

# DESAIN MEDIA INFORMASI KARIR BERBASIS KONSEP ANNE ROE

Swieji Maghfira Regita<sup>1</sup>

Agus Ria Kumara S.Pd.,M.Pd<sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

email: [Swieji1600001074@webmail.uad.ac.id](mailto:Swieji1600001074@webmail.uad.ac.id)

## Abstrak

Informasi karir merupakan hal yang harus dipahami oleh individu sejak awal, karena merupakan hal mendasar dalam persiapan karir individu. Berdasarkan identifikasi kebutuhan, 85% siswa kelas VIII SMP Negeri 5 membutuhkan informasi karir dengan media yang kreatif dan inovatif agar menambah wawasan dan persiapan karir siswa. Penelitian ini fokus pada proses pengembangan dan kelayakan media GTP (Guess The Picture) Game tentang informasi karir siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan serta tingkat kelayakan media GTP (Guess The Picture) Game tentang informasi karir siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model Borg and Gall, penelitian ini menggunakan 5 langkah dari 10 langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan. langkah tersebut yaitu : Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, dan Revisi desain. Subjek penelitian Siswa kelas VIII SMP Negeri 5. Instrumen pengumpul data menggunakan Angket,wawancara, dan Observasi. Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif.

Hasil yang diperoleh sebagai berikut Media GTP dengan : Uji Validasi materi 90, Uji Validasi media 95,83, dan Hasil rata-rata 92,915 dengan kategori (sangat baik). Maka tingkat kelayakan Desain media GTP Game tentang informasi karir memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

**Kata Kunci** : *Pengembangan Media GTP(Guess The Picture) Game, Informasi Karir, SMP*

*Career information is something that must be understood by individuals from the start, because it is fundamental to individual career preparation. Based on the identification of needs, 85% of grade VIII students at SMP Negeri 5 need career information with creative and innovative media in order to increase students' insight and career preparation. This research focuses on the development process and the feasibility of the GTP (Guess The Picture) Game media about the career information of students of SMP Negeri 5 Yogyakarta. The purpose of this study was to determine the development process and the feasibility level of the GTP (Guess The Picture) Game media regarding career information for students of SMP Negeri 5 Yogyakarta.*

*This research is research and development. Borg and Gall's model, this study uses 5 steps out of 10 steps for the implementation of research and development. These steps are: Potentials and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. The research subjects were Grade VIII students of SMP Negeri 5. The data collection instruments used questionnaires, interviews, and observations. Qualitative and Quantitative Data Analysis.*

*The results obtained are as follows GTP Media with: Material Validation Test 90, Media Validation Test 95.83, and the average result is 92.915 with the category (very good). Then the feasibility level of the GTP Game media design about career information meets the eligible criteria for use in the implementation of guidance and counseling services.*

**Keywords** : *GTP (Guess The Picture) Game Media Development, Career Information, Junior High School*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia telah ikut menyepakati Document Sustainable Development Goals (SDGs) dengan salah satu fokus pada tujuan secara global peningkatan kualitas pendidikan. Implementasi kesepakatan tersebut telah dikeluarkan Peraturan Presiden No. 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, antara lain dengan menetapkan tujuan global pendidikan yakni “Menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua” Tenaga kerja perlu dididik dan dilatih kembali secara periodik agar memiliki keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk mewujudkan hal tersebut, sumber daya manusia perlu diberikan bekal yang cukup untuk menyongsong masa depan Indonesia. Sumber daya manusia seperti peserta didik harus memiliki wawasan dan persiapan karir yang cukup sehingga dapat mempersiapkan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan begitu, peserta didik terampil, siap dan sukses dalam bekerja sesuai dengan bakat dan minatnya sehingga dapat bekerja secara maksimal.

Pada kenyataannya, masih banyak individu yang gagal dalam memperoleh pekerjaan dikarenakan individu tidak memiliki informasi yang relevan mengenai pekerjaan yang tersedia dengan kemampuan yang dimiliki sehingga belum bisa memutuskan pilihan pekerjaannya (Sawitri, 2009). Sehingga, masih banyak individu menganggur, hal tersebut dapat dibuktikan dari data badan pusat statistik (BPS) yang menyatakan bahwa tingkat pengangguran terbuka di Indonesia per Mei 2019 lalu sebesar 5,01 persen, meningkat pada bulan Agustus sebesar 5,28 persen.

Menurut Rizka Franita :2016, Salah satu penyebab banyaknya pengangguran di Sumatera Utara adalah Minimnya lapangan pekerjaan dan kurangnya keahlian dari para pencari kerja, termaksud pencari pekerja terdidik hal ini diperkuat oleh Hidayat :2012, yang menyatakan bahwa Angka Pengangguran tinggi di Indonesia sebagian besar adalah kaum remaja, baik itu remaja awal, remaja pertengahan, maupun akhir. Sependapat dengan Hidayat, Sumarto (2007), dalam Santosa & Himam (2014) menemukan bahwa mayoritas pengangguran terdidik berasal dari anak muda yang belum memiliki pengalaman, yang tinggal dengan orang tuanya.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara global tersebut, bimbingan dan konseling sangat berperan penting dalam memberikan informasi karir kepada peserta didik. Layanan bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang Pribadi, belajar, sosial maupun karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku (Prayitno:2004).

Karier menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perkembangan dan kemajuan dalam kehidupan pekerjaan dan jabatan yang memberikan harapan untuk maju (Alwi, 2008: 447). Sedangkan layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi (seperti; belajar, pergaulan, karir, pendidikan lanjutan) tujuannya adalah membantu peserta didik agar dapat mengambil keputusan secara tepat tentang sesuatu, dalam bidang pribadi, sosial, belajar, maupun karir berdasarkan informasi yang telah diperolehnya.

Disekolah guru BK membekali siswa siswinya pengetahuan yang mendasar guna dikembangkan untuk tingkat pendidikan selanjutnya, tak terkecuali pengetahuan tentang Karir. Termuat dalam ITP (Inventori Tugas Perkembangan), salah satunya aspek perkembangan siswa adalah wawasan dan kesiapan karir.

Tujuannya dari Aspek Tersebut adalah untuk mengenalkan pekerjaan dan aktivitas orang dalam kehidupan, Menghargai ragam pekerjaan dan aktivitas sebagai hal yang saling bergantung, Mengekspresikan ragam pekerjaan dan aktivitas orang dalam lingkungan kehidupan pada siswa (Depdiknas, 2007).

Dalam pelaksanaannya, Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah seringkali menjumpai permasalahan siswa yang berkaitan dengan bidang karir. Pemberian Layanan informasi karier di desain sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan yang ada, sehingga layanan tersebut semenarik mungkin agar siswa antusias dalam proses pemberian layanan. Contohnya dengan menggunakan berbagai macam media, dan Teori karir yang dapat mendukung proses layanan bimbingan dan konseling.

Pada kenyataannya penggunaan media inovatif bimbingan dan konseling disekolah ini sangat minim, karena keterbatasan yang ada. seperti jam masuk kelas disekolah dan waktu pembuatan media yang akan memakan waktu lama, serta strategi-strategi baru dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling yang belum dikuasi oleh guru bimbingan dan konseling disekolah.

Penggunaan media permainan dalam proses layanan bimbingan dan konseling di sekolah dapat menjadi alternative bagi guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pengetahuan tentang informasi karir pada siswa di sekolah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 05 Yogyakarta, sebesar 85% siswa kelas VIII SMP Negeri 5 lebih menyukai pada media permainan dalam proses layanan bimbingan dan konseling, jika dibandingkan dengan media berbasis video dan powerpoint.

Berdasarkan Hasil Penelitian Effy Alfi'atin Berliana:2016, Penggunaan Metode Permainan Tebak Gambar dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran bahasa arab tentang pekerjaan. Sedangkan menurut Gatis Sri Harsantik dan Drs.Moch Nursalim,M.si pada penelitiannya tentang pengembangan media *Game* Tebak Gambar untuk membantu Eksplorasi Karir siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panggul, pengembangan game tebak game dapat tercapai secara optimal apabila media tersebut memiliki kesesuaian materi.

Sehingga media Permainan Tebak Gambar (*Guess The Picture*) menjadi rujukan pertama dalam penelitian ini. Tujuan dari *Guess The Picture* (GTP) Game, siswa mampu mengidentifikasi tipe-tipe menurut teori ANNE ROE, mengetahui macam-macam pekerjaan, menjelaskan pentingnya mengasah kemampuan, menjelaskan pentingnya pengalaman pekerjaan, menjelaskan pentingnya menekuni apa yang kita kerjakan untuk mencapai kesuksesan.

Layanan informasi karir berbasis permainan ini menjadi salah satu layanan inovatif yang dapat mengikuti perkembangan teknologi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan, dan dapat memudahkan siswa untuk memahami tentang kebutuhannya yaitu memahami informasi karir tentang pekerjaan, Sehingga penting bagi peneliti untuk mengembangkan GTP (*Guess The Picture*) tentang informasi karir pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020.

## 2. BAHAN

### a. Layanan Informasi Karir

Karir merupakan keseluruhan jabatan atau posisi yang mungkin diduduki seseorang dalam organisasi dalam kehidupan kerjanya, dan tujuan karir merupakan jabatan tertinggi yang akan diduduki seseorang dalam suatu organisasi. Berikut beberapa pengertian karir ; Menurut Mathis & Jackson (2006 : 342) mengemukakan bahwa karir adalah rangkaian posisi yang berkaitan dengan kerja yang ditempati seseorang sepanjang hidupnya.

Menurut Handoko (2000 : 121) karir adalah seluruh pekerjaan atau jabatan yang ditangani atau dipegang selama kehidupan kerja seseorang. Karier menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karier adalah perkembangan dan kemajuan dalam kehidupan pekerjaan dan jabatan yang memberikan harapan untuk maju (Alwi, 2008: 447).

Berdasarkan beberapa sumber, disimpulkan bahwa karir berkaitan dengan segala sesuatu tentang pekerjaan. Sedangkan informasi berarti berbagai keterangan, fakta dan ide mengenai sesuatu hal yang disajikan dalam bentuk kuantitatif, kualitatif atau gabungan keduanya. Layanan informasi karir merupakan layanan bimbingan dan konseling yang terfokuskan pada bidang karir. Layanan informasi merupakan layanan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai karir, yang diharapkan mampu menunjang karir siswa di masa yang akan datang.

Kegunaan informasi karir menurut Hartono (2018 : 127) terdapat tiga kegunaan dari informasi karir, yaitu Pemahaman karir; derajat penguasaan siswa tentang dunia karir yang ditandai dengan pengenalan mendalam mereka tentang berbagai informasi karir. 2) Perencanaan karir; suatu proses untuk menyusun dan melaksanakannya dalam upaya meraih suatu karir yang diinginkan. 3) Alternatif pilihan karir; suatu daftar kemungkinan pilihan karir yang dibuat oleh siswa.

Berdasarkan pemahaman diri dan pemahaman karir, siswa diharapkan mampu membuat daftar pilihan karirnya. 4) Evaluasi alternatif karir; Hasil evaluasi akan menentukan karir mana yang akan dipilih oleh siswa / konseli, yang selanjutnya harus diraih dengan berbagai konsekuensinya. Tujuan layanan informasi karir akan tercapai apabila kegiatan bimbingan karir tersebut dapat berjalan dengan baik. Tujuan layanan informasi karir adalah untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang karir yang dapat dipilih sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.

Materi layanan informasi karir untuk sekolah menengah berdasarkan standar kompetensi kemandirian (SKK) pada aspek Wawasan dan persiapan karir :

#### a. Untuk kelas 7 SMP ; Pengenalan

Siswa mampu Mengekspresikan ragam pekerjaan, pendidikan dan aktivitas dalam dengan kemampuan diri

#### b. Untuk kelas 8 SMP ; Akomodasi

Siswa mampu Menyadari keragaman nilai dan persyaratan dan aktivitas yang menuntut pemenuhan kemampuan tertentu

#### c. Untuk kelas 9 SMP ; Tindakan

Siswa mampu Mengidentifikasi ragam alternatif pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang mengandung relevansi dengan kemampuan diri

Materi informasi yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan kebutuhan dan

permasalahan siswa, sehingga benar-benar dapat dirasakan lebih bermanfaat dan memiliki makna (meaningful). Pemilihan dan penentuan jenis materi informasi yang tidak didasarkan kepada kebutuhan dan masalah siswa akan cenderung tidak memiliki daya tarik, sehingga siswa akan menjadi kurang partisipatif dan kooperatif dalam mengikuti kegiatan layanan.

Macam-macam layanan informasi, Menurut Prayitno dan Amti (2004: 261-268) pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khusus dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu (a) informasi pendidikan, (b) informasi pekerjaan, (c) informasi sosial budaya.

#### b. Layanan Bimbingan dan Konseling

Menurut Surat Keputusan Mendikbud No. 025/1995 tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, menyebutkan bahwa Bimbingan dan Konseling (BK) adalah layanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar dan bimbingan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku. Jenis-jenis layanan pada dasarnya merupakan operasionalisasi dari konsep bimbingan dan konseling dalam rangka memenuhi berbagai asas, prinsip, fungsi dan tujuan bimbingan dan konseling. Dalam perspektif kebijakan pendidikan nasional saat ini terdapat 10 jenis layanan. ; Layanan Orientasi, Layanan Informasi, Layanan pembelajaran, Layanan Penempatan dan Penyaluran, Layanan penguasaan konsen, Layanan Konselingan Perorangan, Layanan Bimbingan Kelompok, Layanan Konseling Kelompok, Layanan Konsultasi Layanan Mediasi.

Metode yang digunakan bervariasi serta fleksibel dapat digunakan melalui format klasikal maupun kelompok. Format mana yang akan digunakan tergantung pada jenis informasi dan karakteristik peserta layanan. Tohirin (2007: 149-150), berpendapat bahwa ada beberapa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi diantaranya Ceramah, Tanya jawab, dan Diskusi, Melalui Media, Acara Khusus, dan Narasumber.

#### c. Media Bimbingan dan Konseling

Nursalim (2015: 6), Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan Bimbingan dan Konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri mengerahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. manfaat media dalam proses pendidikan adalah dapat merangsang perasaan, pikiran siswa dan mengajak siswa dapat terlibat aktif dalam proses layanan bimbingan dan konseling, sehingga suasana pembelajaran tidak monoton, sehingga dan cepat bosan dalam mengikuti proses belajar.

Media yang dikembangkan adalah GTP Game, Menurut Anggara (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010:6) “game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing”. yang jika di artikan dalam bahasa indonesia adalah Permainan Tebak Gambar, Permainan ini Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih, 1 orang sebagai penebak gambar, 1 orang sebagai informan, dalam permainan ini,

pemain harus mematuhi peraturan permainan, dan melakukan sesuai langkah-langkah yang sudah dijelaskan dalam buku pedoman permainan.

### 3. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan nama Research and Development (RnD). peneliti menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2016 : 409) terdapat sepuluh langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah tersebut adalah 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8) Uji coba pemakaian; 9) Revisi produk; 10) Produksi masal. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan sampai pada tahap ke-5.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media permainan yaitu GTP (*Guess The Picture*) sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling untuk memberikan variasi, kreatifitas, inovasi dalam penggunaan media layanan, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, Sekaligus sebagai media yang tepat dalam memikat siswa untuk aktif dan interaktif dalam proses layanan yang diberikan.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar Angket kebutuhan siswa dan observasi tidak terstruktur. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan. Terdapat dua instrumen penilaian yang dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh ahli materi dan ahli materi. Penelitian pengembangan ini menjadi dua teknik analisis yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis model Spradly yang diperoleh dari data para ahli saat validasi produk, Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar pengamatan siswa dan lembar pengamatan para ahli. Analisis data pada lembar pengamatan mengacu pada analisis instrumen bergradasi. Suharsimi Arikunto (2014 : 284-285) menyatakan bahwa dalam menganalisis data yang berasal dari angket bergradasi atau berperingkat 1 sampai dengan 4. Adapun gradasi pilihan yang digunakan oleh peneliti dalam lembar pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut :

<b>Gradasi</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Kurang Baik	1

Setelah penentuan gradasi pilihan yang akan dipakai, selanjutnya adalah menentukan cara menghitung skor agar mengetahui hasil akhir yang dinyatakan dalam bentuk proses. Rumus perhitungan yang akan diterapkan berdasarkan Suharsimi Arikunto (2011 : 249-250) yang sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100$$

Setelah mendapat hasil akhir dari perhitungan tersebut, maka perlu masukan kepada ke dalam empat kriteria. Empat kriteria tersebut menurut Suharsimi Arikunto (2010 : 192) yaitu “Nilai BS = Baik Sekali, jika rentangnya 76 – 100, Nilai B = Baik, jika rentangnya 51 – 75, Nilai C = Cukup, jika rentangnya 26 – 50, Nilai K, jika rentangnya kurang dari 26”.

#### **4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan 5 tahapan *Borg and Gall*, Layanan informasi karir berbasis permainan ini menjadi salah satu layanan inovatif yang layak untuk dikembangkan, karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan siswa untuk memahami tentang kebutuhannya yaitu memahami informasi karir tentang pekerjaan, Sehingga penting bagi peneliti untuk mengembangkan GTP (*Guess The Picture*) Game tentang informasi karir pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, saat pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media permainan dan tidak menggunakan media permainan terdapat perbedaan yang signifikan dimana saat pemberian layanan bimbingan dan konseling menggunakan media permainan peserta didik lebih antusias, lebih aktif, bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara, dengan Guru bimbingan dan konseling di sekolah, Guru menyatakan belum pernah melakukan layanan bimbingan konseling dengan media permainan GTP (*Guess The Picture*) tentang informasi karir.

Hasil observasi tersebut didukung dari hasil pengumpulan data oleh peneliti menggunakan angket, Identifikasi kebutuhan siswa pada kelas VIII SMP Negeri 5 di Yogyakarta mencakup hal-hal sebagai berikut : a.) pemberian layanan bimbingan konseling yang sering dilakukan di kelas berbasis Diskusi, kerja kelompok, dan menganalisis. b.) Guru Bimbingan dan Konseling belum pernah memberikan layanan informasi karir yang berbasis Permainan. C.) sebesar 85% siswa kelas VIII SMP Negeri 5 lebih menyukai media permainan dalam proses layanan bimbingan dan konseling, jika dibandingkan dengan media berbasis video dan powerpoint.

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk, Desain produk dilakukan dengan melakukan penyusunan konsep yaitu menetapkan desain media, menetapkan komponen media, menetapkan cara atau prosedur kerja media dan merumuskan materi pada media. Materi yang digunakan dengan dasar teori karir Anne Roe, membuat rancangan buku panduan. Setelah tahap penyusunan selesai, peneliti mempersiapkan identifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan yaitu Uji Validasi Produk yang akan dikembangkan. Hasil Uji Validasi materi sebesar, sedangkan Hasil Uji Validasi media sebesar 95,83, sehingga hasil rata-rata sebesar .... yang termasuk kategori sangat baik. Sehingga Desain Informasi karir berbasis konsep Anne Roe telah selesai dan memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

#### **5. KESIMPULAN**

Desain media Informasi media informasi karir dikembangkan berdasarkan pengembangan Research and Development (RnD) dengan langkah potensi dan

masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan dan menguji suatu produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media layanan informasi karir berupa benda konkret yaitu GTP Game, atau dalam bahasa Indonesia nya permainan tebak gambar yang bertujuan untuk dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan siswa untuk memahami tentang kebutuhannya yaitu memahami informasi karir tentang pekerjaan. Materi yang disampaikan berasal dari teori dasar dari Anne Roe yang membagi pekerjaan menjadi 8 item yaitu Anne Roe (1956) mendeskripsikan sistem klasifikasi pekerjaan secara detail (dalam Sharf, 1992) delapan jenis kelompok pekerjaan tersebut adalah Pelayanan, Kontak bisnis, Organisasi, Teknologi, Lapangan, Sains, Budaya umum, Seni. Yang kemudian dibagi lagi menjadi beberapa bagian yakni Profesional and majerial 1, Profesional and majerial 2, Semi profesional, Skilled, Semiskilled, dan Unskilled. Hasil Uji Validasi materi sebesar 90, sedangkan Hasil Uji Validasi media sebesar 95,83, sehingga hasil rata-rata sebesar 92,915 yang termasuk kategori sangat baik. Sehingga Desain Informasi karir berbasis konsep Anne Roe telah selesai dan memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BAB, I. dari 127 Negara. (Education For All Global Monitoring Report, The Hidden Crisis: Armed conflict and education www. unesco. org) Berdasarkan laporan terbaru Program Pembangunan PBB tahun 2013, Indonesia menempati posisi 121 dari 185 negara dalam indeks pembangunan Manusia (IPM) dengan angka 0,629. Dengan angka itu Indonesia tertinggal dari.
- Depdiknas, P. K. B. (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Handoko, T. Hani. *Manajemen Personal & Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta: BPFE, 2000.
- Hartono, M. S. (2018). *Bimbingan Karier*. Prenada Media.
- Hidayat, D. R., & Badrujaman, A. (2012). *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Indonesia, R. (2002). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Sekretariat Jenderal MPR RI.
- Mathis, dan Jackson. 2006, *Human Resources Development (Track MBA Series/ Terjemahan)*. Prestasi Pustaka, Jakarta
- Nursalim, M. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Penyusun, T. (2012). *Laporan Pencapaian Tujuan Pembangunan Milenium di Indonesia 2011*. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional.
- Sawitri, Dian Ratna. 2009. *Pengaruh Status Identitas dan Efikasi Diri Keputusan Karir Terhadap Keraguan Mengambil Keputusan Karir Pada Mahasiswa Tahun Pertama Universitas Diponegoro Semarang*. Semarang: UNDIP. Skripsi Prayitno, E. A., & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solikhah, L. D., Hidayat, S. W., & Muslim, M. (2014). *Psikodrama untuk Meningkatkan Kestabilan Emosi Siswa SMK*. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 2 (1), 28-32.
- Tarsidi, D. (2007). *Teori perkembangan karir*. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi)*.  
Jakarta: Raja Grafindo Persada