

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK PENGENALAN KARIR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Yasa Galuh Krispaty¹, Tritjahjo Danny Soesilo², Maya Rahardian³

^{1,2}BK FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

1yasakrispaty@gmail.com, 2tritjahjo.danny@uksw.edu,

3maya.septiningtyas@uksw.edu

ABSTRACT

Career introduction is an essential first step in the career planning process for students. This study aims to develop an engaging and user-friendly quartet card game as a career introduction tool for elementary school students. The research follows the Research and Development (R&D) methodology. The study resulted in a career card game designed to introduce career concepts to elementary students. The media expert evaluation scored the game 100, categorizing it as 'excellent,' while the material expert evaluation scored 84, categorizing it as 'good.' Additionally, limited trials showed that before the intervention, 28.18% of students had a 'low' level of career introduction, whereas after the intervention, 95.46% reached a 'very high' level. Based on these findings, the career card game is concluded to be an effective tool for supporting career introduction in elementary schools.

Keywords: Quartet Card Game Media, Quartet Cards, Career Introduction

ABSTRAK

Pengenalan karir merupakan langkah awal dalam rangkaian proses perencanaan karir siswa. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk yaitu media permainan kartu kuartet yang menarik dan mudah untuk digunakan untuk memberikan pengenalan karir pada peserta didik Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan R&D. Hasil dari penelitian menghasilkan sebuah produk berupa media kartu karir untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar. Dengan hasil penilaian dari ahli media mendapat skor 100 dengan kategori sangat baik, hasil penilaian dari ahli materi mendapat skor 84 dengan kategori baik. Kemudian berdasarkan uji terbatas didapatkan bahwa sebelum diberikan intervensi mayoritas tingkat pengenalan karir siswa berada pada kategori rendah dengan presentase 28,18%, kemudian setelah diberikan intervensi mayoritas tingkat pengenalan karir berubah menjadi sangat tinggi dengan presentase 95,46%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kartu kuartet dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman karir di siswa Sekolah Dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media permainan kartu kuartet dapat diimplementasikan di sekolah-sekolah lain sebagai alternatif dalam bimbingan karir, terutama di sekolah

yang belum memiliki tenaga pendidik khusus Bimbingan dan Konseling. Dengan demikian, media ini dapat membantu peserta didik dalam mengeksplorasi potensi diri serta memahami berbagai pilihan karir sejak dini.

Kata Kunci: Media Permainan Kartu Kuartet, Kartu Kuartet, Pengenalan Karir, Bimbingan Karir, Media Pembelajaran Interaktif.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pengenalan Karir sejak usia dini merupakan aspek fundamental dalam perkembangan peserta didik, terutama dalam membangun kesadaran akan potensi diri serta merencanakan masa depan secara lebih terarah. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), anak-anak mulai mengeksplorasi minat dan bakatnya yang kelak menjadi dasar dalam menentukan pilihan karir. Apabila pengenalan karir tidak dilakukan secara sistematis, peserta didik berisiko mengalami keterbatasan dalam memahami potensi dirinya, kurangnya motivasi dalam belajar, serta kesulitan dalam mengambil keputusan terkait karir di masa mendatang. Konsekuensi jangka panjang dari kurangnya pengenalan karir sejak dini antara lain minimnya kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja, kurangnya pemahaman terhadap keterampilan yang diperlukan, serta rendahnya Tingkat adaptasi terhadap

perkembangan profesi yang terus berubah. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis dalam memperkenalkan konsep karir kepada peserta didik sejak usia dini melalui metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Meskipun pengenalan karir di tingkat dasar memiliki urgensi yang tinggi, implementasinya dalam sistem pendidikan formal masih kurang mendapat perhatian. Kajian-kajian sebelumnya lebih banyak berfokus pada bimbingan karir di jenjang Pendidikan menengah dan perguruan tinggi, sedangkan studi yang membahas pengenalan karir bagi peserta didik SD masih terbatas. Selain itu, di Tingkat SD, tidak terdapat tenaga pendidik khusus Bimbingan dan Konseling, sehingga pengenalan karir lebih banyak menjadi tanggung jawab guru kelas. Namun, keterbatasan sumber daya serta belum tersedianya media pembelajaran yang efektif mengakibatkan pengenalan karir

sering kali dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap berbagai profesi masih terbatas pada profesi umum yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti dokter, guru, dan polisi, tanpa mengetahui keberagaman bidang pekerjaan yang tersedia.

Penelitian ini mengangkat isu pentingnya pengenalan karir bagi peserta didik di sekolah dasar. Pada usia dini, anak-anak mulai mengeksplorasi minat dan bakat mereka, yang akan menjadi dasar dalam perencanaan karir di masa depan. Namun, pengenalan karir di Sekolah Dasar sering kali kurang mendapat perhatian atau belum dilaksanakan secara sistematis, mengingat tidak adanya tenaga pendidik khusus Bimbingan dan Konseling di jenjang ini. Akibatnya, banyak peserta didik yang belum memahami potensi diri, keterampilan yang diperlukan, serta berbagai pilihan karir yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa permainan kartu kuartet sebagai sarana dalam memperkenalkan

berbagai profesi kepada peserta didik Sekolah Dasar.

Secara teoritis, penelitian ini berlandaskan pada konsep bimbingan karir yang bertujuan membantu individu dalam memahami minat, nilai, serta keterampilan mereka agar dapat menentukan pilihan karir yang tepat. Teori perkembangan karir yang dikemukakan oleh Super (1990) menjelaskan bahwa pemahaman karir bukan hanya terbentuk pada usia dewasa, melainkan dimulai sejak dini melalui proses eksplorasi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi identitas diri, minat, dan kemampuan, sedangkan faktor eksternal mencakup pengaruh keluarga, lingkungan sosial, serta peluang ekonomi. Dengan mengacu pada pendekatan ini, penelitian ini menegaskan bahwa pengenalan karir sejak usia dini berperan penting dalam membangun kesiapan peserta didik untuk masa depan.

Pemilihan media kartu kuartet sebagai alat bantu pembelajaran didasarkan pada karakteristiknya yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Kartu kuartet merupakan permainan

edukatif yang menggabungkan elemen visual dengan informasi dalam bentuk sederhana, sehingga sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif anak-anak. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, termasuk pengenalan karir. Dengan desain yang interaktif, permainan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami berbagai profesi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta mengeksplorasi minat dan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan hasil analisis pra-penelitian yang dilakukan di SD Negeri Dukuh 03 Salatiga, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkat pemahaman karir yang masih rendah. Sebagian besar dari mereka hanya mengenal profesi umum, seperti dokter dan polisi, tanpa memahami keragaman bidang pekerjaan yang ada. Selain itu, metode konvensional yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan konsep karir dinilai kurang efektif karena kurang menarik minat peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini mengembangkan kartu kuartet sebagai media bimbingan karir yang

inovatif, dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam mengenali berbagai pilihan karir secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan validasi, serta uji coba produk. Pengembangan kartu kuartet dilakukan dengan mempertimbangkan aspek edukatif, estetika visual, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan, yaitu kartu kuartet pengenalan karir, memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli media dengan skor 100 dan kategori baik dari ahli materi dengan skor 84. Selain itu, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa sebelum intervensi, mayoritas siswa memiliki tingkat pengenalan karir dalam kategori rendah dengan persentase 28,18%. Setelah diberikan intervensi menggunakan kartu kuartet, persentase siswa dengan tingkat pengenalan karir sangat tinggi meningkat menjadi 95,46%.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode bimbingan karir yang lebih efektif di Sekolah Dasar, serta menjadi referensi bagi tenaga pendidik dan praktisi pendidikan dalam membantu peserta didik mengenali serta merencanakan karir sejak usia dini. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan kurikulum di tingkat SD, sehingga dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam upaya membangun kesiapan karir peserta didik sejak dini.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas suatu produk sebelum diimplementasikan lebih luas. Metode R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa kartu kuartet yang dapat meningkatkan pemahaman karir peserta didik Sekolah Dasar. Model penelitian ini yang digunakan dalam pengembangan media ini mengacu

pada tahapan penelitian yang diadaptasi dari model Educational Design Research (EDR) yang dikembangkan oleh McKenney dan Reeves (2012). Tahapan utama dalam penelitian ini meliputi analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Pada tahap analisis dan eksplorasi, penelitian ini mengidentifikasi permasalahan terkait pengenalan karir di SD Negeri Dukuh 03 Salatiga melalui observasi dan wawancara dengan guru. Selain itu, dilakukan studi literatur dari berbagai penelitian terdahulu yang membahas efektivitas media pembelajaran interaktif dalam bimbingan karir. Pada tahap desain dan konstruksi, kartu kuartet dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dengan mempertimbangkan aspek edukatif dan visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Selanjutnya, kartu kuartet ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas desain dan isi kontennya. Pada tahap evaluasi dan refleksi, dilakukan uji coba awal dalam skala terbatas guna memperoleh masukan dari peserta didik dan guru, yang kemudian digunakan sebagai dasar

dalam melakukan revisi produk sebelum pengujian lebih lanjut.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kartu kuartet dan angket pengenalan karir. Kartu Kuartet yang dikembangkan berisi ilustrasi dan informasi tentang berbagai profesi, dengan desain yang disesuaikan agar menarik bagi peserta didik SD. Penggunaan warna-warna yang cerah serta bahasa yang sederhana diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai pilihan karir. Validasi kartu kuartet dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa desain dan kontennya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, angket pengenalan karir digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan kartu kuartet. Angket ini dirancang berdasarkan aspek-aspek pengenalan karir, seperti pemahaman tentang profesi, minat karir, serta kesadaran terhadap keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja. Untuk memastikan keandalan instrument, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diolah menggunakan statistik deskriptif guna melihat perubahan tingkat pemahaman karir peserta didik setelah menggunakan kartu kuartet. Data ini dianalisis dengan membandingkan persentase peserta didik yang memiliki pemahaman karir rendah, sedang, dan tinggi sebelum serta setelah intervensi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang bertujuan untuk memahami bagaimana peserta didik berinteraksi dengan kartu kuartet serta mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya. Data kualitatif dianalisis dengan cara mengelompokkan temuan-temuan utama terkait keterlibatan peserta didik, efektivitas permainan dalam meningkatkan pemahaman, serta umpan balik dari guru dan siswa.

Berdasarkan hasil analisis, kartu kuartet yang dikembangkan menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman karir peserta didik. Validasi dari ahli media

menghasilkan skor 100% (kategori sangat baik), sedangkan validasi dari ahli materi memperoleh skor 84 (kategori baik). Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebelum intervensi, mayoritas peserta didik memiliki Tingkat pengenalan karir dalam kategori rendah dengan persentase 28,18%, sementara setelah menggunakan kartu kuartet, persentase peserta didik dengan pemahaman karir sangat tinggi meningkatkan menjadi 95,46%. Dengan demikian, kartu kuartet ini dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membantu peserta didik mengenali berbagai pilihan karir secara lebih menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode bimbingan karir yang lebih inovatif di Sekolah Dasar serta menjadi referensi bagi tenaga pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu

kuartet efektif dalam meningkatkan pemahaman karir peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji coba, sebelum diberikan intervensi, mayoritas peserta didik memiliki Tingkat pengenalan karir yang rendah, dengan persentase 28,18%. Namun, setelah diberikan pembelajaran menggunakan kartu kuartet, persentase peserta didik dengan tingkat pengenalan karir yang sangat tinggi meningkat menjadi 95,46%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik dalam memahami berbagai profesi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman karir peserta didik di Sekolah Dasar. Proses pengembangan media ini dilakukan berdasarkan model Educational Design Research (EDR) yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu analisis dan eksplorasi, desain, dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Dukuh 03 Salatiga, dengan subjek penelitian yang terdiri dari peserta didik serta guru kelas sebagai

fasilitator dalam penerapan media pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet, yang dirancang secara interaktif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami berbagai profesi. Produk ini telah melalui tahapan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba terbatas sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut hasil validasi media dan materi kartu kuartet memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 1. Data Kuantitatif Hasil Uji Ahli Media BK

SD Dukuh 03 Salatiga		
No.	Indikator	Skor
A. Tampilan		
	Desain komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang benar dan efektif)	5
	Unsur visual dalam kartu karir mendukung pengenalan karir, agar mudah dicerna siswa	5
	Sederhana (visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi dan mudah diingat)	5
	Kemasan (memiliki cover yang menarik dan sesuai dengan isi)	5
Jumlah		20
Presentase		100%
B. Bahasa		

Kebenaran tata bahasa (sesuai dengan KBBI)	5
Kesederhanaan (struktur kalimat pada kartu sederhana dan mudah dipahami)	5
Komunikatif (kalimat yang digunakan dapat menyampaikan tujuan media)	5
Kejelasan (petunjuk penggunaan dapat dipahami)	5
Jumlah	20
Presentase	100%
Rata-rata Presentase	100%

Hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan rata-rata dari kedua aspek yaitu 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil data kualitatif yang didapat dari ahli media untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan yaitu, 1) Mengganti nama profesi “ahli komputer” menjadi “programmer”, 2) Menambahkan “Buku Panduan” di sampul buku panduan agar terlihat lebih jelas.

Tabel 2. Data Kuantitatif Hasil Uji Ahli Materi BK

SD Dukuh 03 Salatiga		
No	Indikator	Skor
A. Cakupan Materi		
1.	Kesesuaian dengan teori karir yang digunakan	5
2.	Relevan dengan tujuan pengenalan karir	5
3.	Lengkap (mencakup semua materi yang menjadi sasaran)	5
4.	Mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar	4

5.	Update (materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan)	4
6.	Materi dapat dipahami tanpa bantuan media lain	3
Jumlah		26
Presentase		86,67%
B. Penggunaan		
7.	Flexible (dapat digunakan dengan mudah secara mandiri maupun terbimbing)	3
8.	Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)	4
9.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian)	5
10.	Efektif dan efisien dalam penggunaan media permainan karir	5
Jumlah		17
Presentase		68%
Rata-rata Presentase		84%

Hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan rata-rata kedua aspek yaitu 84% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil data kualitatif dari ahli materi BK untuk memperbaiki produk yaitu mengganti kajian pustaka yang digunakan dengan teori yang lebih baru, dikarenakan jarak tahun pada teori sebelumnya terlalu jauh.

Sebelum uji coba dilakukan angket pengenalan karir disebar untuk mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang berbagai pilihan karir yang ada. Hasil angket pengenalan karir dipaparkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Distribusi Frekuensi Pre-Test Pengenalan Karir

SD Dukuh 03 Salatiga			
Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase
Tinggi	≥8	2	9,1 %
Sedang	4–7	16	72,72 %
Rendah	0–3	4	18,18 %
Jumlah		22	100 %

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa mayoritas Tingkat pengenalan karir siswa SD Negeri Dukuh 03 Salatiga berada pada kategori “sedang” dengan presentase 72,72%. Kemudian dapat dilihat bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki tingkat pengenalan karir berkategori tinggi dengan presentase 9,1% dan 4 siswa dengan tingkat pengenalan karir berkategori rendah dengan presentase 18,18%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pengenalan karir siswa beragam, meskipun beberapa siswa telah menunjukkan tingkat pengenalan karir yang tinggi namun masih banyak juga yang memiliki Tingkat pengenalan karir rendah. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah latar belakang siswa yang berbeda, dimana terdapat peran dari orang tua didalamnya.

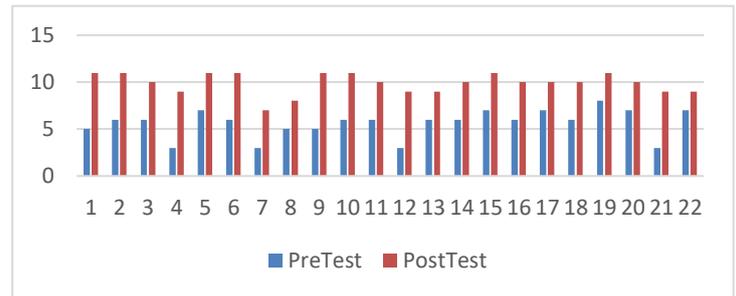
Setelah diberikan intervensi berupa media permainan kartu

kuartet, selanjutnya angket pengenalan karir siswa kembali diberikan untuk mengetahui apakah media permainan kartu kuartet efektif dalam meningkatkan pengenalan karir siswa. Hasil perhitungan angket pengenalan karir siswa dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Pengenalan Karir

SD Dukuh 03 Salatiga			
Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase
Tinggi	≥8	21	95,46 %
Sedang	4–7	1	4,54 %
Rendah	0–3	-	0 %
Jumlah		22	100 %

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa setelah diberikan intervensi media permainan kartu kuartet, mayoritas Tingkat pengenalan karir siswa SD Negeri Dukuh 03 Salatiga berada pada kategori tinggi yaitu berjumlah 21 siswa dengan presentase 95,46%. Kemudian dapat dilihat pula bahwa 1 siswa memiliki Tingkat pengenalan karir sedang dengan presentase 4,54%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa tidak ada siswa yang memiliki tingkat pengenalan karir berkategori rendah dan sangat rendah. Dengan kata lain pengenalan karir siswa dapat ditingkatkan melalui media permainan kartu kuartet.



Grafik 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat bahwa tingkat pengenalan karir pada tiap individu setelah diberikan intervensi berupa permainan kartu kuartet meningkat. Oleh sebab itu, uji coba terbatas dianggap telah sangat baik.

Kemudian untuk mengamati respon siswa terhadap permainan menggunakan kartu kuartet, maka dilakukan observasi yang dilakukan oleh guru kelas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Pengenalan Karir

SD Dukuh 03 Salatiga					
No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa telah memahami aturan permainan kartu karir dengan baik				v
2.	Siswa telah mengikuti aturan pelaksanaan permainan dengan baik				v

3.	Siswa telah memainkan permainan dengan bersungguh-sungguh				v
4.	Siswa terlihat antusias saat melaksanakan permainan				v
5.	Siswa merasa senang saat memainkan kartu karir				v
6.	Siswa semakin memahami karir setelah melakukan permainan kartu karir			v	
Jumlah				3	20
Total		23			
Rata-rata		95,83 %			

Berdasarkan hasil pengamatan dapat dilihat bahwa secara keseluruhan siswa telah terlihat sangat antusias dalam melaksanakan permainan kartu kuartet. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat sangat terlibat dalam setiap putaran permainan, aktif berdiskusi dan berbagi informasi tentang berbagai karir yang ada pada kartu yang mereka kumpulkan. Siswa saling memberikan dukungan dan berbicara tentang profesi yang mereka anggap

menarik, serta mempertanyakan hal-hal yang mereka belum ketahui tentang karir tersebut. Antusias siswa juga terlihat dari keinginan mereka untuk terus bermain, meskipun permainan berlangsung cukup lama, dan tidak ada tanda-tanda kebosanan. Semangat kompetitif yang sehat muncul, dengan siswa berusaha keras untuk memenangkan permainan sambil tetap menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan ini. Secara keseluruhan, permainan kartu kuartet berhasil menciptakan suasana yang dinamis dan menyenangkan, dimana siswa merasa terhibur sekaligus mendapatkan wawasan baru tentang dunia karir.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya diketahui proses pengembangan media permainan kartu kuartet sebagai media pengenalan karir bagi siswa sekolah dasar dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, revisi, dan uji coba. Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi peneliti menemukan bahwa masih kurangnya media pengenalan karir

yang menarik dan interaktif bagi siswa, yang dapat memotivasi mereka untuk lebih mengenal berbagai pilihan profesi. Media yang ada saat ini cenderung kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa tentang karir secara menyenangkan dan efektif.

Kelayakan kartu kuartet sebagai media pengenalan karir adalah sangat layak berdasarkan hasil uji validitas media dengan presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak dan hasil uji validitas materi BK dengan presentase sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Proses pengembangan media kartu karir yang dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar yaitu berada pada rentang usia 6-12 tahun, dimana siswa berada pada fase "growth". Menurut Super (1990) pada fase ini siswa berada pada tahap awal dalam perkembangan karir, di mana anak-anak mulai membentuk konsep diri, minat, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan dunia kerja dan profesi. Dalam fase ini, siswa mulai mengenali jenis-jenis pekerjaan, mengeksplorasi minat mereka, dan mengembangkan pemahaman awal mengenai kemampuan serta peran mereka

dalam masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mayer (2009) menyatakan bahwa bentuk visual yang menarik akan meningkatkan pemahaman dan membantu siswa dalam memilih, mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi-informasi penting.

Penyajian materi yang dikolaborasikan dengan desain visual dilakukan agar siswa tertarik dengan materi yang disampaikan dalam media tersebut sehingga membantu tercapainya tujuan dari bimbingan karir menggunakan media permainan kartu kuartet (Hari et, al., 2021). Bentuk visual dari kartu kuartet disusun sedemikian rupa untuk membuat siswa tertarik pada media permainan. Kartu informasi pekerjaan didesain dengan komposisi warna, tulisan dan gambar. Komposisi pemilihan warna cerah yang memiliki gradasi. Gambar dalam kartu informasi pekerjaan menggambarkan bentuk dari jenis pekerjaan itu sendiri dengan tujuan siswa dapat memiliki gambaran tentang jenis pekerjaan yang dijelaskan dalam tulisan. Jenis profesi atau pekerjaan yang dipilih merupakan jenis pekerjaan yang dianggap memiliki peluang yang besar pada masa sekarang dan yang akan

datang. Tulisan dalam kartu informasi pekerjaan yaitu berupa jenis pekerjaan atau profesi, uraian dari jenis profesi, keterampilan yang harus dimiliki atau kualifikasi, jurusan terkait dan jumlah penghasilan. Penyusunan materi informasi karir berdasar pada Pedoman dan Penilaian Bahan Informasi Karir yang bisa digunakan untuk landasan dalam penyusunan informasi karir. Kartu kuartet disajikan dengan permainan yang sangat familiar bagi anak seusianya yaitu permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan penambahan perintah dalam beberapa kolomnya. Pemilihan permainan yang membersamai kartu karir dimaksudkan meminimalisir kesulitan yang dialami siswa untuk menggunakan media. Pemilihan penyajian media kedalam permainan ini bertujuan agar pengguna mudah dalam menggunakannya karena media dikatakan praktis apabila media mudah untuk digunakan dan sesuai dengan kemampuan penggunaannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Safirah (2020) dimana kartu kuartet karier mengenai enam bidang pekerjaan yang dikembangkan oleh

peneliti mendapat hasil keseluruhan sebesar 84,78% dan dinyatakan sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karir. Dalam penelitian ini secara khusus jenis karir yang dikelompokkan dalam media kartu dikelompokkan berdasarkan RIASEC (Realistic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising, dan Conventional) menurut Holland (1997) yang dapat mempermudah individu untuk mengidentifikasi jalur karir yang paling cocok dengan karakteristik pribadi mereka. Penggunaan permainan kartu kuartet sebagai media untuk pengenalan karir dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai profesi, meningkatkan minat, dan mendorong mereka untuk membuat keputusan yang lebih percaya diri dalam memilih karir. Media yang menarik dan interaktif, seperti kartu kuartet, dapat memperkuat pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang karir secara menyenangkan, sekaligus membangun keterampilan sosial dan emosional yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Bagaskara dan

Rosada (2021) yang mengkombinasikan permainan kartu kuartet dengan layanan bimbingan kelompok bagi siswa SMP, dimana media kartu karir untuk perencanaan karir dapat menunjang layanan guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan pemahaman pentingnya perencanaan karir siswa, dengan hasil penilaian dari ahli media mendapat skor 81,25 dengan kategori sangat baik, hasil penilaian dari ahli materi mendapat skor 83,33 dengan kategori sangat baik, dan hasil penilaian dari ahli layanan mendapat skor 94,44 dengan kategori sangat baik. Meskipun penelitian ini tidak secara khusus mengkombinasikan penggunaan media permainan kartu kuartet dalam layanan BK, namun secara tidak langsung tujuan layanan karir di sekolah dasar dapat tercapai. Dimana menurut Syahrul (2024) salah satu tujuan bimbingan karir di sekolah dasar adalah siswa dapat mengetahui berbagai jenis pekerjaan yang berhubungan dengan potensi yang ada dalam dirinya. Lewat media permainan kartu kuartet yang telah dikembangkan menggunakan RIASEC siswa diberi kesempatan untuk lebih mengenal diri mereka, termasuk kekuatan, kelemahan, dan

preferensi mereka dalam hal karir dengan melihat kelompok karir mana yang paling banyak mereka minati. Pemahaman ini membantu siswa membuat gambaran keputusan yang lebih baik mengenai karir dan arah hidup mereka.

Media interaktif seperti kartu kuartet sangat penting untuk dikembangkan dalam menunjang pengetahuan karir karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, yang pada gilirannya membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari berbagai pilihan karir yang ada. Melalui format permainan yang terstruktur, kartu kuartet memungkinkan siswa untuk mengorganisir dan mengintegrasikan informasi tentang berbagai profesi secara lebih sistematis, membantu mereka memahami hubungan antar profesi, keterampilan yang dibutuhkan, serta tantangan yang ada dalam setiap karir (Aryani, 2018). Selain itu, dengan mendorong pembelajaran aktif, media ini mengajak siswa untuk berpikir kritis, membandingkan berbagai opsi karir, dan membuat keputusan yang lebih matang terkait dengan pilihan mereka

di masa depan. Permainan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi, di mana siswa dapat berdiskusi dan berbagi informasi tentang karir dengan teman-temannya, memperkaya perspektif mereka. Di sisi lain, penggunaan kartu kuartet tidak hanya bermanfaat dalam hal pengembangan pengetahuan karir, tetapi juga dalam membangun keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, serta keterampilan emosional seperti rasa percaya diri dan ketekunan, yang semuanya penting untuk kesuksesan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

Media permainan kartu kuartet sebagai alat pengenalan karir ini juga dilengkapi dengan buku panduan. Buku panduan penggunaan media permainan kartu kuartet berisi: kata pengantar, daftar isi, bab I permasalahan karier, bab II kartu kuartet, bab III komponen kartu kuartet, bab IV mekanisme penggunaan, dan daftar Pustaka.

Berikut merupakan salah satu desain kartu kuartet dan buku panduan.



Gambar 1. Desain Kartu Kuartet



Gambar 2. Desain Buku Panduan

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini berupa media permainan kartu kuartet untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar. Dengan hasil penilaian dari ahli media mendapat skor 100% dengan kategori sangat baik kemudian hasil penilaian dari ahli materi BK mendapat skor 84% dengan kategori baik, hasil ahli media dan ahli materi BK menyatakan bahwa media permainan kartu kuartet dapat di uji coba sesuai revisi dan komentar atau saran. Kemudian setelah proses revisi, dilakukan uji terbatas pada 22 siswa di SD Negeri Dukuh 03 dengan menyebarkan angket pengenalan karir sebelum intervensi. Hasil uji terbatas menunjukkan bahwa media permainan kartu kuartet efektif dalam

meningkatkan pengenalan karir siswa. Dari hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa media permainan kartu kuartet dapat digunakan dalam pengenalan karir bagi siswa sekolah dasar.

Agar diperoleh gambaran yang lebih mendalam serta komprehensif, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan sekolah dapat memanfaatkan media permainan kartu kuartet dalam proses pengenalan karir bagi siswa sekolah dasar agar siswa dapat memvisualisasikan jenis-jenis karir yang ada dalam rangka perkembangan keingintahuan (curiosity), fantasi (fantasies), minat (interest), dan kemampuan (capacities) karir.

b. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan media permainan kartu kuartet dalam memfasilitasi keingintahuan mereka akan karir, sehingga siswa mampu membentuk konsep diri mengenai berbagai pilihan karir yang ada.

c. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa media permainan kartu kuartet efektif dalam meningkatkan pengenalan karir bagi siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu guru diharapkan dapat menggunakan media permainan ini dengan beberapa cara yakni : (1) mengkolaborasikan mata pelajaran yang membutuhkan media visual sebagai bahan intepretasi (2) mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan dunia pekerjaan nyata, agar pengenalan karir di sekolah dasar dilaksanakan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, M. N., Umar, N. F., & Saman, A. (2023). Pengembangan Media Bimbingan Karier Animasi Motion Graphic Sebagai Layanan Informasi Karier Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 240-254.
<https://www.ijec.ejournal.id/index.php/counseling/article/download/265/187> (diakses April 2024)
- Amelia, L., Kiswanto, A., Lestari, I., & Hidayati, R. (2022). Bimbingan Karier Dengan

- Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SD N 4 Bategede. In Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus (Vol. 1, No. 1, pp. 166-178).
<https://conference.umk.ac.id/>
(diakses April 2024)
- Aryani, WD (2018). Implementasi TGT Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII A SMP N 1 Kandeman. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 3(2).
<https://doi.org/10.15294/harmony.v3i2.28159>
- Ayubi, MB (2020). *Bimbingan Dan Konseling Karir (Buku Ajar)*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. . (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X IPS 2 SMA N 1 Pleret. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 4(2), 75-85.
<https://doi.org/10.51212/sel.v4i2.63>
- Hari, D. G., Oktariza, Y., & Herli, M. A. (2021). Workshop Kartu Kuartet dan Donasi Buku di Panti Asuhan Darul Ilmi Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(1), 115-121.
<https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i1.2499>
- Hantoro, R. W., Hartini, S. H., Agungbudiprabowo, A. A., & Siswanti, R. S. (2022). Media Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SMK. *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 21-31.
<https://doi.org/10.32585/advice.v4i1.2539>
- Hendra, S. (2023). Profil Orientasi Karir siswa SD Terhadap cita-cita di era digital native. *Jurnal Spirits*, 13(2), 43-52.
<https://doi.org/10.30738/spirits.v13i2.15039>
- Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Psychological Assessment Resources.
- Mckenney, Susan & Reeves, T.. (2013). *Educational Design Research*. Springer.
http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- Rahim, M., Hulukati, W., & Madina, R. (2021). Bimbingan karir bagi anak usia dini. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 2(2), 93-100.
<https://doi.org/10.37411/jgcj.v2i2.791>

- Randi, P. O., Suhaili, N., Marjohan, M., Ildil, I., & Afdal, A. (2022). Urgensi kesadaran karier sejak dini (sekolah dasar). *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 203-207. <http://doi.org/10.29210/30031456000>
- Rosita, T., Irmayanti, R., & Hendriana, H. (2020). Urgensi Bimbingan Karir Di Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 109-205. <https://doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3570>
- Safirah, FA. (2020) Media Kartu Kuartet Karier Sebagai Informasi Mengenai Enam Bidang Pekerjaan Untuk Peserta Didik Kelas VII di SMP N 156 Jakarta". Universitas Negeri Jakarta. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/5675> (diakses April 2024)
- Savickas, M. L. (2005). The theory and practice of career construction. In S. D. Brown & R. W. Lent (Eds.), *Career development and counseling: Putting theory and research to work* (pp. 42-70). John Wiley & Sons.
- Sukardi, DK (2002). *Pengembangan Karir di Sekolah.*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : IKAPI
- Super, D. E. (1990). *A life-span, life-space approach to career development*. In D. Brown & L. Brooks (Eds.), *Career choice and development* (2nd ed., pp. 197-261). Jossey-Bass.
- Syahrul, F (2024). Bimbingan Karir bagi Siswa. *Sipakainge*. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/5594/1/Fahrudin%20Syahrul.pdf> (diakses Mei 2024)
- Winkel, W. S. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo
- Witono, A. H., Widiada, I. K., Hakim, M., Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2023). Papan Pintar Profesi: Media Pembelajaran Sebagai Sarana Pengenalan Konsep Karir Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(2), 88-95. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i2>
-