



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KARIER BERBASIS QUICK RESPONSE (QR) UNTUK PENGENALAN KARIER

Rio Septora¹, Armita Permata Sari²

^{1,2}Jurusan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro
E-mail: rioseptora88@gmail.com¹, armitapermatasari113@gmail.com²

ABSTRAK.

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah “mengetahui Pengembangan Kartu karier Berbasis Quick Response (QR), Untuk Pengenalan Karier Di SMP”Jenis penelitian ini adalah Mix Metode yaitu kualitatif dengan hasil dari saran dan masukan dari validasi ahli. Kemudian kuantitatif dengan hasil dari angket respon peserta didik, dan hasil dari uji validasi dari para ahli. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan dengan melalui 5 tahap pengembangan yang dikembangkan oleh addie, yang pertama kali peneliti lakukan yaitu tahap analisis untuk memperoleh permasalahan lalu selanjutnya tahap design produk dan tahap pembuatan produk dan di uji cobakan oleh 3 ahli untuk mengetahui hasil produk sudah layak digunakan atau perlu perbaikan produk, untuk mendapatkan kelayakan peneliti mengujicobakan kepada ahli materi,bahasa dan media dan tahap akhir yaitu evaluasi.

Kata Kunci: Media Kartu karier,Berbasis Quick Response (QR),

ABSTRACT

Sari, Permata Armita (2020). Development of Career Card Media Based on Quick Response (QR) for Career Introduction in Middle Schools. Education Department, Teacher Training and Education Faculty, Guidance and Counseling Study Program Universitas Muhammadiyah Metro. Advisor (I) Dra,Hj. Nurul Ateka M.Pd. Advisor (II) Rio Septora M.Pd.The development purpose in this research is "knowing the Development of Career Cards Based on Quick Response (QR), For Career Introduction in Middle School" This research type is a Mix Method that is qualitative with the results from suggestions and input from expert validation. Then the quantitative is from students' questionnaire responses, and the validation results from the experts. In this research, the researcher used the development procedure through 5 stages of development developed by addies, the first time researchers conducted the analysis phase to obtain problems then the product design stage and the product manufacturing stage and tested by 3 experts to find out the product results already feasible to use or need to improve the product. For getting the feasibility, the researcher tried out the material, language and media experts and the final stage is evaluation.

Keywords: Career Card Media, Based on Quick Response (QR), .

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang pesat dan universal berdampak pada semua aspek perkembangan manusia. Indonesia harus siap bersaing dalam kompetisi antar negara yang semakin ketat di segala bidang. Oleh karena itu, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan tinggi dalam menghadapi tantangan dan kecakapan hidup yang unggul. Salah satu upaya antisipasi adalah mempersiapkan



sumber daya manusia pada usia sedini mungkin karena peserta didik sebagai generasi penerus memiliki peran strategis untuk menentukan eksistensi bangsa di masa depan (Muryono, 2011: 19).

Pemberian layanan tentang jenis pekerjaan dan profesi harus dilakukan untuk pengetahuan agar merangsang rasa ingin tahu peserta didik untuk mengetahui apa saja jenis pekerjaan dan profesi yang ada, masa kehidupan manusia akan dihabiskan untuk bekerja, dalam pemilihan pekerjaan harus memiliki persiapan yang matang dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki agar saat kerja seseorang akan merasa nyaman dan senang dengan pemilihan pekerjaan yang sesuai dengan peserta didik harapkan dan cita-citakan. Masa *tentatif* rentang usia umur 11–17 tahun, pilihan karier orang mengalami perkembangan. Menurut Ginzberg et al Patton dan Mc Mahon 2014:64) Mula-mula pertimbangan karier itu hanya berdasarkan kesenangan, ketertarikan minat, sedangkan faktor-faktor lain tidak dipertimbangkan. Anak mulai menanyakan kepada diri sendiri apakah dia memiliki kemampuan (kapasitas) melakukan suatu pekerjaan, dan apakah kapasitas itu cocok dengan minatnya. Sewaktu anak bertambah besar, anak menyadari bahwa di dalam pekerjaan yang dilakukan orang ada kandungan nilai, yaitu nilai pribadi dan atau nilai kemasyarakatan bahwa kegiatan yang satu lebih mempunyai nilai dari pada lainnya. Dalam masa *tentatif*, terdapat beberapa masa diantaranya masa *transisi* yaitu masa peralihan sebelum orang memasuki masa realistik.

Proses transisi yang ditandai oleh pengenalan secara berangsur-angsur persyaratan kerja pengenalan bakat, minat, kemampuan, imbalan kerja, nilai dan persepektif waktu Dalam masa ini anak memadukan orientasi-orientasi pilihan yang dimiliki sebelumnya, yaitu masa orientasi minat, orientasi kapasitas dan orientasi nilai. Masa awal remaja rentang usia (11 – 17) tahun adalah masa dimana peserta didik sudah harus mengenal jenis pekerjaan arah karier, memiliki cita-cita yang sesuai dengan bakat dan minat serta mulai dapat memahami kemampuan diri memilih jenis profesi dan pekerjaan yang diinginkan, mulai merancang arah karier yang peserta didik inginkan dan sudah memulai mengenal dunia kerja secara dasar namun peserta didik sudah memahami macam-macam jenis pekerjaan.

Indonesia kini berada pada era revolusi 4.0 yang semua kalangan masyarakat segala sesuatunya sudah menggunakan *handphone* dan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan *handphone* yang dimiliki. Di era yang sudah maju ini maka perlu adanya pengembangan media untuk pengenalan karier di SMP, pekerjaan merupakan salah satu aspek terpenting di dalam kehidupan maka peserta didik SMP seharusnya sudah mengenal berbagai jenis pekerjaan dan sudah memahami lebih tepat tentang keadaan dan kemampuan dirinya, pengenalan karier sangatlah diperlukan bagi peserta didik yang masih bingung tentang macam-macam jenis profesi dan pekerjaan yang diinginkan. Pengenalan karier merupakan sebuah proses yang menuntut diri untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya tentang diri sendiri



kemudian digunakan untuk memasuki dunia kerja saat ini banyak sekali artikel yang beredar tentang permasalahan yang terjadi pada peserta didik usia SMP belum memahami lebih tepat tentang keadaan dan kemampuan diri sehingga belum dapat membina kesadaran terhadap nilai-nilai yang ada pada diri pribadi peserta didik, belum mengenal berbagai jenis pekerjaan dan profesi yang di inginkan.

Kenyataan yang terjadi di SMP Negeri 1 Margatiga Lampung Timur berdasarkan prasurvey yang dilakukan peneliti pada tanggal 28-29 Oktober 2019 diperoleh informasi permasalahan yang dialami peserta didik terhadap pengenalan karier jenis pekerjaan dan profesi sebagai responden yang diwawancarai adalah guru Bimbingan dan Konseling sudah melakukan layanan pengenalan karier namun hal tersebut masih saja terdapat peserta didik yang belum memahami informasi tentang karier dan jenis pekerjaan dan profesi, guru bimbingan dan konseling sudah melakukan pengenalan karier jenis pekerjaan dan profesi namun peserta didik masih saja belum memahami hal tersebut, peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan metode layanan yang diberikan guru Bimbingan dan Konseling yang ceramah peserta didik merasa dengan metode seperti itu bagi peserta didik tidak menarik untuk di dengarkan. Untuk memperoleh informasi selanjutnya peneliti melakukan wawancara kembali kepada guru Bimbingan dan Konseling, apakah perlu adanya media yang digunakan untuk menunjang kegiatan layanan bimbingan dan konseling bidang karier atau tidak, dan apakah harus perlu adanya pengembangan kartu karier yang menarik perhatian peserta didik agar tertarik dan mengikuti proses layanan dengan sesuai yang diharapkan guru bimbingan dan konseling sebelum mengembangkan kartu karier peneliti menanyakan profesi dan pekerjaan apa saja yang paling diminati dan dicita – citakan peserta didik dari hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling ada 6 Jenis profesi dan pekerjaan yang paling banyak dipilih yaitu, Dokter, Guru, Polisi, Tentara, Perawat dan Pilot.

Dunia pendidikan memerlukan upaya untuk menghadapi perubahan dan perkembangan dunia yang sangat dinamis, cepat dan produktif. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui perbaikan sistem pendidikan nasional. Pembaharuan pendidikan juga mengalami percepatan siklus dari sepuluh tahunan menjadi lima tahunan. Perbaikan sistem pendidikan nasional adalah mewujudkan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Paradigma pembaharuan dilaksanakan melalui demokratisasi pendidikan yang melibatkan berbagai pihak terutama peserta didik, pendidik, orang tua dan masyarakat dalam berbagai aspek pelaksana pendidikan. Salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik adalah memberikan pengenalan Karier.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut yaitu, perlunya perhatian dan pemberian solusi berbagai alternatif yang dapat dilakukan bisa mengundang narasumber untuk menjelaskan apa saja syarat yang dilakukan untuk memperoleh pekerjaan dan profesi yang diinginkan atau dapat



melakukan alternatif lain dengan media yang digunakan seperti flascard, mading, pamflet dan modul namun untuk jenis permasalahan diatas media-media tersebut dikurang efektif sebab tingkat rasa ingin tahu peserta didik dengan hal yang kurang menarik masih rendah oleh karena itu peneliti mencoba alternatif lain menggunakan kartu karier berbasis Quick Resonse untuk menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik dapat mengenal jenis pekerjaan dan profesi, dengan adanya kartu karier peserta didik bisa belajar sendiri tanpa penjelasan dari guru Bimbingan dan Konseling jika ada materi yang kurang di pahami oleh peserta didik, maka dapat ditanyakan kepada guru Bimbingan dan Konseling, kartu karier dapat diakses peserta didik dirumah dan dapat mereka pahami dan pelajari tanpa harus dilakukan di sekolah.

Upaya yang dapat dilakukan dalam permasalahan ini yaitu salah satunya dengan memberikan pengenalan karier diberikan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik tentang jenis pekerjaan dan profesi sehingga peserta didik dapat mengetahui jenis pekerjaan dan profesi yang mereka inginkan. Pengenalan karier dengan media kartu karier, dapat menjadi hasil belajar yang menguatkan pengetahuan dan pemahaman tentang jenis profesi dan pekerjaan. Hasil belajar tersebut akan menjadi pondasi untuk dimasa periode berikutnya, sehingga peserta didik mempunyai acuan dalam memandang jenjang profesi dan pekerjaan atau bahkan dalam memahami suatu profesi dan pekerjaan yang ingin dicapai, kartu karier sebagai media informasi pengenalan karier, demi pengembangan pemahaman dan pengetahuan tentang jenis karier dan profesi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti menyimpulkan judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Kartu Karier Berbasis *Quick Response* (QR) Untuk Pengenalan Karier di SMP” alasan peneliti membuat judul tersebut dikarenakan perlu adanya media yang digunakan dalam pelaksanaan pengenalan karier. Kartu karier yang digunakan selama ini kurang menarik dan peserta didik kurang antusias dalam memahami isi dari kartu karier yang dari tampilannya terkesan biasa saja. Maka dengan ini dilakukannya pengembangan kartu karier berbasis *Quick Response* peserta didik yang saat ini sudah banyak mengandalkan *hand phone* untuk kegiatan sehari hari, maka dengan media kartu karier yang berbasis *Quick Response* diharapkan dapat menarik perhatian dan antusias peserta didik untuk mengetahui jenis pekerja dan profesi pada karier di masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran. Model ADDIE



dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.” Dengan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Sugiyono 2012:200). Menurut Mulyatiningsih (Amirullah, Hardinata 2010:3) Model *ADDIE*, “(*Annalysis, Design, Development, Implementation dan Evaluating*), namun dibatasi sampai tahap implementasi.”

Model ini dapat memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Rancangan pengembangan dengan desain ADDIE yang digunakan mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Pada uji coba produk ini terdapat dua tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan uji coba produk:

- a. Uji coba perorangan, yaitu validasi ahli atau validasi produk. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi yaitu Guru Bimbingan dan Konseling, ahli media dilakukan oleh Dosen Bimbingan dan Konseling dan terakhir ahli bahasa oleh Guru Bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan masukan pada perbaikan yang akan dilakukan serta memvalidasi produk sebagai media penyampaian informasi pengenalan karier.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Bidang Keahlian	Validator	Hasil Validasi	Catatan
1	Ahli Materi	Eni Zuriati S.Pd	89%	Sangat Layak
2	Ahli Media	Hadi Pranoto M.Pd.	90%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	Pinasti Mustiko S.Pd.	91%	Sangat Layak

- b. Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas, yaitu 8 peserta didik kelas IX Smp Negeri 1 Margatiga untuk melakukan pengenalan karier dengan menggunakan kartu karier Data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang disebarkan untuk mengetahui tentang karier. Menurut Kriantono (2006:78) data kualitatif diperoleh dari hasil analisis dari peneliti, untuk itu hasil dari penelitian ini bersifat subjektif sehingga tidak dapat digeneralisasikan secara umum

b. Data Kuantitatif



Data kualitatif di peroleh dari hasil komentar dan saran dari angket yang dinilai oleh para ahli yaitu ahli media,ahli materi dan ahli Bahasa untuk validasi produk dan hasilnya digunakan untuk perbaikan produk, serta menggunakan angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Menurut sugiono (2017:16) data kualitatif menggunakan data numerik dan menekankan proses penelitian pada pengukuran yang objektif, menggunakan analisis statistik..

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan seperti berikut..

1. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Catatan
1	Pinasti Mustiko S.Pd.	91%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa di atas dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh sebesar 91% Dengan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan bahasa dalam media Kartu Karier sudah “Sangat Layak” digunakan dalam penggunaan bahasa.

2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Catatan
1	Hadi Pranoto	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dapat dilihat bahwa validasi mendapat jumlah presentase 90%, dengan nilai tersebut maka dapat dikatakan bahwa media Kartu Karier sudah “Sangat Layak” digunakan di lapangan.

3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Catatan
1	Eni Zuriati S.Pd.	89%	Sangat Layak

Hasil penilaian validasi ahli materi yaitu mendapatkan Presentase 89% dengan nilai tersebut maka materi dalam media Kartu Karier dapat dikatakan sudah “Sangat Layak” sudah dapat digunakan.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



Menurut Riduwan dan Akdon (dalam Apsari dan Rizki 2018:165) Perhitungan dari analisis data angket respon peserta didik di atas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Perhitungan} = \frac{\text{jumlah skor yan diberikan peserta didik}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor	Hasil	Keterangan
1	Jenia sefira Kirani	51	92	Sangat Layak
2	Reno	51	92	Sangat Layak
3	Nur Khoriyah	53	96	Sangat Layak
4	Dinda Nur Salwa P.S	50	90	Sangat Layak
5	Resi	52	94	Sangat Layak
6	Lala Amelia	53	96	Sangat Layak
7	Satrio Pratama	50	100	Sangat Layak
8	M.Ilham	51	92	Sangat Layak
Jumlah		411	752	Sangat Layak
Rata-Rata		37	94	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data dari masing-masing peserta didik mendapatkan hasil dengan kategori “sangat Menarik” maka dari itu kartu karier dapat digunakan karena dari hasil angket respon peserta didik,kartu karier memperoleh nilai sangat menarik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil dari Analisis data angket respon peserta didik dilakukan pada kelompok kecil dengan peserta didik berjumlah delapan orang.untuk hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6. Data Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor	Hasil	Keterangan
1	Jenia sefira Kirani	51	92	Sangat Layak
2	Reno	51	92	Sangat Layak
3	Nur Khoriyah	53	96	Sangat Layak
4	Dinda Nur Salwa P.S	50	90	Sangat Layak
5	Resi	52	94	Sangat Layak
6	Lala Amelia	53	96	Sangat Layak
7	Satrio Pratama	50	100	Sangat Layak
8	M.Ilham	51	92	Sangat Layak
Jumlah		411	752	Sangat Layak
Rata-Rata		37	94	Sangat Layak



Berdasarkan analisis data dari masing-masing peserta didik mendapatkan hasil dengan kategori “sangat Menarik” maka dari itu kartu karier dapat digunakan karena dari hasil angket respon peserta didik, kartu karier memperoleh nilai sangat menarik.

Simpulan dan Saran

A. Simpulan

1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan dengan melalui 5 prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh addie, yang pertama kali peneliti lakukan yaitu tahap analisis untuk memperoleh permasalahan yang ada disekolah, peneliti melakukan pengembangan media kartu karier dengan cara Barcode penggunaannya, lalu peneliti melakukan tahap *design* kartu karier dengan ukuran kertas 8 cm x 12 cm dengan huruf Arial 24 untuk kolom atas, untuk ukuran nama jenis karier Arial 11 dan berbahan kertas art carton serta dengan perpaduan warna Biru putih untuk tampilan *design*, dan kartu karier di isi dengan materi yang sesuai dengan tahap perkembangan kelas XI berisikan 6 jenis profesi dan pekerjaan, yaitu Polisi, Dokter, Guru, Tentara, Perawat dan Pilot. dan tahap selanjutnya pembuatan kartu karier peneliti mencetak 6 kartu karier dan di uji cobakan oleh 3 ahli untuk mengetahui hasil kartu karier sudah layak digunakan atau perlu perbaikan kartu karier, untuk mendapatkan kelayakan peneliti mengujicobakan kepada ahli materi, bahasa dan media dan tahap akhir yaitu evaluasi,
2. Berdasarkan validasi ahli, pengembangan media Kartu karier mendapatkan skor 91 dengan nilai sangat layak dalam validasi ahli bahasa, serta mendapatkan skor 90 dengan nilai sangat layak dalam validasi ahli media dan skor 89 dengan nilai sangat layak dalam validasi ahli materi.
3. Untuk mengetahui kemenarikan kartu karier dapat diketahui dari hasil angket respon peserta didik mendapatkan skor 94 dengan nilai “sangat Menarik”

B. Saran

1. Agar membantu peserta didik dalam pengenalan karier di SMP dengan baik, maka dapat dilakukan dengan cara menggunakan media yang menarik seperti media Kartu Karier untuk menarik antusias peserta didik, dalam menambah informasi dan wawasan terkait jenis profesi dan pekerjaan yang di pilih, sehingga peserta didik dapat mengetahui dengan jelas tentang informasi syarat apa saja yang diperlukan untuk memenuhi prasyarat kerja serta memahami secara dasar deskripsi profesi dan pekerjaan yang dipilih



2. Kartu karier menjadi media yang dapat digunakan Guru Bimbingan dan Konseling untuk menunjang layanan karier, serta dapat memperjelaskan informasi agar tidak terlalu verbalistis
3. Peneliti berharap selanjutnya ada pengembangan kartu karier lebih dari 6 jenis profesi dan pekerjaan agar peserta didik dapat mendapatkan informasi tentang profesi dan pekerjaan lebih lengkap sesuai dengan profesi dan pekerjaan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, Gufron dan Hardinata Restu.(2010). *Pengembangan Mobile Learning bagi Pembelajaran*.Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan. E-ISSN: 2597-4521.
- Ginzbeg Et Al Patton & McMahon, Mary. (2014). *Career Development and Systems Theory;Connecting Theory and Practice Third Edition Volume 6*. Queensland Australia: Sense Publisher.
- Kriyantono Rachmat (2006) Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Prenada
- Muryono Sigit (2011). *Bimbingan dan Konseling dalam Antologi*. Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta
- Putra.Rheza Pratama dan Tantri Raras Ayuningtyas. 2019. *Pengembangan Media Flip Chart Berbahan Dasar Bambu*. Jurnal Histro Volume 7 Hal. 79-94
- Riduwan dan Akdon.(2013). *Pengaruh Disiplin Kerja Komisioner dan Kesekretariatan Terhadap Prestasi Kerja Panitia Pengawas Pemilu Presiden*. Jurnal Keuangan
- Rusman.(2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi*.Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sadiman Arif,dkk.(2006).*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan ,dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kombinasi(Mixed Methods)*.Bandung: Alfabeta