

RINGKASAN

Pengembangan Karir Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah

Yulia Ayriza

Agus Triyanto

Nanang Erma Gunawan

Farida Agus Setiawati

Pengembangan karir siswa merupakan aspek yang penting, sehingga siswa perlu diarahkan dan dibantu agar mengetahui dan memahami beragam jenis pekerjaan dan karir impian di masa depan sejak masa usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk a) mengembangkan media permainan Kartu Kwartet untuk meningkatkan pemerolehan pengetahuan karir bagi anak-anak Sekolah Dasar kelas rendah dan b) menguji apakah media permainan Kartu Kwartet yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pengetahuan karir pada anak-anak Sekolah Dasar kelas rendah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggabungkan beberapa jenis penelitian, yaitu metode pengembangan dan metode quasi eksperimen. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah model 4 D, *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *dissemination* (menyebarkan). Variabel Penelitian ini adalah pengetahuan karir anak. Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa kwartet yang memiliki seri baik seri mudah, sedang dan sulit. Variasi yang muncul pada kwartet tersebut berupa alat, tugas, tempat/ produk/ jasa dan kostum/ atribut dari sebuah pekerjaan. Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Validasi produk dilakukan oleh ahli baik ahli dibidang bimbingan karir maupun ahli dibidang media. Ujicoba produk dilakukan selama tiga kali yakni ujicoba terbatas, ujicoba diperluas dan ujicoba operasional. Sampel diambil dengan menggunakan *multi stage cluster random sampling*. Analisis data yang digunakan adalah Uji t berpasangan untuk menguji perbedaan rerata data pretes dan postes dan uji beda multivariat untuk menguji perbedaan rerata pretes dan postes berdasarkan kelompok perlakuan (eksperimen dan kontrol) dan kelompok kelas (kelas 1,2,dan 3).

Hasil yang ditemukan menunjukkan bahwa a) media permainan Kartu Kwartet yang dikembangkan mampu meningkatkan pemerolehan pengetahuan karir bagi anak-anak Sekolah Dasar kelas rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kelompok eksperimen memiliki skor pengetahuan karir lebih tinggi daripada kelompok kontrol baik pada kelas 1, kelas 2 maupun kelas 3, dengan rerata skor pengetahuan karir secara berurutan paling tinggi pada kelas 3, disusul kelas 2, dan kelas 1 berada pada urutan paling rendah. b) Media permainan Kartu Kwartet yang dikembangkan teruji efektif untuk meningkatkan pengetahuan karir pada anak-anak Sekolah Dasar kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3). Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya perbedaan signifikan dari rerata skor pengetahuan karir pada data pretes antara kelompok eksperimen dan kontrol ($F= ,053$, $p> 0.818$); tetapi ada perbedaan rerata skor pengetahuan karir yang signifikan pada data postes antara kelompok eksperimen dan kontrol ($F= 7,674$, $p<0.05$); dan hasil Interaksi rerata skor pengetahuan karir antara kelas (kelas 1, 2 dan 3) dengan kelompok (Kelompok eksperimen dan kontrol) menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada data pretes ($F= ,361$, $p>0,05$), tetapi ada perbedaan signifikan pada data postes ($F= 4,153$, $p< 0.05$).

Kata Kunci: Media Kartu Kwartet, Eksplorasi Karir, Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah