

## Media Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SMK

Rahadian Widhi Hantoro<sup>a.1\*</sup>, Sri Hartini<sup>b.2</sup>, Agung Budi Prabowo<sup>c.3</sup>, Rini Siswanti<sup>d.4</sup>

<sup>a</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Kapas 9 Yogyakarta, 55161. Indonesia,

<sup>b</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Kapas 9 Yogyakarta, 55161. Indonesia,

<sup>c</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Kapas 9 Yogyakarta, 55161. Indonesia,

<sup>d</sup>SMP Negeri 3 Sentolo, Kulonprogo. DIY. Indonesia

1) [rahadian2107163063@webmail.uad.ac.id](mailto:rahadian2107163063@webmail.uad.ac.id) 2) [hartini\\_sri08@bk.uad.ac.id](mailto:hartini_sri08@bk.uad.ac.id), 3) [agungbudiprabowo@bk.uad.ac.id](mailto:agungbudiprabowo@bk.uad.ac.id), 4) [rinisiswanti37@gmail.com](mailto:rinisiswanti37@gmail.com)

\*Corresponding author



Received 2022-06-05; accepted 2022-06-10; published 2022-06-20

### ABSTRAK

Layanan bimbingan karir kurang bervariasi mengakibatkan keberhasilan layanan kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Kartu Kwartet layanan bimbingan karir. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *research and development* (RnD). Model pengembangan menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall. Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas XI SMK, pemilihan subjek dilakukan secara random/acak. Pengumpulan data memakai instrumen tes dan lembar pengamatan. Media kartu Kwartet tentang pemahaman karir dinilai kualitasnya oleh ahli materi 75 (Baik), ahli media 80 (Baik), dan ahli layanan 83,3 (baik). Kelayakan produk dinilai oleh siswa 75,15 (layak). Hasil uji efektivitas menghasilkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan menggunakan media permainan kartu kwartet ( $t_{hit} = 4,4 > 2,262_{0,05}$   $t$  tabel  $df$  9). Hasil rata-rata nilai *pretest* 71,9 dan rata-rata *posttest* 75,15. Dengan kata lain, produk media permainan kartu kwartet efektif meningkatkan pemahaman karir siswa SMK.

### ABSTRACT

*Career guidance services are less varied resulting in less than optimal service success. This study aims to develop the media of the Quartet Card game for career guidance services. The research method used by the researcher is research and development (RnD). The development model uses steps from Borg & Gall. The subjects of the research trial were students of class XI SMK, the selection of subjects was done randomly. Data were collected using test instruments and observation sheets. The quality of the Quartet card media on career understanding was assessed by material experts 75 (Good), media experts 80 (Good), and service experts 83.3 (good). The feasibility of the product was assessed by students as 75.15 (eligible). The results of the effectiveness test resulted in a significant difference between before and after getting services using the quartet card game media ( $t_{hit} = 4.4 > 2.262_{0.05}$   $t$  table  $df$  9). The average result of the pretest score was 71.9 and the posttest average was 75.15. In other words, the quartet card game media product is effective in increasing the career understanding of vocational students.*

### KEYWORDS

Bimbingan karir  
Media kartu kwartet  
Pemahaman karir

Career guidance  
Quartet card media  
Career understanding

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### 1. Pendahuluan

Pendidikan SMK menyiapkan para siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, sekaligus menyiapkan lulusannya untuk langsung bekerja. Pada Abad ke-21, setiap peserta didik dihadapkan pada situasi kehidupan yang kompleks, penuh peluang dan tantangan serta ketidakmenentuan karir. Juntika (2011: 15) pendidikan yang bermutu mampu mengantarkan peserta didik memenuhi kebutuhannya, baik saat ini maupun di masa yang akan datang. Menurut Sudarsana (2016: 1) pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan proses pendidikan yang bermutu. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana mencapai tujuan pendidikan (Lestari,

2012: 89). Seseorang yang ingin karirnya berjalan dengan baik, haruslah dibina melalui pendidikan, pelatihan dan perencanaan, serta menelaah berbagai pola karir yang ada pada dirinya. keterbatasan–keterbatasan dirinya serta memahami secara sadar bahwa pilihan-pilihan yang dipersiapkan sekarang akan mempengaruhi kehidupan yang akan datang. Masih banyak jumlah lulusan siswa SMK yang tidak terserap oleh dunia kerja sehingga pengangguran meningkat (Ardan, 2917), serta antara kualitas lulusan yang diharapkan dan dibutuhkan oleh dunia kerja dengan kualitas lulusan yang dihasilkan tidak seimbang.

Tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia pada Februari 2017 mengalami penurunan menjadi 5,33% dari Februari 2016 yang sebesar 5,50%. Dari 131,55 juta orang yang masuk sebagai angkatan kerja, terdapat 124,54 juta orang yang bekerja, dan sisanya 7,01 juta orang dipastikan pengangguran. Dari jumlah tersebut, pengangguran yang berasal dari jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menduduki peringkat teratas sebesar 9,27% yang disusul oleh pengangguran lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 7,03%. Sedangkan, dari jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 5,36%, Diploma III (D3) sebesar 6,35%, dan universitas 4,98%. Pada 2030-2040, Indonesia diprediksi akan mengalami bonus demografi, yaitu penduduk dengan usia produktif lebih banyak dibandingkan dengan penduduk non produktif.

Di samping itu, bimbingan dan konseling membantu peserta didik/konseli dalam memilih, meraih dan mempertahankan karir untuk mewujudkan kehidupan yang produktif dan sejahtera. Bimbingan dan konseling memandang bahwa setiap peserta didik/konseli memiliki potensi untuk berkembang secara optimal. Perkembangan optimal bukan sebatas tercapainya prestasi sesuai dengan kapasitas intelektual dan minat yang dimiliki, melainkan sebagai sebuah kondisi perkembangan yang memungkinkan peserta didik mampu mengambil pilihan dan keputusan secara sehat dan bertanggungjawab serta memiliki daya adaptasi tinggi terhadap dinamika kehidupan yang dihadapinya.

Masih banyak guru BK menggunakan strategi layanan konvensional, sehingga tidak menarik bagi siswa kemungkinan ada hambatan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum memiliki pemahaman karir, keinginan individu untuk mengumpulkan informasi karir dan belum memanfaatkan sumber-sumber informasi untuk menggali informasi tentang karir. Peserta didik masih membuat keputusan dengan pertimbangan yang belum matang, belum menggunakan pengetahuan dan pemikiran untuk membuat keputusan karir yang tepat. Pengetahuan peserta didik tentang informasi pekerjaan dan dunia kerja masih rendah yang ditandai oleh kurangnya pengetahuan tentang cara dan persyaratan memasuki dunia kerja dan cara meraih sukses dalam berkarir.

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi di antaranya: Pertama, terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami karir dengan baik. Kedua, kurang mampu dalam pemahaman karir yang membuat peserta didik masih terkesan ikut-ikutan dalam menentukan karir di SMK. Ketiga, beberapa guru bimbingan dan konseling yang mempunyai keterbatasan dalam strategi layanan terutama penggunaan media permainan tentang pemahaman karir. Keempat, permainan kuartet sangat menarik namun belum dikembangkan sebagai media bimbingan karir

Kajian selanjutnya membatasi masalah pada pengembangan media kuartet sebagai media permainan dalam layanan bimbingan karir untuk meningkatkan pemahaman karir pada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media permainan kartu kuartet yang menarik dan mudah untuk digunakan untuk memberikan layanan bimbingan karir. Media permainan kartu kuartet diharapkan mampu meningkatkan pemahaman karir pada peserta SMK.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah sebuah media permainan kartu kuartet, yang dapat digunakan untuk pelaksanaan bimbingan karir, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman karir kelas XI SMK. Media kartu kuartet mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi media kartu kuartet

No	Kualifikasi Media
----	-------------------

1. Alat ini dikemas dalam bentuk kartu kuartet yang memiliki gambar-gambar mewakili macam-macam karir di sisi luarnya, memiliki beragam warna dan terdapat gambar pekerjaan yang berbeda.
2. Terdiri dari sejumlah 12 set kartu yang terdiri dari empat kartu pada setiap setnya.
3. Kartu reward dan kartu *punishment* sebagai kartu selingan, berisikan penugasan ataupun bonus yang akan didapat, saat layanan bimbingan karir berlangsung.
4. Didesain langsung menggunakan aplikasi corelDRAW x7 sehingga gambar yang dihasilkan baik dan tidak pecah. Selain itu warna-warna yang digunakan adalah warna cerah. Warna yang digunakan dalam kartu adalah merah, hijau, biru, kuning, orange, dan ungu, yang bertujuan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa
5. Dicitak menggunakan kertas jenis *ivory260*.
6. Media kartu kuartet ini dirancang sebagai bahan layanan bimbingan dan konseling terkait pemahaman karir pada siswa
7. Dilengkapi dengan buku panduan cara bermain kartu kuartet.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *research and development* (RnD) yaitu penelitian dan pengembangan yang hasil akhirnya menghasilkan sebuah produk yaitu Media Kartu Kwartet. Model pengembangan menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall. Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah Pakem, pemilihan subjek dilakukan secara random/acak. Pengumpulan data memakai instrumen tes dan lembar pengamatan. Metode yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, mengumpulkan data, pengembangan media, validasi desain produk oleh ahli media, materi, layanan BK, revisi hasil validasi desain, revisi produk, uji pemakaian (10 subyek) dengan empat kali layanan, sebelumnya diberikan pre test dan diakhiri dengan posttest, selanjutnya digunakan untuk menguji efektivitas produk. Uji efektivitas dilakukan menggunakan uji beda dengan rumus t tes sampel berkait, untuk melihat perbedaan skor pre tes dan skor posttest. Lebih lanjut dilihat rerata pretes dan postes, jika mean postes lebih tinggi, berarti terdapat peningkatan, yang berarti media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman karir siswa SMK. Keterbatasan metodologi penelitian ini di antaranya subek uji coba relatif masih terbatas, sehingga peneliti selanjutnya dapat melakukan uji produk lebih lanjut dengan subjek dan populasi yang lebih luas.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian awal dilakukan dengan pengumpulan informasi layanan bimbingan karir, materi tentang karir, dan analisis kebutuhan. Dunia pendidikan saat ini termasuk bimbingan dan konseling semakin berkembang, berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan harus terus dikembangkan kesesuaiannya dengan kebutuhan. Guru Bimbingan dan konseling dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Sekolah Menengah Kejuruan dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan yang siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan peraturan Pemerintah No. 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab 1 ayat 1 pasal 3, bahwa "Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu". Bimbingan dan konseling mempunyai peran yang sangat penting di dunia pendidikan dalam hal ini guru bimbingan dan konseling menjadi pelaksana segala kegiatan tentang bimbingan dan konseling, salah satunya dalam membantu peserta didik mencapai perkembangan yang optimal. Hal ini senada dengan lampiran Permendibud No. 111 tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan menengah yang menjelaskan lebih detail tentang bimbingan dan konseling.

Bimbingan dan konseling mempunyai andil yang sangat besar dalam pendidikan khususnya dalam membantu peserta didik/konseli mencapai perkembangan diri yang optimal. Kreatifitas konselor sekolah sangatlah penting dan pemilihan media yang akan digunakan akan menunjang dalam memberikan informasi. Kelebihan Media kartu kuartet dapat digunakan sebagai media yang dapat (1) memberikan

pemahaman kepada siswa secara menyenangkan dan dapat meninggalkan kesan terhadap materi layanan yang digambarkan secara kongkrit, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, efisien karena dapat digunakan berulang kali dan disesuaikan kebutuhan, (3) lebih realistis dan memberikan kesan yang mendalam pada siswa.

Studi pendahuluan pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Pakem diketahui pemahaman karir siswa masih kurang baik. Metode pemberian layanan yang diterapkan guru di SMK Muhammadiyah Pakem dalam proses pemberian materi layanan tidak mampu menarik perhatian siswa guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan hanya terbatas pada *text book* atau *power point*. Dari hasil wawancara kepada siswa terhadap media apa yang menarik bagi siswa yakni adalah media kartu kwartet yang paling diminati oleh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Pakem. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan adanya pengembangan tentang Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Pakem. Selain itu, penggunaan media kartu kwartet dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu layanan khususnya dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling. Berdasarkan penelitian awal dan analisis kebutuhan media siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Pakem memerlukan adanya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini diperlukan guna untuk menunjang keefektifan pemberian layanan sehingga layanan yang diberikan berkualitas. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media berupa kartu kwartet pemahaman karir untuk siswa XI SMK Muhammadiyah Pakem.

Literatur Materi yang Digunakan Dalam Pengembangan Media Kartu Kwartet pemahaman karir adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Literatur Materi

No	Sumber literatur/ judul	Nama pengarang	Materi yang digunakan
1	Bimbingan dan Konseling di Instusi Pendidikan	W. S Wingkel & MM. Sri Hastuti	Teori definisi tentang perkembangan karir Shartzer dan stone
2	Konseling Kariri Sepanjang Rentang kehidupan	DR. Uman Suherman AS, M.Pd	Pengertian Eksplorasi Karir
3	<a href="http://www.pengertianku.net/2015/11/pengertian-karir-dan-contohnya-secara-umum.html">http://www.pengertianku.net/2015/11/pengertian-karir-dan-contohnya-secara-umum.html</a>		Pengertian karir, Perencanaan Karir, Alasan perencanaan karir
4	<a href="https://salamadian.com/macam-macam-profesi-pekerjaan/">https://salamadian.com/macam-macam-profesi-pekerjaan/</a>		Macam macam pekerjaan

Adapun materi pemahaman karir yang dimuat dalam kartu kwartet ini adalah sebagai berikut: Pertama, penjelasan tentang pemahaman karir. Kedua, penjelasan tentang pemahaman karir dalam teori. Ketiga, teori definisi tentang perkembangan karir. Keempat, contoh pekerjaan terkait dengan berbagai jurusan SMK. Kelima, persyaratan dan peluang perkembangan karir.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penggunaan media kartu kwartet adalah untuk mengembangkan pemahaman pada siswa melalui gambar dengan permainan yang disukai oleh siswa. Selanjutnya adalah tinjauan materi menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media dan menyiapkan gambar-gambar pendukung yang akan dimasukkan dalam media kartu kwartet terkait materi yang sudah ditentukan yaitu pengembangan dari tema karir Langkah selanjutnya adalah menentukan peralatan dan membuat rancangan desain kartu kwartet. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan media kartu kwartet ialah komputer dengan software corel draw X7. Software corel draw X7 digunakan untuk mendesain kartu kata kwartet mulai dari membuat dan memotong gambar-gambar, membuat tulisan, dan menggabungkan beberapa komponen seperti gambar, garis, bentuk, tulisan, warna serta desain vector menjadi satu kesatuan yang utuh.

### 3.1 Desain produk awal.

Produk media kartu kwartet yang dikembangkan merupakan media cetak dua dimensi. Media kartu kwartet memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 8 x 12 cm dengan asumsi mudah

dipegang oleh siswa. Desain media kartu kuartet dibuat menggunakan software corel draw X7. Huruf yang digunakan ialah Arial dengan ukuran 12 sampai 18. Kartu kuartet ini memiliki dua tema pengembangan yaitu tema Karir. Materi yang disajikan dalam kartu kuartet ini telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Selain itu dalam penyusunan materi kartu kuartet ini mengacu pada kebutuhan siswa SMK Muhammadiyah Pakem. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kurikulum dan syarat media untuk siswa SMK, untuk gambar kartu menggunakan gambar yang dekat dengan siswa. Beberapa gambar dalam media ini diambil dari kartun dan sedikit dimodifikasi. Hal ini dilakukan agar berbagai gambar yang digunakan memiliki daya tarik yang lebih dimata siswa Rancangan visual kartu kuartet didesain sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Media kartu kuartet ini juga dilengkapi dengan wadah/ kemasan dan buku petunjuk untuk panduan main. Adapun tampilan visual kartu kuartet yang akan dikembangkan sebelum divalidasi oleh ahli dan revisi adalah sebagai berikut.

### 3.1.1. Kemasan Produk



Gambar 1. Kemasan Kartu Kuartet

Desain kemasan kartu kuartet menggunakan background dengan dominasi warna kuning kemerahan dan warna merah sebagai kombinasi. Tampilan depan kemasan kartu kuartet terdapat judul media yaitu “kartu kuartet karir”, selain itu juga beberapa gambar yang menunjukkan tema Karir.

### 3.1.2. Tampilan Kartu



Gambar 2. Contoh Tampilan Gambar Bagian Depan Kartu Kuartet

Berikut ini adalah gambar tampilan bagian belakang kartu kuartet yang dikembangkan.



Gambar 3. Tampilan Belakang Kartu Kwartet

Tampilan bagian depan kartu kuartet terdiri dari bagian judul, gambar sebagai visualisasi, dan sub judul. Pada setiap masing-masing sub judul terdapat gambar untuk mevisualisasikan Karir. Warna background pada berbeda pada setiap judul yang berbeda. Perbedaan warna pada setiap judul ini bertujuan untuk menarik perhatian anak dan membantu anak dalam bermain kartu sehingga anak lebih mudah untuk menemukan pasangan kartu lainnya. Warna background dibuat lebih muda agar tidak kontras dengan gambar, dan juga warna huruf disesuaikan agar terbaca dengan jelas.

### 3.1.3. Buku Petunjuk

Untuk memudahkan penggunaan media permainan dengan media kartu kuartet perlu dibuat buku petunjuk yang jelas. Tampilan buku petunjuk didominasi warna kuning agar serasi dengan warna pada kemasan/wadah. Buku petunjuk terdiri dari sampul depan dan belakang juga berisi tentang aturan main kartu. Buku petunjuk ini digunakan oleh guru sebagai panduan permainan kartu kuartet.



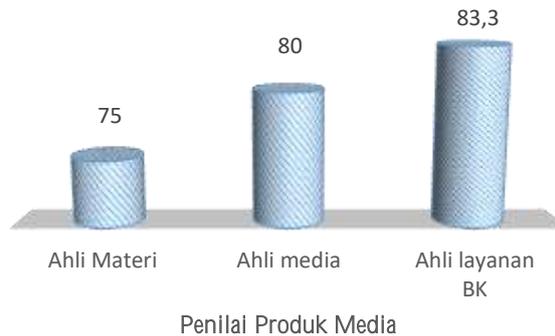
Gambar 4. Tampilan Buku Petunjuk Permainan Kartu Kwartet

Revisi desain dilakukan berdasarkan masukan hasil konsultasi dan diskusi dengan berbagai pihak, dan juga ahli media, ahli materi dan ahli layanan BK. Peneliti melakukan perbaikan selama 3 hari terhitung dari tiap-tiap ahli penguji. Semua hal revisi diselesaikan sebelum pada jadwal penelitian uji produk terbatas pada (10 siswa). Peneliti selektif dalam menerima saran dan komentar dari subyek uji pemakaian, karena tidak semua saran harus dijadikan bahan revisi, peneliti memiliki hak untuk menerima saran dari subyek uji pemakaian. Saat melakukan revisi juga melakukan diskusi dengan guru BK SMK Muhammadiyah Pakem, para dosen juga dengan sesama peneliti. Hal ini dilakukan untuk membantu proses penyempurnaan produk akhir.

### 3.2 Uji Kualitas Produk

Media yang sudah selesai dibuat kemudian dinilai kualitasnya oleh ahli media maupun ahli materi tentang produk kartu kuartet (data kuantitatif). Validasi dilakukan agar dapat mendapatkan kelayakan awal media untuk digunakan dalam uji coba. Selain melakukan penilaian media, ahli media dan ahli materi juga memberikan kritik dan saran (data kualitatif) guna perbaikan media kartu kuartet.

Hasil penilaian serta saran ahli digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk awal sebelum diuji lapangan. Ada dua jenis data, yakni data kuantitatif dan data kualitatif,



Gambar 5. Penilaian Para Ahli Terhadap Produk Media

Keterangan:

Kriteria penilaian yang digunakan sesuai dengan table 3 berikut:

Tabel 3. Pedoman Kriteria Kelayakan Produk

85 - 100	: Sangat Layak/ Sangat Baik
75 - 84	: Layak/ Baik
60 - 74	: Cukup Layak/ Cukup Baik
40 - 59	: Kurang Layak/ Kurang Baik
...< 39	: Tidak Layak/Tidak Baik

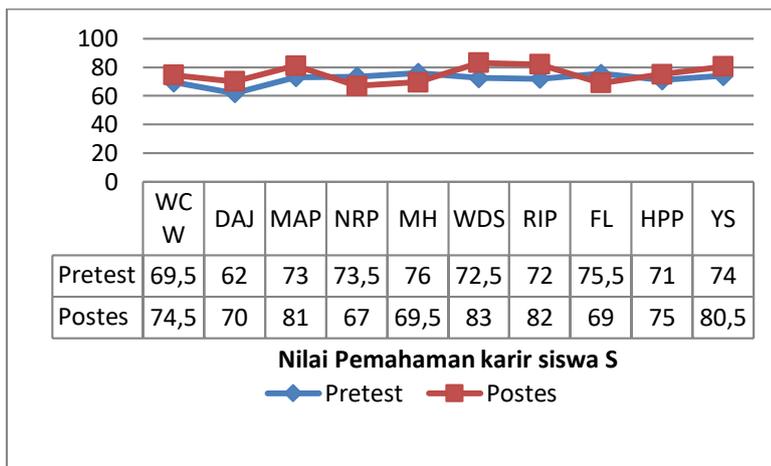
Berdasar kriteria penilaian tersebut penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli layanan menyatakan bahwa produk media kartu kuartet berkualitas baik.

Tabel.4 Deskripsi Data Kualitatif Dan Tindak Lanjut Perbaikan Produk

Penilai Ahli	Masukan	Tindak Lanjut
Ahli Materi	Tambahkan lebih banyak peluang kerja, Tambahkan materi kebutuhan karir	Revisi pengembangan materi
Ahli Media	kembangkan buku petunjuk penggunaan dengan langkah –langkah dengan penjelasai gambarnya agar tidak	Produk dilengkapi dengan buku petunjuk
Ahli Layanan	1) gunakan bahasa yang formal 2) gunakan buku sebagai acuan 3) Bedakan antara profesi dengan pekerjaan 4) Sinkronkan materi dengan RPL	Digunakan sebagai dasar merevisi produk media

### 3.3 Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas produk dilakukan dengan memberikan pretes tentang pemahaman karir. Sesudah pretes dilakukan bimbingan karir dengan strategi permainan kartu kuartet. Pelaksanaan bimbingan karir diakhiri dengan pemberian postes. Nilai pretes dan nilai postes selanjutnya dilakukan analisis uji beda, menggunakan uji t-tes sampel terkait, karena kelompok pretes dan kelompok postes adalah kelompok yang sama.



Gambar 6. Perbedaan hasil pre-test dan post-test tentang pemahaman karir siswa SMK

Untuk meyakinkan lebih lanjut dilakukan uji signifikansi perbedaan menggunakan rumus uji t sampel berkait. Analisis Uji t dapat dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 5. Perhitungan Deviasi Masing-masing Subyek dan Kuadratnya Uji Beda PreTest Dan Postes

No	Nama Subjek	Nilai Pre Test	Nilai Pos Test	D	D <sup>2</sup>
1	WCW	69.5	74.5	5	25
2	DAJ	62	70	8	64
3	MAP	73	81	8	64
4	NRP	73.5	67	6.5	42.25
5	MH	76	69.5	6.5	42.25
6	WDS	72.5	83	10.5	110.25
7	RIP	72	82	10	100
8	FL	75.5	69	6.5	42.25
9	HPP	71	75	4	16
10	YS	74	80.5	6.5	42.25
	RATA- RATA	71.9	75.15	7.15	74.875

$$D = \frac{\sum D}{N}$$

$$D = \frac{71.5}{10}$$

$$D = 7.15$$

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{7.15}{\sqrt{\frac{748 - \frac{5112.25}{10}}{10(10-1)}}$$

$$t = \frac{7.15}{\sqrt{\frac{748 - 511.225}{90}}}$$

$$t = \frac{7.15}{\sqrt{\frac{237,525}{90}}}$$
$$t = \frac{7.15}{\sqrt{2.639}}$$
$$t = \frac{7.15}{1.625}$$
$$t = 4.4$$

Gambar 7. Perhitungan T-test

### 3.4 Uji Hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil t hitung dengan t table Uji hipotesis .Derajat kebebasan dengan sampel berkait adalah  $n-1 = 10 - 1 = 9$  taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05; diperoleh t table sebesar 2,262. Hasil analisis  $4,4 > 2,262$  (t hitung > t table). Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Apabila dilihat dari rata-rata pretest (71,9) dan rata-rata postes (75,59) menunjukkan nilai postes lebih baik daripada nilai pretes. Dengan demikian ada peningkatan pemahaman karir setelah siswa mendapatkan layanan bimbingan menggunakan permainan kartu kuartet yang dikembangkan peneliti. Dengan kata lain, media permainan kartu kuartet efektif untuk meningkatkan pemahaman karir siswa SMK.

Berdasarkan hasil maka produk akhir yang dihasilkan berupa media kartu kuartet pemahaman karir. Media kartu Kwartet pemahaman karir ini diyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman karir siswa. Beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan, antara lain:

1. Subjek penelitian hanya pada 10 siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Pakem, sehingga penerapan dan pemanfaatan media dapat diperluas ke sekolah-sekolah jenjang pendidikan SMK lainnya.
2. Macam karir yang ada dalam kartu kuartet masih terbatas, ragam karir lainnya masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

### 4. Simpulan

1. Bentuk rancangan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman karir bagi peserta didik, dapat dijelaskan sebagai berikut:
  - a. Media dikemas dalam bentuk kartu kuartet yang memiliki gambar-gambar mewakili macam-macam karir di sisi luarnya, memiliki beragam warna dan terdapat gambar pekerjaan yang berbeda.
  - b. Terdiri dari sejumlah 12 set kartu yang terdiri dari empat kartu pada setiap setnya..
  - c. Kartu reward dan kartu *punishment* sebagai kartu selingan, berisikan penugasan ataupun bonus yang akan didapat, saat layanan bimbingan karir berlangsung.
  - d. Didesain langsung menggunakan aplikasi corelDRAW x7 sehingga gambar yang dihasilkan baik dan tidak pecah. Selain itu warna-warna yang digunakan adalah warna cerah. Warna yang digunakan dalam kartu adalah merah, hijau, biru, kuning, orange, dan ungu, yang bertujuan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa .Dicetak menggunakan kertas jenis *ivory260*.
  - e. Media kartu kuartet ini dirancang sebagai bahan layanan bimbingan dan konseling terkait pemahaman karir pada siswa
  - f. Dilengkapi dengan buku panduan cara bermain kartu kuartet.
2. Kualitas media kartu kuartet pemahaman karir dilihat dari aspek materi , berada dalam kategori baik; dilihat dari aspek media, berada dalam kategori baik; dilihat dari aspek layanan bimbingan dan konseling, berada dalam kategori baik. Berdasar penilaian siswa media kartu kuartet layak digunakan untuk melaksanakan bimbingan karir.

3. Ada perbedaan signifikan pemahaman siswa terhadap karir antara sebelum dan sesudah diberikan layanan dengan media permainan kartu kwartet. Terbukti  $t_{hitung} > t_{table}$  dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Apabila dilihat dari rata-rata pretest (71,9) dan rata-rata postes (75,59) menunjukkan nilai postes lebih baik daripada nilai pretes. Dengan demikian ada peningkatan pemahaman karir setelah siswa mendapatkan layanan bimbingan menggunakan permainan kartu kwartet

### Acknowledgments

Terimakasih diucapkan kepada Ibu Dr. Sri Hartini, M.Pd. Bapak Agungbudiprabowo, ibu Rini Siswanti, S.Pd., M.Psi yang telah memberikan bimbingan hingga terselesaikannya artikel ini. Terimakasih kepada Program Studi PPG FKIP UAD yang telah banyak memberikan pengalaman termasuk dalam penulisan karya ilmiah.

### References

- Ardan Adhi Chandra. 2017. Banyak Lulusan SMK Jadi Pengangguran, Ini Penyebabnya di <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/3508298/banyak-lulusan-smk-jadi-pengangguran-ini-penyebabnya> (di akses 3 Oktober)
- Arsyad, A, dkk. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Boharudin. (2011). *Bimbingan dan Konseling*. Diakses melalui <http://boharudin.blogspot.co.id/201105/inovasi-bimbingan-dan-konselingmenjawab.html>, pada tanggal 23 Oktober 2017 pukul 14.10 WIB.
- Glading, T. Samuel. 2012. *Konseling Profesi yang Menyeluruh*. Indeks: Jakarta.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Juntika. (2011). *Membangun Peradaban Bangsa Indonesia Melalui Pendidikan dan Komprehensif Bermutu*. Pidato Pengukuhan Prof. Dr. H. Juntika, M.Pd sebagai Guru Besar/Profesor dalam Bidang Bimbingan dan Konseling Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Lestari, I. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2).
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Universitas Negeri Malang
- Pujiriyanto. 2004. *Pengenalan Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudarsana, I. K. (2016). *Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upayapembangunan Sumber Daya Manusia*. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suherman, Uman. (2011). *Konseling Karir sepanjang Rentang kehidupan*. Bandung: Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Pers

Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kopetensi dan Praktiknya*. Jakarta. Bumi Aksara

Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Tim Balai Pustaka. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Wibawa, B & Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan

Winkel dan Hastuti, Sri. 2005. *Bimbingan dan Konseling di institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi