan hasil bahwa 15 responden (100%) menyatakan bahwa *choice card career* sudah menarik dan sesuai bagi siswa SMP.

- 5) Dari segi materi/isi *choice card career*, menunjukkan bahwa sebanyak 15 responden (100%) menyatakan bahwa *choice card career* sudah memiliki materi yang mudah dipahami.
- 6) Dari segi kesesuaian *choice card career* menunjukkan hasil bahwa sebanyak 14% responden (93%) menyatakan bahwa *choice card career* sudah sesuai dengan kebutuhan siswa SMP. Sedangkan, 1 responden (7%) yang menyatakan bahwa *choice card career* tidak sesuai dengan siswa SMP.
- 7) Dari kebermanfaatan *choice card career*, menunjukkan bahwa sebanyak 13 reponden (87%) menyatakan bahwa *choice card career* menyatakan bahwa media *choice card career* membantu dalam memahami berbagai jenis-jenis karir. Sedangkan, sebanyak 1 responden (13%) menyatakan bahwa *choice card career* tidak dapat membantu dalam memahami berbagai jenis-jenis karir.

d. Revisi II dan Produk Akhir

Pada tahap selanjutnya, yakni revisi kedua yang dilakukan berdasarkan uji praktisi dan analisis data uji kelompok kecil terhadap 15 siswa sebagai responden. Hasil dari revisi kedua ini kemudian menjadi produk akhir pengembangan *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku. Namun berdasarkan data hasil uji praktisi dan uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil bahwa *choice card career* sebagai media pengenalan karir sudah sangat layak serta cukup baik dengan tingkat kepraktisan yang tinggi. Oleh karena itu, tahap revisi kedua ini juga menjadi produk akhir *choice card career*.

4.4 Pembahasan

Setiap orang menginginkan agar dapat mencapai karir yang diinginkan, namun pada saat ini masih ada ditemukan beberapa orang yang kesulitan dalam menentukan karirnya. Pengenalan karir yang dimulai sejak dini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan diri bagi setiap orang untuk menghadapi berbagai pilihan karir di masa depan. Pengenalan karir saat masih dalam proses pendidikan dapat membantu seseorang untuk mengetahui akan berbagai macam karir, memahami kemampuannya, minat dan bakatnya yang sesuai dengan karir yang diinginkan. Dalam dunia

pendidikan, pengenalan karir perlu diberikan kepada siswa dimulai sejak siswa menempuh pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP). Sebaiknya, seseorang harus mempersiapkan karir pada saat remaja atau pada saat siswa memasuki SMP, dan siswa juga sangat perlu dibantu dalam menyusun perencanaan pemilihan karirnya berupa informasi mengenai studi lanjut agar tidak salah memilih karir (Masfiah dkk, 2020).

Menurut Saputra & Filahanasari (2020) bahwa pengenalan karir sejak dini merupakan pilihan strategi dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik dalam masa depan. Siswa pada masa SMP termasuk dalam tahap eksplorasi karir, artinya bahwa siswa berada pada tahap kegiatan pengumpulan informasi dan pengetahuan tentang pencarian pekerjaan, perencanaan peluang dan pilihan karir (Murdiyono dkk, 2017). Eksplorasi karir bertujuan agar siswa mengembangkan pemahaman secara luas terhadap diri dan lingkungan karir yang tersedia, variasi karakteristik pekerja, hubungan mata pelajaran dengan dunia kerja dan evaluasi diri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lathifah (Hartina dkk, 2015) bahwa kurangnya pengenalan atau pengetahuan tentang karir salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengenalan bimbingan atau layanan karir dan penilaian karir, sehingga berdampak pada ketidakmandirian siswa dalam menentukan pilihan karir mereka. Untuk itu, pengenalan karir penting untuk diberikan pada siswa pada masa SMP agar siswa terhindar dari masalah yang dapat menghambat karirnya.

Menurut Septora & Sari (2021) bahwa pengenalan karir merupakan sebuah proses yang menuntut diri untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya tentang diri sendiri kemudian digunakan untuk memasuki dunia kerja. Pengenalan karir di sekolah dapat dilakukan dengan memberikan bimbingan karir kepada siswa. Bimbingan karir merupakan salah satu jenis bidang bimbingan yang ada di sekolah. Melalui bimbingan karir dari guru BK, siswa dapat memperoleh informasi mengenai karir dengan tujuan agar siswa dapat mengenal akan berbagai macam karir, dan dapat mengenal minat dan bakat yang dimiliki. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmi (2017) bahwa pengenalan karir sangat diperlukan agar seseorang terutama siswa mampu merancang serta mulai untuk memandang serta

memikirkan karir yang akan diambil dikemudian hari. Oleh sebab itu, guru BK memberikan dukungan akan adanya media yang dapat digunakan untuk membantu dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir di sekolah yakni dengan *choice card career* sebagai media pengenalan karir.

Menurut Bagaskara & Rosada (2021) Permainan kartu adalah sebuah aktivitas yang menghubungkan siswa dengan aktif, dimana didalamnya terdapat dinamika-dinamika kelompok yang dapat memancing daya pikir inovatif dan kreatif siswa, maka semua siswa dapat memahami isi pesan yang diberikan. Sehingga, *Choice card career* ini cocok digunakan untuk anak SMP karena anak pada usia SMP lebih menyukai metode bermain, karena bermain dapat membuat siswa lebih antusias, tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami isi materi. Hasil yang didapatkan pada saat melakukan permainan *choice card career* bahwa siswa lebih semangat pada saat melakukan permainan *choice card career*, karena selama ini mereka kurang mendapatkan metode belajar dengan bermain. Pengenalan karir dengan media kartu karir, dapat menjadi hasil belajar yang menguatkan pengetahuan dan pemahaman tentang jenis profesi dan pekerjaan (Septora & Sari 2021).

Menurut Pratita (2014) bahwa kartu gambar merupakan salah satu media alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi seperti buku, film dan video (Zaki dan Yusri, 2020). Media kartu gambar termasuk dalam media grafis dan media visual. Sehingga, *choice card career* yang berisi nama-nama dan gambar karir sebagai media pengenalan karir bagi siswa dapat digunakan dalam mengatasi keterbatasan yang dihadapi oleh guru BK dalam pemberian layanan bimbingan karir terkhusus pada pengenalan karir bagi siswa. Kemudian siswa dapat menambah pengetahuan akan karir dan macam-macam karir. Pengembangan *choice card career* ini bertujuan untuk memperkenalkan karir kepada siswa, agar siswa dapat mengenal berbagai macam karir dan karir yang diinginkan sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki. Bagi guru BK, *choice card career* ini bertujuan untuk menjadi media pendukung yang dapat mempermudah guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karir. Media kartu termasuk media visual berwujud gambar, keterangan gambar, dan isi materi (Bagaskara & Rosada 2021).

Dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil,

peneliti melibatkan 15 orang siswa dari perwakilan kelas VIII. Hasil dari uji coba kelompok kecil terhadap 15 responden diantaranya 15 siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* sudah menarik, dilihat dari perpaduan warna yang cerah dan pada sisi kiri dan sisi kanan warna yang digunakan sangat sesuai, ditambah dengan bingkai yang digunakan yang membuat kartu terlihat lebih rapi serta ukuran dan model huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan letak huruf yang sudah sangat sesuai. Menurut Nida dkk, (2020) bahwa media kartu bergambar menarik digunakan siswa dalam proses belajar karena kartu dilengkapi dengan gambar dan teks yang dapat membuat siswa mudah untuk memahami isi materi. Menurut Serang dkk, (2021) bahwa media kartu bergambar menarik untuk digunakan karena media kartu yang berisi gambar teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Penggunaan media kartu bergambar dapat menarik perhatian dan minat siswa karena dengan menggunakan media kartu bergambar sangat baik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, dan melatih kepekaan siswa terhadap suatu objek (Masturi dkk, 2014)

Sebanyak 15 orang siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* mudah untuk digunakan, karena terbuat dari kertas dengan ukuran yang kecil yang mudah dibawa-bawa dan digunakan dimana saja. Menurut Astuti (2013) bahwa kartu bergambar terbuat dari kertas kecil berisi gambar, teks dan simbol dan mudah untuk digunakan dalam menuntun siswa untuk memahami dan mengingat isi materi. Selanjutnya 14 siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan 1 orang siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* menggunakan bahasa yang sulit dipahami. Menurut Sulaiman (Pido & Suadi, 2021) bahwa media kartu bergambar dapat membuat siswa dengan mudah memahami informasi, dan materi yang terkandung didalamnya lebih jelas, karena kartu bergambar berisi isi materi yang pendek sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat isi materi. 15 orang siswa menyatakan bahwa gambar materi *choice card career* sudah menarik dan sudah sesuai, gambar karir yang digunakan yaitu gambar manusia dengan gambar bentuk kartun sehingga terlihat unik dan menarik. Menurut Ani (2018) bahwa gambar merupakan bahasa umum yang dapat dimengerti, karena dapat memberi petunjuk

yang sesuai dengan ide yang akan disampaikan.

Selanjutnya, 15 orang menyatakan bahwa materi *choice card career* mudah dipahami. Sebanyak 14 orang siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan 1 orang siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Kemudian yang terakhir 13 orang siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* membantu memahami berbagai jenis karir dan 2 orang siswa yang menyatakan bahwa *choice card career* tidak membantu mereka dalam memahami berbagai jenis karir. Menurut Mahendrawani (2019), bahwa kartu bergambar merupakan salah satu media yang tepat diterapkan agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, karena dengan media kartu bergambar siswa dapat secara langsung melihat gambar pada kartu.

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa dapat diterapkan di sekolah. Kemudian, dari hasil uji coba kelompok kecil, menunjukkan bahwa *choice card career* tidak perlu untuk di revisi lagi. Sehingga pada tahap revisi II ini menjadi produk akhir dari pengembangan *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan:

1. Gambaran kebutuhan pengenalan karir di SMP Negeri 1 Kalukku diperoleh hasil dari analisis kebutuhan berupa pembagian angket *online google form* kepada siswa kelas VIII, wawancara dengan guru BK dan peserta didik, menunjukkan hasil bahwa masih kurangnya pengetahuan siswa akan karir dan macam-macam karir, kurangnya pemberian layanan bimbingan karir di sekolah dan tidak ada jam khusus untuk BK. Sehingga sangat dibutuhkan media pendukung yang dapat digunakan guru BK dalam layanan bimbingan karir yaitu *choice card career* sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku.
2. Prototipe *choice card career* terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan berisi tentang jenis karir dan gambar karir sedangkan sisi belakang berisi tentang ciri khas dari karir dan deskripsi bidang minat berdasarkan tipe kepribadian Jhon Holland dan

jurusan di SMA yang sesuai dengan jenis karir yang ada pada sisi depan kartu.

3. Tingkat validitas dan kepraktisan *choice card career* bahwa *choice card career* ini sangat valid dan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pengenalan karir terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalukku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Andi Mas. 2018. Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII SMP Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Vol.2 No.1
- Anggela, Era. 2020. Pengembangan Modul Digital Untuk Meningkatkan Perencanaan karir Siswa SMP. *Tesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Astuti, W., Yeni, L.F., Aryati, E. 2013. Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol.2 No.9.
- Bagaskara, Artha Prima dan Rosada Ulfadanni. 2021. Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Karir Kelompok untuk Perencanaan Karir. Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. *Jurnal pendidikan Indonesia*. Vol. 2 No. 10. ISSN 2746-1920.
- Fitriyani, Nina dkk. 2019. Implementasi Teori Donald E Super Pada Program Pelayanan Bimbingan Karir untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu dan Budaya*. Vol.41. No.65.
- Hartina, Galu dkk. 2015. Pengembangan Model Layanan Informasi Karir Berbasis Life Skills Untuk Meningkatkan Pemahaman Dalam Perencanaan Karir Siswa SMA. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol.4. No.1 ISSN 2252-6889.
- Hardiansyah. 2016. Pengembangan Media Bimbingan Konseling Career Card Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.
- Hanani, Zati. 2016. Pengembangan Kartu Karir Sebagai Media Dalam Bimbingan Karir Siswa SD Negeri Samirano. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harum, Akhmad., Ibrahim, Muhammad. 2018. *Asesmen Psikologi Teknik Non Tes*. Makassar. Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
- Hidayati, Richman. 2015. Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Vol.1 No.1.
- Jannah, Miftahul., Hasmawati. 2017. Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sigeri Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Vol.1, No.1.
- Masfiah, Sofi dkk. 2020. Layanan Bimbingan Karir Untuk Siswa SMP Kelas IX. *Jurnal Fokus*. Vol. 3 No.4 ISSN 2614-4131
- Muspawi, Mohamad. 2017. Menata Pengembangan Karir Sumber Daya Manusia Organisasi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. Vol.17, No.1.
- Mahendrawani, Ainun. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Loyok. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 1 No.2.
- Murdiyono, Ari dkk. 2017. Pengembangan Layanan Informasi Karir Berbasis Media Blog untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa di SMP Kota Magelang. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. Vol. 2 No.2.
- Masturi, Dkk. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Di SD 5 Dersalam Kudus. Vol.7 No.1
- Nida, Dewa Made. A, A, Dkk. 2020. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.8. No.1
- Nufus, Azizatul. 2017. Faktor Penentu Pemilihan Karir Siswa SMK Negeri 1 Dukuhuri Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktaviana, Mimbar., Christiana Elisabeth. 2015. Pengembangan Media Career Card Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas VIII SMPN 40 Surabaya. Vol. 6. No.2
- Pratiwi, Nuning Indah. 2017. Penggunaan Media Vidio Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*. Vol.1, No.2.
- Pangestika, Isnaeni. 2017. Keefektifan Metode

- Permainan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn Pada Paud Ban Klon-To di Thailand. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang
- Priambodo, Agus. 2016. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Kartu Karir Terhadap Sikap Pilihan Karir Siswa Kelas IX E di SMP Negeri 1 Ungaran Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Pratita, Dewi. 2014. Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di SMP. *Jurnal Parameter*. Vol. 2 No. 2
- Rohmi, Rizqi Ainur. 2017. Pengembangan Permainan Karta (Karung Tata) untuk Pengenalan Karir Siswa Kelas V Sd Lab School Unesa Ketintang. *Jurnal BK*. Vol.7 No.3
- Septora, Rio., Sari, Armita Permata. 2021. Pengembangan Media Kartu Karir Berbasis Quick Response (Qr) Untuk Pengenalan Karir. *Jurnal Counseling Milenial*. Vol.2 No.2
- Setyadi, Dendy. 2019. Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Profesi Bagi Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. Vol. 33. No. 2
- Simamora, Ignatius Paroha. 2018. Pengembangan Model Permainan Kartu Pikir (Pilihan Karir) Sebagai Media Bimbingan Karir Siswa SMP di Tarakan.
- Sumanto. 2020. *Manajemen Sumber Daya Manusia Memasuki Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta. ANDI.
- Sahrani, Riana. dkk. 2020. *Tinjauan Pandemi Covid-19 Dalam Psikologi Perkembangan*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Saputra, Agus., Filahanasari, Eka. 2020. Pengembangan Media Vidio Untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol.3. No.3
- Serang, Daud dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis Peta Konsep Pokok Bahasan Jamur Di SMP Negeri 16 Kota Kupang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*. Vol.4 No.1
- Tama, Ardian. 2019. Efektivitas Penerapan Teori Karir John L Holland Terhadap Peningkatan Perencanaan Karir Siswa. *Skripsi*. Magelang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Muhammadiyah Magelang.
- Trisnowati, Eli. 2016. Program Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Orientasi Karir Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosial*. Vol.3, No.1.
- Zaki, Ahmad dan Yusri Dian. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec Pangkalan Susu. *Jurnal Al-Ikhtibar: Ilmu Pendidikan*. Vol. 7. No.2