

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar (Nursalim, 2018). Sementara itu, Warsito dan Triyanto (2010) menjelaskan media sebagai perantara yang disampaikan oleh komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan) agar isi pesan dapat tersampaikan dengan baik. Muskita (2014) menyebutkan media terdiri dari orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan suatu kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jadi, yang dimaksud media adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima agar pesan dapat tersampaikan dengan baik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Jenis-jenis Media

Nursalim (2018) mengklasifikasikan jenis-jenis media dilihat dari cara penyajiannya menjadi beberapa kelompok yaitu.

1) Kelompok Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam

a) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang disajikan berupa kata-kata, kalimat, angka-angka, symbol atau gambar dalam menuangkan fakta, ide, maupun gagasan. Pada umumnya, media jenis ini digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas ide dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat siswa. Adapun contoh dari media grafis yaitu grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, dan papan.

b) Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya dengan mencetak atau printing. Media ini mengilustrasikan melalui huruf-huruf atau gambar-gambar agar dapat secara jelas dalam menyajikan pesan atau informasi. Contoh jenis media bahan cetak yaitu buku teks dan modul.

c) Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual berupa gambar yang disajikan melalui proses fotografi sehingga pesan yang disajikan berupa foto. Misalnya menjelaskan prestasi yang diraih siswa, kegiatan pengembangan diri, ekstrakurikuler, MOS, dan lain sebagainya.

2) Kelompok Media Proyeksi Diam

Kelompok media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan dengan tidak ada unsur gerak atau sedikit unsur gerakan. Adapun yang termasuk jenis media ini yaitu.

- a) OHP/OHT. OHT (*Overhead Transparency*) merupakan jenis media proyeksi diam yang menggunakan OHP (*Overhead Projector*) sebagai alat proyeksi. OHT ini biasanya berukuran 8,5 x 11 inch yang terbuat dari bahan transparan. Alat ini biasanya untuk menggantikan papan tulis.
- b) *Opacue Projector*. *Opacue Projector* ini merupakan media digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi.
- c) *Slide*. Media slide atau disebut juga dengan film bingkai termasuk media visual yang diproyeksikan melalui alat yang dinamakan proyektor slide. *Slide* terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai dari karton atau plastik. Ukuran film positif biasanya berukuran 35mm dengan ukuran bingkai 2 x 2 inchi. Banyaknya *slide* tergantung pada materi yang akan disampaikan.
- d) *Filmstrip*. Film rangkai atau film gelang pada dasarnya hampir sama seperti media slide yaitu media visual proyeksi diam.

Media ini berupa gelang, dimana ujung satu dengan ujung lain bersatu sehingga terdiri atas beberapa film yang menyatu. Jumlah frame dalam *filmstrip* berjumlah 75 buah dan memiliki panjang 100 cm -130 cm (Lestari, 2014).

3) Kelompok Media Audio

Media audio adalah media yang dalam penyampaian pesannya hanya dapat melalui indera pendengaran. Penyampaian pesan atau informasi dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif seperti kata-kata, musik, dan *sound effect*. Contoh media jenis ini yaitu alat perekam pita magnetik. Biasanya media audio ini berupa kaset relaksasi dan meditasi.

4) Kelompok Film (*Motion Pictures*)

Film merupakan media yang cara penyajiannya dengan audiovisual dan gerak. Film juga bisa disebut gambar hidup (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Jenis-jenis film yaitu film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tidak memerlukan penggelapan ruangan.

5) Kelompok Multimedia

Kata multimedia terdiri dari kata multi dan media. Multi memiliki arti banyak, sedangkan media artinya sesuatu yang digunakan sebagai perantara. Jadi, multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan atau terdiri lebih dari satu elemen (banyak) yang diproses melalui perangkat tertentu. Elemen yang dimaksud adalah kombinasi dari suara, gambar, dan teks. Misalnya modul belajar, biasanya terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

6) Kelompok Objek

Kelompok objek adalah media yang tidak dalam bentuk penyajian dalam menyampaikan informasi. Akan tetapi, melalui ciri fisiknya seperti ukuran, bentuk, besar, susunan, warna, fungsi, dan lain sebagainya. Media objek terbagi menjadi dua. *Pertama*, media objek sebenarnya yang terdiri dari dua macam yaitu media obyek buatan dan media objek alami. *Kedua*, media objek pengganti yang dibuat sebagai pengganti apabila media objek sebenarnya tidak ada. Media objek yang kedua ini contohnya yaitu replika, model, dan benda tiruan. Contoh media objek dalam bimbingan konseling yaitu pohon harapan, yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi tentang bimbingan karir.

7) Kelompok Interaktif

Karakteristik yang paling penting dalam kelompok media jenis ini yaitu selama mengikuti layanan bimbingan dan konseling, siswa tidak hanya memperhatikan media, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi. Ada dua macam interaksi dalam hal ini. Interaksi yang pertama yaitu interaksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi angket dengan komputer sehingga siswa pada akhirnya mampu memahami diri dan memecahkan masalahnya. Bentuk interaksi yang kedua yaitu interaksi antar siswa secara teratur. Sebagai contoh berbagai permainan atau dinamika kelompok yang digunakan dalam bimbingan kelompok dan konseling kelompok.

c. Prinsip Media

Prinsip media BK adalah menjelaskan pokok-pokok dasar pemikiran yang dijadikan sebagai pedoman dan landasan praktis yang harus diikuti dalam melaksanakan program pelayanan bimbingan konseling. Jadi, dalam penggunaan media harus merujuk pada prinsip-prinsip media BK. Adapun prinsip-prinsip media dalam bimbingan dan konseling meliputi.

- 1) Penggunaan media BK dapat meningkatkan kreativitas dan rasa keingintahuan serta harus bervariasi agar lebih menarik.

- 2) Media yang dibuat harus dapat tepat sasaran, sehingga pemilihan media hendaknya obyektif sesuai tujuan pelayanan. Bukan berdasarkan apa yang diminati oleh konselor.
- 3) Suatu media hanya cocok dalam tujuan pelayanan tertentu, karena tidak ada media satupun yang dapat digunakan untuk semua tujuan.
- 4) Sasaran akhir dari pemanfaatan media adalah dapat memudahkan konselor dalam memberi pelayanan.
- 5) Penggunaan beberapa media (*multimedia*) sekaligus akan menimbulkan kebingungan. Jika diharuskan menggunakan multimedia, maka media tertentu dipilih berdasarkan tujuan tertentu dan penggunaan media yang lain digunakan untuk tujuan lain pula.
- 6) Kelebihan dan kekurangan media bukan terletak pada kekonkritan dan keabstrakan media. Hal ini karena, media yang konkrit belum tentu dapat dipahami. Terkadang media yang abstrak dapat jauh lebih tepat sasaran (Nursalim, 2018).

d. Fungsi Media

Fungsi media dalam bimbingan dan konseling menurut Nursalim (2018), dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media BK memiliki fungsi sebagai sarana untuk membantu mewujudkan program bimbingan dan konseling agar lebih efektif. Jadi, bukan hanya sebagai fungsi tambahan saja.

- 2) Media BK adalah bagian integral dari proses layanan bimbingan dan konseling yang tidak dapat berdiri sendiri dan saling berhubungan dengan komponen lain untuk menciptakan situasi yang diharapkan.
- 3) Media BK harus sesuai tujuan/kompetensi dan isi dari layanan bimbingan dan konseling.
- 4) Media BK bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Jika hanya sekedar digunakan untuk bermain-main atau memancing perhatian siswa merupakan suatu hal yang tidak diperkenankan.
- 5) Media BK berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling sehingga siswa menangkap materi yang disajikan dengan lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media BK memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa pada umumnya akan lebih meresap dan tahan lama diingatan siswa, apabila dengan menggunakan media BK.

e. Manfaat Media

Media sangat bermanfaat dalam pelaksanaan bimbingan, Hanani (2016) menyebutkan beberapa manfaat media antara lain: media dijadikan sebagai informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata, menarik perhatian siswa, menyajikan informasi dengan praktis, dan penyajian pesan yang berbentuk tulisan maupun lisan dapat diganti dengan gambar-gambar. Lebih lanjut, Warsito dan Triyanto (2010)

mengemukakan bahwa media dapat membantu penyampaian materi pengajaran kepada siswa agar tidak monoton dan bervariasi. Manfaat media juga dijelaskan oleh Nursalim (2018) diantaranya.

- 1) Memperjelas pesan.
- 2) Memberikan solusi terbatasnya ruang, waktu, dan tenaga,.
- 3) Menumbuhkan minat siswa, karena interaksi terjadi secara langsung antara siswa dengan pembimbing.
- 4) Penyampaian materi dapat diseragamkan, sehingga menimbulkan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama.
- 5) Adanya media, proses pelayanan menjadi lebih menarik dan interaktif.
- 6) Sikap positif siswa dapat meningkat terhadap materi yang diberikan. Begitupun dengan kualitas layanan yang juga meningkat.

f. Pemilihan Media

Pemilihan media yang tepat merupakan penentu keberhasilan layanan BK, karena keberadaan media sangat penting. Tujuan utama layanan BK adalah membantu siswa mencapai perkembangan diri yang optimal. Tujuan tersebut supaya terwujud yaitu merinci tugas-tugas perkembangan yang akan dicapai. Nursalim (2018) mengungkapkan, pencapaian tugas perkembangan akan lebih mudah berhasil apabila menggunakan media yang sesuai dengan strategi, materi dan karakteristik siswa.

Pemilihan media harus memiliki alasan baik secara teoritis maupun praktis. Alasan teoritis pemilihan media diantaranya memiliki kesesuaian dengan: tugas perkembangan siswa, isi, strategi BK, dan waktu yang tersedia. Alasan praktis pemilihan media dibagi menjadi 4 bagian yang yaitu, media dapat menjadi alat peraga, konselor sudah menguasai media tersebut, media memperjelas pesan yang disampaikan, dan merangsang keaktifan siswa secara fisik, mental, dan emosional.

Tidak hanya alasan pemilihan media saja yang harus diperhatikan oleh konselor, kriteria pemilihan media juga perlu dipertimbangkan. Kriteria yang dimaksud yaitu, 1) media sesuai dengan tujuan bimbingan, 2) media sesuai dengan materi bimbingan, 3) media sesuai dengan karakteristik siswa, 4) media sesuai dengan teori, 5) media sesuai dengan gaya belajar siswa, 6) media sesuai dengan fasilitas dan waktu yang tersedia.

2. Kartu Karir

a. Pengertian Kartu Karir

Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk keperluan tertentu. Sementara itu, pengertian karir menurut Hornby (1957) adalah pekerjaan atau profesi. Kartu karir didesain dengan warna yang berbeda-beda dari setiap serinya. Menurut Sujarwo dan Oktaviana (2017), warna memiliki peran dalam meningkatkan kinerja memori secara signifikan.

Selain penggunaan warna dalam kartu karir juga diberi gambar visual berupa gambar kartun. Menurut Munadi (2005) kemampuan gambar kartun sangat besar dalam mempengaruhi sikap. Gambar kartun dengan karakter yang mudah dikenali biasanya pesan yang disajikan ringkas sehingga dapat dimengerti dengan cepat dan akan terkesan dalam ingatan. Jadi, yang dimaksud kartu karir dalam penelitian ini yaitu kertas tebal berbentuk persegi panjang yang didesain sedemikian rupa yang berisi hal-hal mengenai pekerjaan.

b. Materi Kartu Karir

Materi kartu karir disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI kelas tinggi. Menurut Setyadi (2019) siswa SD/MI kelas tinggi secara kognisi dapat memperkaya informasi tentang karir yang pada akhirnya dapat memiliki kemampuan menentukan arah peminatan sesuai dengan kemampuan diri. Materi dalam kartu karir ini berpedoman pada materi bimbingan karir untuk kelas tinggi (Salahudin, 2016). Adapun materi tersebut sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan manfaat mencontoh orang-orang sukses dan meneladani tokoh panutan dapat mempengaruhi karir.
- 2) Membimbing diskusi mengenai pekerjaan pria dan wanita.
- 3) Melatih siswa menggambarkan bagaimana kehidupan di masa depan.

- 4) Menjelaskan jenis-jenis keterampilan yang dikaitkan dengan pekerjaan.
- 5) Melatih siswa membayangkan hal-hal yang akan dilakukan sekitar usia 25 tahun.
- 6) Membimbing siswa mengenai berbagai macam gaya hidup beserta pengaruhnya.
- 7) Menjelaskan tentang nilai yang dianut dalam pengambilan keputusan.
- 8) Mengenalkan bermacam-macam cara untuk menilai kemampuan prestasi.
- 9) Mengenalkan macam-macam pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.

Informasi pekerjaan yang harus diketahui oleh siswa kelas tinggi tidak hanya pekerjaan industri yang mencakup wilayah provinsi, melainkan diperluas hingga seluruh dunia (Rohmah, 2018). Berikut tujuan informasi pekerjaan diperluas dan diperkuat agar siswa memahami bahwa.

- 1) Pekerjaan ada dimana-mana yaitu tingkat desa, kecamatan, kabupaten, provinsi, Negara, bahkan dunia. Pada tingkat perkembangan ini siswa mulai membandingkan pekerjaan yang terdapat di desa dan di kota, daerahnya sendiri maupun daerah lain.
- 2) Adanya ketergantungan antara pekerjaan yang satu dengan yang lain.

- 3) Bagi sebagian besar pekerjaan, untuk mencapai keberhasilan pekerjaan tersebut diperlukan kemampuan khusus atau ciri-ciri kepribadian tertentu.
- 4) Diperlukan informasi yang tepat untuk memilih suatu pekerjaan seperti hakikat pekerjaan itu sendiri, pelatihan, kondisi kerja dan sebagainya.
- 5) Terdapat berbagai masalah yang mungkin dihadapi oleh orang-orang yang ingin memperoleh pekerjaan tertentu. Masalah-masalah tersebut misalnya peralatan yang mahal, biaya pendidikan dan latihan, waktunya lama, kondisi kerja dalam pekerjaan itu kurang menyenangkan.
- 6) Dalam memilih pekerjaan atau karir memerlukan kehati-hatian dan pertimbangan yang matang.

c. Langkah-langkah Kartu Karir

Kartu karir dalam penelitian ini terdapat dua jenis, yaitu kartu pekerjaan dan kartu karirku. Pelaksanaan kartu pekerjaan seperti cara permainannya kartu kuwartet, tetapi di dalamnya telah dimodifikasi sesuai *need assessment* yang telah dilakukan peneliti. Adapun cara bermainnya sebagai berikut.

- 1) Kartu karir dimainkan 2-5 siswa.
- 2) Kocok kartu yang berjumlah 10 seri karir, kemudian dibagikan kepada pemain masing-masing 3 kartu.

- 3) Sisa kartu diletakkan ditengah dengan posisi kartu tertutup.
- 4) Permainan dimulai, untuk menentukan urutan pemain dilakukan dengan melakukan “hom pim pa”.
- 5) Pemain meminta kartu agar genap menjadi 3 kartu dengan menanyakan kepada pemain lain.
- 6) Jika tidak, maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu pada tumpukan sisa kartu tadi.
- 7) Jika pemain lain punya, maka kartu tersebut diberikan dan pemain berkesempatan untuk bermain lagi sampai mendapat jawaban tidak.
- 8) Permainan dilanjutkan pemain berikutnya.
- 9) Untuk menjadi pemenang, pemain harus mengumpulkan 3 kartu dalam setiap seri pekerjaan.
- 10) Permainan dianggap selesai jika semua kartu telah dikumpulkan oleh semua pemain.
- 11) Pemenang adalah pemain yang dapat menggenapkan seri kartu pekerjaan yang paling banyak.
- 12) Setelah permainan selesai masing-masing pemain membaca informasi yang terdapat dalam kartu.
- 13) Pembimbing memberikan *reward* atau hadiah (bisa berupa alat tulis atau *snack*) kepada pemenang dan para pemain lain ikut memberikan apresiasi kepada pemenang.

Sedangkan kartu karirku yang dimaksud dalam penelitian ini berisi tentang identitas diri siswa yang berkaitan dengan cita-citanya. Di bawah ini langkah-langkah penggunaan kartu karirku.

- 1) Pembimbing membagikan kartu karirku kepada peserta dan menjelaskan pelaksanaan kartu karirku
- 2) Siswa mengisi pertanyaan di kartu karirku yang terletak di bagian depan kartu.
- 3) Waktu mengisi 20 menit
- 4) Selama pengisian, guru pembimbing harus tetap membantu siswa yang kesulitan dalam mengisi kartu karirku.
- 5) Setelah itu, masing-masing siswa mempresentasikan jawabannya di depan teman-temannya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Karir

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, begitu pula dengan media kartu karir yang dikembangkan oleh peneliti. Kartu karir termasuk jenis media cetak dengan unsur visual, yang mana proses pembuatannya didesain menggunakan *software Coreldraw*, kemudian dicetak melalui printing. Di samping itu, dilakukan dengan cara permainan sehingga didapat kelebihan media kartu karir sebagai berikut.

- 1) Dapat menyajikan pesan dalam jumlah yang cukup banyak.
- 2) Informasi yang dipelajari sesuai dengan kebutuhan siswa.

- 3) Praktis karena mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja.
- 4) Menarik karena berwarna dan dilengkapi gambar.
- 5) Siswa menjadi lebih interaktif.
- 6) Dapat membantu dan memudahkan guru untuk menumbuhkan minat siswa.

Setelah dipaparkan kelebihan dari kartu karir di atas, bagaimanapun juga terdapat kelemahan dalam media kartu karir yang termasuk jenis media cetak. Menurut Nursalim (2018) kelemahan media cetak adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya dan jika bahan yang digunakan berkualitas rendah media akan mudah rusak. Lebih lanjut, Suparman (2012) menyebutkan kelemahan yang terdapat dalam kartu karir, antara lain.

- 1) Biaya pengembangan tinggi.
- 2) Membutuhkan pendesain yang berketerampilan tinggi.
- 3) Fasilitator dituntut untuk sabar dan tekun dalam membantu siswa.

3. Pemahaman Karir

a. Pengertian Pemahaman Karir

Muhsin, dkk., (2013) pemahaman merupakan terjemahan dari *understanding*, yaitu suatu penyerapan arti pada materi yang dipelajari.

Dengan kata lain, pemahaman adalah sebuah kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu, setelah sesuatu itu diingat dan dihafal. Selanjutnya, menurut Hornby (1957) karir adalah pekerjaan atau profesi. Lebih lengkap, Sumanto (2020) menjelaskan karir merupakan konsekuensi dari aktivitas kerja selama rentang waktu kehidupan seseorang berlangsung secara kontinu.

Pemahaman karir adalah pengenalan secara mendalam atas potensi-potensi dirinya yang meliputi *ability*, minat, kepribadian, nilai, sikap yang mana pengenalan tersebut mencakup keunggulan dan kekurangannya sendiri (Febryana, 2014). Winkel dan Hastuti (2005) mengemukakan bahwa pemahaman karir adalah membantu pribadi untuk mengembangkan kesatuan dan gambaran diri serta peranannya dalam dunia kerja. Andriani (2019) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa pemahaman karir dapat dilihat melalui dua aspek, yaitu mengetahui pemahaman akan dirinya dan mengetahui lingkungan pekerjaan sebagai kajian agar dapat menentukan karir. Berdasarkan uraian tersebut, yang dimaksud pemahaman karir dalam penelitian ini yaitu suatu kondisi dimana individu dapat memahami keadaan dirinya untuk dikembangkan dan mempelajari dunia kerja untuk mendapatkan pengalaman agar dapat menentukan karir yang sesuai dengan dirinya.

b. Tujuan Pemahaman Karir

Pemahaman karir menurut Febryana (2014) pada intinya bertujuan untuk membantu agar individu dapat memahami dirinya, memahami dunia kerja dan membuat perencanaan tertentu serta dapat mengambil keputusan yang tepat demi terciptanya penyesuaian antara diri dengan dunia kerjanya. Tujuan pemahaman karir juga dikemukakan oleh Sukardi (2012) adanya pemahaman karir di sekolah agar siswa mendapatkan pemahaman diri dan pengarahan sebagai upaya untuk proses mempersiapkan diri dalam bekerja dan bermanfaat di kehidupan masyarakat. Terdapat tujuan umum dan tujuan khusus dalam pemahaman karir siswa (Habib, dkk., 2018). Tujuan umum dan tujuan khusus pemahaman karir berikut ini.

1) Tujuan umum

- a) Siswa dapat memahami dan menilai dirinya dalam hal potensi yang dimiliki.
- b) Siswa dapat menyadari nilai-nilai yang ada pada dirinya dan masyarakat.
- c) Siswa dapat mengemukakan hambatan-hambatan yang dialami beserta pemecahannya.
- d) Siswa dapat merencanakan masa depannya sehingga dapat menemukan karir dan kehidupan yang serasi.

2) Tujuan khusus

- a) Siswa dapat meningkatkan pengetahuan mengenai dirinya sendiri.

- b) Siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang dunia kerja.
- c) Siswa dapat mengembangkan sikap dan nilai diri sendiri dalam menghadapi pilihan kerja dan persiapan untuk memasukinya.
- d) Siswa mampu mengambil keputusan jabatan yang sesuai dengan meningkatkan keterampilan berpikirnya.
- e) Siswa dapat menguasai keterampilan dasar yang penting dalam pekerjaan.

4. Karakteristik Siswa SD/MI Kelas Tinggi

Siswa SD/MI kelas tinggi adalah siswa yang berada di kelas 4, 5, dan 6 dengan rentang usia antara 9-12 tahun. Maliki (2016) menyebutkan beberapa sifat khas atau karakteristik yang dimiliki oleh siswa SD/MI kelas tinggi antara lain.

- a. Adanya minat terhadap hidup yang lebih praktis dan konkret, sehingga menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Sangat realistik, memiliki rasa ingin tahu dan terus belajar.
- c. Mulai berminat pada mata pelajaran khusus menjelang masa ini berakhir. Dengan kata lain, mulai muncul ketertarikan pada hal-hal tertentu yang sesuai dengan dirinya.
- d. Siswa memandang nilai rapotnya merupakan ukuran yang tepat terkait prestasinya di sekolah.

- e. Siswa membutuhkan guru atau orang dewasa lain sampai sekitar umur sekitar 11 tahun. Setelah itu, siswa akan berusaha menyelesaikan tugasnya sendiri.
- f. Lebih mudah memahami sesuatu yang jelas atau berwujud daripada sesuatu yang bersifat abstrak.
- g. Memiliki kemampuan mengingat dan berbahasa yang berkembang dengan sangat cepat.
- h. Biasanya siswa pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama.

Selain sifat khas di atas, menurut Dirman dan Juarsih (2014) siswa pada masa ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Tingginya korelasi positif antara keadaan jasmani dengan prestasi.
- b. Memiliki sikap tunduk terhadap peraturan-peraturan permainan tradisional.
- c. Adanya kecenderungan untuk memuji diri sendiri dan membandingkan dirinya dengan siswa lain.
- d. Menganggap tidak penting pada soal yang tidak bisa diselesaikan.
- e. Siswa pada masa ini menghendaki nilai rapot yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya pantas diberi nilai baik atau tidak.

5. Tugas Perkembangan Karir Siswa SD/MI Kelas Tinggi

Siswa pada usia ini termasuk dalam fase kesadaran karir. Perkembangan karir pada masa ini yaitu mulai mengeksplorasi informasi

yang diberikan (Suherman, 2013). Adapun proses kesadaran karir pada siswa adalah dengan mengembangkan beberapa cara untuk mengontrol perilakunya dengan mendengarkan diri sendiri dan orang lain. Tugas perkembangan siswa kelas tinggi yaitu (Suherman, 2013).

- b. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum.
- c. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang tumbuh.
- d. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
- e. Mulai mengembangkan peran sosial antara laki-laki dan perempuan.
- f. Mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.
- g. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tata tingkatan nilai.
- i. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga.
- j. Mencapai kebebasan pribadi.

Suherman menambahkan pencapaian siswa kelas tinggi dalam setiap aspek perkembangan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Menanamkan dan mengembangkan kebiasaan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yaitu dengan menghindari

- hal-hal yang dilarang oleh agama, beribadah sesuai dengan ajaran yang dianut, menghormati orang tua dan orang lain, bersabar dan bersyukur.
- b. Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai sebagai pedoman perilaku dengan bersikap jujur, sopan, tanggung jawab, rendah hati, mengerti antara baik dan buruk, dapat menerima hukuman dan ganjaran.
 - c. Mengembangkan keterampilan akademik sesuai dengan tuntutan kurikulum.
 - d. Mempelajari keterampilan fisik dengan beraktivitas fisik dalam permainan dan kehidupan sehari-hari.
 - e. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok sebaya seperti menghargai, bekerja sama, peduli, bersaing secara sportif, setia kawan, dan mampu memenuhi aturan yang berlaku.
 - f. Belajar hidup mandiri dengan mengurus diri, menyusun rencana, dan melaksanakan rencana tersebut dengan konsekuen.
 - g. Hidup sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan mencakup merawat diri, menerima keadaan fisik, mampu memfungsikan keadaan fisik secara menyenangkan, bersikap positif terhadap jenis kelaminnya, dan memelihara lingkungan.
 - h. Mengembangkan konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari seperti konsep kerja, interaksi sosial, dan memiliki pengertian hak dan kewajiban sebagai warga negara.

- i. Mempelajari dan menerima peran sosial serta berperilaku sebagai pria dan wanita yang sesuai dengan norma masyarakat.
- j. Memiliki sikap toleran, menghargai pendapat, bersikap positif terhadap aturan sekolah, dan bertindak adil serta demokrasi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Peneliti (Tahun Terbit)	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Kartu Karir Sebagai Media Bimbingan Karir Siswa SD Samirono	Zati Hanani (2016)	Produk yang dikembangkan	Penelitian ini untuk memperoleh media kartu karir untuk pemahaman karir siswa kelas tinggi
2	Pengembangan Media Career Card Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas VIII SMPN 40 Surabaya	Mimbar Oktaviana dan Elisabeth Christiana (2016)	Produk yang dikembangkan	Penelitian ini untuk pemahaman karir siswa MI kelas tinggi
3	Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Pengetahuan Profesi Bagi Siswa Kelas Atas	Dendy Setyadi (2019)	Menggunakan metode yang dikembangkan oleh Borg dan Gall	Produk yang dikembangkan
4	Pengembangan Layanan Informasi Karir Berbantuan Media Film untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa	Sherly Meilany Muskita (2014)	Menggunakan metode yang dikembangkan oleh Borg dan Gall	Produk yang dikembangkan

C. Kerangka Berpikir

Tantangan kehidupan di masa depan seperti adanya tuntutan dunia kerja yang membutuhkan SDM yang unggul dan persaingan yang semakin ketat menuntut siswa untuk memiliki kesadaran dalam berkarir sejak dini. Oleh karena itu, jika siswa memahami karir sejak awal, maka dapat mewujudkan dirinya sebagai pribadi yang unggul dan siap menghadapi tantangan tersebut kelak. Siswa dalam memperoleh pemahaman karir tentu dibantu guru pembimbing. Bimbingan yang hanya disampaikan dengan metode ceramah membuat siswa mudah mengalami kebosanan sehingga bimbingan akan optimal apabila menggunakan media. Sebab, peran media sangat penting untuk menarik perhatian siswa agar mampu menyerap materi dengan mudah sehingga siswa akan dapat memahami diri, mengetahui berbagai macam informasi tentang pekerjaan, dan mampu merencanakan serta membuat keputusan karir dengan tepat guna meningkatkan pemahaman karirnya. Terlebih jika media yang digunakan berbasis permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI yang senang bermain. Berdasarkan uraian tersebut, diharapkan akan menghasilkan produk pengembangan berupa kartu karir sebagai media pemahaman karir siswa. Kerangka konseptual digambarkan dalam bagan yang disajikan dalam halaman berikutnya.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



