

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil yang dipaparkan adalah proses pengembangan kartu karir dan kelayakan kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok.

1. Gambaran Umum Sekolah

a. Identitas MTs Naba'ul Ulum

Nama Madrasah : MTs Naba'ul Ulum
 Akreditasi : B
 Nomor Telp./Fax : 081326393358
 Alamat : Wonorejo Tlogowungu Pati
 Kode Pos : 59161
 Alamat Website : -
 Email : mts.nabaul.ulum@gmail.com
 Tahun Berdiri : 1982

b. Sejarah Singkat MTs Naba'ul Ulum

Didorong oleh keinginan warga untuk mempertahankan dan mengembangkan ajaran Islam *ala ahlussunnah wal jama'ah an-nahdliyah* di desa Wonorejo, pada tahun 1982 berdirilah Madrasah Tsanawiyah Naba'ul Ulum yang berarti “sumber ilmu pengetahuan”. Guna menyelenggarakan pendidikan yang layak, maka bangunan gedung beserta sarana-prasarana penunjang yang dibutuhkan disediakan di lokasi tanah wakaf atas nama Bapak Mas'alim dengan luas 8.070 M2 yang berada di jalan raya Bapoh- Tlogowungu km. 1,5. Tepatnya di desa Wonorejo kecamatan Tlogowungu kabupaten Pati.

c. Visi, Misi dan Tujuan MTs Naba'ul Ulum

Visi : Terwujudnya peserta didik yang Unggul dalam Beribadah, Berakhlakul Karimah, Terampil, dan Berprestasi *ala ahlus sunnah wal jama'ah an-nahdliyah*.

Misi :

1. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan berbasis pesantren.
2. Mensyiarkan nilai-nilai agama Islam ke masyarakat.
3. Menyelenggarakan pendidikan keterampilan santri.

4. Mencetak generasi yang mukmin dan mukhlis, yang mempunyai kemampuan keilmuan keagamaan yang mendalam, mampu mengembangkan dan menerapkan ajaran Islam secara utuh (*kaffah*), serta bertanggung jawab pada agama, bangsa dan negara.

Tujuan :

1. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi inovatif dan bermakna, di antaranya CTL serta layanan bimbingan dan konseling.
2. Meningkatkan jumlah siswa yang diterima di madrasah/sekolah favorit/unggul sekurang-kurangnya 20% dari jumlah yang lulus.
3. Mengembangkan kedisiplinan dari seluruh komponen madrasah (*stakeholder*) untuk membentuk kepribadian yang tangguh dan kokoh sebagai dasar dalam setiap aktivitas serta sebagai aset madrasah.
4. Menumbuh-kembangkan karakter siswa yang jujur, sopan, santun, beretika dan berbudaya serta bertanggung jawab.
5. Meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui pelaksanaan kegiatan intra dan ekstrakurikuler.
6. Mampu menempatkan diri sebagai madrasah yang mengembangkan pendidikan berbasis ICT.
7. Peserta didik dapat meraih juara pada even/lomba lomba mapel tingkat kabupaten, karesidenan dan provinsi.
8. Pada akhir tahun pelajaran peserta didik hafal Asmaul Husna, Juz Amma dan Tahlil.
9. Peserta didik dapat membaca Alquran dengan baik dan benar
10. Seluruh peserta didik sadar untuk menjalankan salat wajib lima waktu.
11. Peserta didik termotivasi untuk bersodaqoh.
12. Memperoleh kemenangan dalam setiap even/lomba olah raga di tingkat kecamatan/kabupaten/ provinsi.
13. Kreativitas seni peserta didik dapat ditampilkan dalam acara HUT RI, Hari jadi Madrasah,

perpisahan siswa kelas IX dan Jambore Pramuka.

2. Proses Pengembangan Kartu Karir

Pengembangan permainan kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok terdiri dari beberapa tahapan meliputi:

a) Penelitian dan pengumpulan informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi yang diperlukan sehingga dapat menemukan penetapan masalah dasar yang dihadapi dalam proses bimbingan konseling di MTs Naba'ul Ulum pati. Berikut hasil wawancara dengan guru wali kelas VII:

- 1) Metode yang digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling yaitu ceramah.
- 2) Media bimbingan konseling yang digunakan berupa lampiran kertas berisi materi bimbingan konseling.

b) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kepada peserta didik, analisis tugas, analisis materi bimbingan dan tujuan bimbingan.

1) Analisis peserta didik

Karakteristik peserta didik dapat diketahui melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, karakteristik peserta didik di MTs Naba'ul Ulum Pati yaitu mudah bosan dengan kegiatan bimbingan konseling karena siswa kurang tertarik terhadap materi dan metode ceramah.

2) Analisis tugas

Peneliti menggunakan AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) untuk mengetahui kebutuhan peserta didik kelas VII di MTs Naba'ul Ulum Pati. AKPD (Angket kebutuhan Peserta Didik) merupakan alat bantu bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bagi peserta didik. Hasil analisis AKPD ditemukan bahwa tugas perkembangan yang masih belum terpenuhi oleh peserta didik yaitu dalam aspek perkembangan karir sehingga layanan yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah bimbingan karir.

- 3) Analisis materi bimbingan
Analisis materi dilakukan untuk menyusun materi yang akan diberikan kepada peserta didik sesuai dengan hasil yang diperoleh dari analisis tugas perkembangan yang belum terpenuhi. Materi disesuaikan dengan kebutuhan tugas perkembangan peserta didik dalam aspek perkembangan karir pada fase eksplorasi.
- 4) Tujuan bimbingan
Penyusunan tujuan bimbingan dimaksudkan agar hasil dari analisis tugas dan analisis materi diubah menjadi kompetensi dasar yang dinyatakan dengan tingkal laku. Tujuan bimbingan yang merupakan indikator pencapaian hasil bimbingan didasarkan pada standar kompetensi kemandirian peserta didik pada sekolah lanjutan pertama (SLTP) yang telah disusun oleh ABKIN (Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia).

c) **Pengembangan produk**

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media yang akan dikembangkan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media
Media dipilih berdasarkan penyesuaian karakteristik peserta didik dengan hasil analisis materi. Media yang dipilih bertujuan untuk memberikan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diberikan dalam proses bimbingan. Media yang digunakan yaitu berupa kartu karir.
- 2) Pemilihan format
Pemilihan format media ini meliputi desain dan isi media kartu karir yang disesuaikan dengan tujuan bimbingan karir. Tujuan atau indikator pencapaian hasil bimbingan karir yang didasarkan pada standar kompetensi kemandirian peserta didik pada sekolah lanjutan pertama (SLTP) yang tercantum dalam ABKIN (Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia) yaitu mengidentifikasi ragam alternatif pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang mengandung relevansi dengan kemampuan diri. Isi media kartu

karir meliputi jenis-jenis profesi, ketrampilan yang harus dimiliki, dan pendidikan yang harus ditempuh.

3) Rancangan awal





Pada tahap rancangan awal dilakukan penyusunan konten media meliputi tulisan, gambar dan warna yang disesuaikan dengan isi materi media kartu karir. Berikut uraian isi materi dalam draft produk:

- (a) Kartu informasi pekerjaan didesain sedemikian rupa 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. 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. Informasi yang terdapat dalam kartu informasi karir diambil dari website campus.quipper.com yang menyediakan informasi lengkap mengenai karir.
- (b) Kartu perencanaan karir juga memiliki komposisi gambar dan warna cerah yang memiliki gradasi. Dalam kartu perencanaan karir ini berisi pertanyaan untuk merefleksikan diri anak terhadap perkembangan karirnya.
- (c) Papan permainan merupakan modifikasi dari permainan ular tangga, dengan penambahan perintah (ambil kartu informasi dan ambil kartu perencanaan) pada beberapa kolom permainan. Papan permainan disusun dengan gambar dan warna yang menarik untuk siswa.
- (d) Aturan permainan berisi langkah atau tahapan dalam bermain kartu karir.
- (e) Lembar tips memilih pekerjaan yaitu lembar yang berisi tips-tips memilih pekerjaan menurut Islam.

(f) Kartu tokoh sukses berisi foto dari tokoh muslim yang sukses.

d) Revisi

Tabel 4. 1 Revisi Produk

Draft Awal	Produk Akhir
 <p>PROGRAMER / SOFTWARE DEVELOPER</p> <p>Programmer adalah seseorang yang bertugas membuat program berdasarkan lembar spesifikasi software engineering.</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Keterampilan Rekayasa Informatika ➢ Penguasaan Bahasa Asing ➢ Pemahaman Bahasa Pemrograman <p>Gaji 60-94 JETD</p>	 <p>PROGRAMER / SOFTWARE DEVELOPER</p> <p>Programmer adalah seseorang yang bertugas membuat program berdasarkan lembar spesifikasi software engineering.</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan rekayasa informatika - Penguasaan bahasa asing - Pemahaman bahasa pemrograman <p>Jurusan Terkait</p> <p>Teknik Informatika, Ilmu Komputer dan Sistem Informasi.</p> <p>Gaji 60-94 JETD</p>
<p>Jenis font yang tidak sama.</p>	<p>Font telah disamakan menggunakan “Times New Roman”.</p>
 <p>PENILAI REAL ESTATE</p> <p>real estate adalah seseorang yang bertugas menilai atau memprediksi harga real estate dari harga masa lalu untuk kemudian dijual atau dibeli oleh klien</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Pengetahuan Pembangunan Dan Konstruksi ➢ Pengetahuan Pemasaran Dan Penjualan ➢ Kemampuan Berkomunikasi <p>Gaji 36-72 JETD</p>	 <p>PENILAI REAL ESTATE</p> <p>Penilai Real Estate adalah seseorang yang bertugas menilai atau memprediksi harga real estate dari harga masa lalu untuk kemudian dijual atau dibeli oleh klien.</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan pembangunan dan konstruksi - Pengetahuan pemasaran dan penjualan - Kemampuan berkomunikasi <p>Jurusan Terkait</p> <p>Marketing, Hukum, Arsitektur, Dan Perencanaan Wilayah Kota.</p> <p>Gaji 36-72 JETD</p>

Berisi materi mengenai pengertian dari jenis dan keterampilan.	Penambahan materi mengenai jurusan terkait.
--	---



Belum ada keterangan media.	Penambahan keterangan “Papan Permainan” dan juga logo instansi.
-----------------------------	---

Lembar Panduan Permainan

Kartu karir adalah media dalam bimbingan karir yang dikembangkan untuk siswa jenjang SMP/MTs.

Petunjuk Permainan

Step 1

Permainan bisa diikuti 4-6 pemain.

Lembar Panduan Permainan

Kartu karir adalah media dalam bimbingan karir yang dikembangkan untuk siswa jenjang SMP/MTs.

Petunjuk Permainan

Awali dengan membaca
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Step 1

Permainan bisa diikuti 4-6 pemain.

Lembar panduan berisi tahapan petunjuk permainan.	Penambahan “Awali dengan membaca basmalah”.
---	---

3. Kelayakan Kartu Karir

a. Data validasi materi

Validasi materi pada kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok dilakukan oleh Bapak Hasan Bastomi, M.Pd.I selaku dosen Bimbingan Konseling. Aspek penilaian meliputi:

- 1.) Kelayakan materi kartu karir
- 2.) Ketepatan materi kartu karir
- 3.) Kemenarikan materi kartu karir
- 4.) Kebergunaan materi kartu karir

Berdasarkan indikator dalam aspek diatas berikut data penilaian ahli materi:

Tabel 4. 2 Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
A.	Kelayakan	
	1. Materi dalam kartu karir mudah dipahami	4
	2. Materi sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa	4
	3. Mendorong keingintahuan siswa	5
	4. Mendorong terjadinya interaksi siswa	5
	Jumlah	18
	Skor rata-rata	4,5
B.	Ketepatan	
	1. Ketepatan materi dengan kompetensi yang harus dikuasai	5
	2. Ketepatan materi dengan pengetahuan siswa	4
	3. Ketepatan materi dengan kebutuhan pemahaman karir siswa	5
	4. Ketepatan materi dengan taraf berpikir siswa	4
	Jumlah	18
	Skor rata-rata	3,6

C.	Kemenarikan	
	1. Materi yang dibahas menarik bagi siswa	4
	2. Materi yang disajikan komunikatif	5
	3. Materi merangsang fantasi tentang masa depan karir siswa	5
	Jumlah	14
	Skor rata-rata	4,67
D.	Kebergunaan	
	1. Materi dapat membantu mencapai tugas perkembangan karir siswa	5
	2. Materi dapat menambah wawasan tentang karir	5
	3. Keefektifan materi dalam mencapai tujuan bimbingan	4
	4. Memudahkan pembimbing dalam menyampaikan informasi karir	4
	Jumlah	18
	Skor rata-rata	4,5
	Presentase rata-rata keseluruhan	90,06%

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi pada kartu karir sebagai media bimbingan karir. Kelayakan materi dalam media kartu karir dari aspek kelayakan, ketepatan, kemenarikan dan kebergunaan memperoleh jumlah 68 dengan presentase 90,06% sehingga memiliki kategori “Sangat Baik”. Hasil data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan dari ahli materi terhadap media kartu karir yaitu berupa masukan atau internalisasi nilai islam dalam buku panduan.

b. Data validasi media

Validasi media pada kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok dilakukan oleh Bapak Fajar Rosyidi, M.Pd. selaku dosen Bimbingan Konseling. Aspek penilaian meliputi:

- 1.) Kelayakan media kartu karir
- 2.) Ketepatan media kartu karir
- 3.) Kemenarikan media kartu karir
- 4.) Kebergunaan media kartu karir

Berdasarkan indikator dalam aspek diatas berikut data kuantitatif penilaian ahli media:

Tabel 4. 3 Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
A.	Kelayakan	
	1. Kartu karir praktis	4
	2. Petunjuk pemakaian kartu karir dalam lembar panduan jelas	5
	3. Bahan yang digunakan aman untuk siswa	5
	4. Keterbacaan teks	5
	Jumlah	19
	Skor rata-rata	4,75
B.	Ketepatan	
	1. Ketepatan pemilihan jenis, warna dan ukuran huruf	5
	2. Ketepatan ukuran kartu karir	4
	3. Ketepatan ukuran lembar panduan	5
	4. Ketepatan ukuran papan permainan	5
	5. Relevansi gambar dengan materi	4
	Jumlah	23
	Skor rata-rata	4,6
C.	Kemenarikan	
	1. Desain kartu karir	4
	2. Desain lembar panduan	5
	3. Desain papan permainan	5
	4. Gambar pada kartu karir menarik bagi siswa	4
	5. Gambar pada papan permainan menarik bagi siswa	5

	6. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang	4
	Jumlah	27
	Skor rata-rata	4,5
D.	Kebergunaan	
	1. Kartu karir memudahkan guru pembimbing dalam menyampaikan materi tentang karir	3
	2. Kartu karir sesuai dengan tujuan bimbingan	5
	3. Kemampuan sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi	4
	4. Kartu karir merupakan media efektif dan efisien	4
	Jumlah	16
	Skor rata-rata	4
	Presentase keseluruhan	rata-rata 89,47%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan hasil penilaian dari ahli media pada kartu karir sebagai media bimbingan karir. Kelayakan media kartu karir dari aspek kelayakan, ketepatan, kemenarikan dan kebergunaan memperoleh jumlah 85 dengan presentase 89,47% sehingga memiliki kategori “Sangat Baik”. Hasil data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan dari ahli media terhadap media kartu karir yaitu:

- Kartu perencanaan karir sebaiknya dibuat potrait.
- Warna tulisan pada papan permainan sebaiknya gelap.
- Warna papan permainan sebaiknya dibuat kontras.
- Gambar pada kartu informasi pekerjaan sebaiknya menggunakan gambar real.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya menjawab beberapa pertanyaan pada rumusan permasalahan penelitian ini. Diketahui proses pengembangan kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, revisi dan uji coba. Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi peneliti menemukan bahwa metode yang digunakan dalam pemberian layanan bimbingan yaitu metode ceramah dan media yang digunakan berupa lampiran kertas berisi materi bimbingan. Tahap perencanaan peneliti melakukan analisis terlebih dahulu terhadap peserta didik melalui observasi, wawancara dan pemberian AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik). Hasil pada tahap ini, yang peneliti temukan adalah siswa mudah bosan terhadap kegiatan bimbingan dan belum terpenuhinya tugas perkembangan dalam aspek karir.

Selanjutnya, peneliti membuat materi yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan karir dan merumuskan tujuan bimbingan. Penyusunan tujuan bimbingan atau indikator pencapaian hasil bimbingan didasarkan pada standar kompetensi kemandirian peserta didik pada sekolah lanjutan pertama (SLTP) yang telah disusun oleh ABKIN (Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia). Tahap pengembangan produk peneliti melakukan pemilihan media yaitu berupa kartu karir. Selanjutnya pemilihan format desain dan isi media yang disesuaikan dengan tujuan bimbingan karir yaitu pencapaian kematangan karir siswa SMP/MTs. Kematangan karir siswa dapat dilihat dari pencapaian hasil bimbingan karir yang sesuai dengan standar kompetensi kemandirian peserta didik pada sekolah lanjutan pertama (SLTP) yaitu mengidentifikasi ragam alternatif pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang mengandung relevansi dengan kemampuan diri. Setelah itu peneliti membuat rancangan awal produk yang terdiri dari media utama dan media pendukung. Media utama meliputi media kartu informasi, kartu perencanaan karir dan papan permainan. Media pendukung meliputi lembar tips memilih pekerjaan yang digunakan sebagai pembuka atau pemberian motivasi awal, lembar panduan permainan dan kartu tokoh sukses sebagai refleksi. Produk dirancang dan disusun dengan komposisi

warna, tulisan dan gambar yang disesuaikan dengan isi materi kartu karir.

Kelayakan kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok adalah sangat layak berdasarkan hasil uji validitas materi dengan presentase sebesar 90,06% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil uji validitas media dengan presentase sebesar 89,47% dengan kriteria “sangat layak”. Kelayakan kartu karir tentunya tidak terlepas dari tahapan pengembangan media Borg and Gall. Proses pengembangan media kartu karir yang dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa MTs, dimana siswa berada pada fase eksplorasi. Menurut Super yang dikutip Winkel tahap perkembangan pada fase eksplorasi individu mulai memikirkan berbagai alternatif karir tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat.¹ Individu dalam proses ini mengembangkan dan merencanakan tujuan karir tentatifnya berdasarkan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Individu sudah beridentitas vokasional melalui preferensi dari kelompok kerja dengan tingkat kemampuan tertentu. Maka dari itu kartu karir memberikan informasi karir mengenai macam-macam jenis profesi, keterampilan yang harus dimiliki dan pendidikan yang harus ditempuh, dengan tujuan agar terpenuhinya atau tercapainya tugas perkembangan siswa pada tahap eksplorasi karirnya. Pemilihan jenis profesi yang digunakan dalam kartu karir berdasarkan teori Anne Roe yang dikutip Sharf yang mendiskripsikan sistem klasifikasi pekerjaan secara detail mengenai delapan jenis kelompok pekerjaan.²

Selain itu, desain media kartu karir yang dikembangkan mempunyai visual yang menarik sehingga membuat siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan bimbingan. Sejalan dengan Mv Cruden dan Rapp yang menyatakan bahwa bentuk visual yang menarik akan meningkatkan pemahaman dan membantu siswa dalam memilih, mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi-informasi penting.³

¹ Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, 632.

² R.S Sharf, *Applying Career Development Theory to Counseling* (New York: Brooks Cole Publishing Company, 1992), 158.

³ McCrudden, Matthew T & David N Rapp, “How Visual Displays Affect Cognitive Processing”, *Educational Psychology Review*, 29, no. 3, (2017): 628.

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 kartu karir. Bentuk visual dari kartu karir disusun sedemikian rupa untuk membuat siswa tertarik pada media bimbingan. 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. Begitu juga menurut Aryadi Warsito dan Agus Triyanto yang mengatakan bahwa media bimbingan karir dapat dikatakan baik apabila materi yang disampaikan menarik sehingga siswa dapat menggali materi yang diberikan secara lebih jauh.⁴

Media bimbingan karir selain layak digunakan juga praktis dalam pengaplikasiannya. Kartu karir 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 kebersamai 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.

Keefektifan suatu media yang digunakan dalam bimbingan tidak terlepas dari peran konselor. Konselor merupakan salah satu komponen dalam bimbingan kelompok dan

⁴ Aryadi Warsito dan Agus Triyanto, *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling* (Yogyakarta: UNY, 2010), 74.

juga sebagai pemimpin dalam layanan bimbingan kelompok untuk menunjang agar layanan berjalan dengan lancar. Sebagaimana menurut Prayitno bahwa pemimpin kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi dalam kegiatan kelompok.⁵ Konselor dan media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan layanan bimbingan kelompok yang diberikan. Peran konselor sebagai ketua kelompok dalam permainan kartu karir yaitu membentuk dinamika kelompok untuk membangun rasa nyaman agar anggota kelompok mampu berinteraksi dengan baik sehingga tercapainya suatu tujuan kelompok. Penggunaan kartu karir dalam layanan bimbingan kelompok sangat bergantung pada konselor, dimana konselor memberikan informasi terkait karir yang bersifat aktual dan konkrit. Informasi-informasi yang terdapat dalam kartu karir yang mungkin belum dipahami oleh anggota kelompok maka peran seorang konselor sebagai pemimpin kelompok yaitu memberikan bantuan berupa penjelasan dan pengarahan kepada anggota kelompok. Senada dengan pendapat Prayitno yang menyatakan bahwa pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan terhadap kegiatan kelompok.⁶

Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Agus Priambodo tahun 2016 dengan judul Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Kartu Karir Terhadap Sikap Pilihan Karir Siswa Kelas XI E Di Smp Negeri 1 Ungaran Tahun Ajaran 2015/2016, menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan kartu karir berpengaruh terhadap sikap pilihan karir siswa dengan adanya peningkatan sikap pilihan karir sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu karir dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu karir. Serta penelitian Uda Safira Widowati dan Wiryo Nuryono juga menyatakan bahwa media kartu bergambar perencanaan

⁵ Prayitno dan Zadrian Ardi, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*, 35.

⁶ Prayitno dan Zadrian Ardi, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*, 35.

karir mampu meningkatkan perencanaan karir siswa SMP.⁷ Penelitian dengan penggunaan kartu karir melalui layanan bimbingan kelompok oleh Erika Siti Purwaningrum juga menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok media kartu karir efektif untuk meningkatkan kematangan karir siswa dengan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kematangan karir siswa dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok media kartu karir.⁸

Berdasarkan beberapa penelitian yang hasilnya menyatakan bahwa kartu karir efektif sebagai media bimbingan karir maka sangat diperlukannya media karir dalam bimbingan karena penggunaan kartu karir sebagai media bimbingan karir dapat meningkatkan pencapaian indikator kematangan karir pada fase-fase perkembangan siswa. Dengan adanya media kartu karir yang telah dirancang secara matang ini diharapkan mampu menambah daya tarik siswa dan juga siswa dapat dengan mudah memahami isi dari materi yang ada dalam kartu karir sehingga tercapainya tujuan dari bimbingan kelompok karir. Dengan demikian pemberian informasi karir dengan menggunakan media kartu karir efektif diberikan kepada siswa sebagai bentuk pemberian bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok.

⁷ U D A SAFIRA WIDOWATI dan ..., "Pengembangan Media Kartu Bergambar Perencanaan Karier Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Proppo Pamekasan," *Jurnal BK ...* (2019): 58.

⁸ E S Purwaningrum, "Efektivitas layanan bimbingan kelompok media kartu karier untuk meningkatkan kematangan karier," *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan ...* 3, no. 1 (2019): 127.