Kognisi: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Konseling
Volume 2 (2) 2026, 78-92
E-ISSN 3810-2167

Pengembangan Media Decision Bracelet Sebagai Pengenalan Karir Dalam Bimbingan Dan Konseling

Afriani Harahap[1], Irwan S[2], Ali Daud Hasibuan[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Corresponding author e-mail: afriani303223130@uinsu.ac.id

Article History: Received on 07April 2026, Revised on 15 Mei 2026,
Published on 21 June 2026

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Decision Bracelet sebagai sarana pengenalan karier dalam layanan bimbingan dan konseling bagi peserta didik sekolah dasar di MIS Nurul Fadhilah. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang pelaksanaannya difokuskan hingga tahap *Develop*. Data diperoleh melalui analisis kebutuhan, validasi ahli materi dan ahli media, serta uji kepraktisan melalui respons guru/wali kelas dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Decision Bracelet memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dari ahli materi dan 91% dari ahli media, keduanya termasuk kategori sangat layak. Uji kepraktisan memperoleh 92% dari guru/wali kelas dan 88,87% dari 15 peserta didik, yang termasuk kategori sangat praktis. Kebaruan media ini terletak pada integrasi pengenalan diri, eksplorasi profesi, pemilihan cita-cita, pengambilan keputusan awal, dan refleksi melalui aktivitas memilih serta menyusun manik-manik gelang yang memiliki makna tertentu. Kontribusi penelitian adalah menyediakan alternatif media bimbingan dan konseling yang konkret, visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk mendukung proses pengenalan karier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Decision Bracelet memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis sebagai media pendukung pengenalan karier, meskipun belum dapat digunakan sebagai bukti efektivitas secara eksperimental.

Keywords: Bimbingan dan Konseling, Decision Bracelet, Pengenalan Karier, Peserta Didik, Sekolah Dasar

A. Introduction

Pengenalan karier merupakan bagian penting dalam perkembangan peserta didik sekolah dasar karena pada tahap ini siswa mulai membangun pemahaman mengenai diri, minat, kemampuan, serta berbagai kemungkinan peran dan pekerjaan di masa depan. Kesadaran karier tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyebutkan jenis pekerjaan, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap karakteristik diri, keberagaman pekerjaan, serta hubungan antara kemampuan dan pilihan karier. Irmayanti (2023) menunjukkan bahwa kesadaran karier perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar karena siswa kelas IV–VI telah mulai membangun pemahaman mengenai dunia kerja dan pilihan karier. Sejalan dengan itu, Randi (2023)

menegaskan bahwa perkembangan kesadaran karier siswa sekolah dasar berkaitan dengan pemahaman terhadap diri, potensi, minat, serta kemungkinan pekerjaan yang sesuai dengan karakteristik individu.

Permasalahan pengenalan karier juga ditemukan pada peserta didik di MIS Nurul Fadhilah. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali minat dan kemampuan diri, memahami berbagai profesi, serta menentukan cita-cita secara mandiri. Pilihan cita-cita terkadang dipengaruhi oleh teman sebaya, orang tua, atau profesi yang dianggap populer tanpa terlebih dahulu mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik diri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengenalan karier tidak cukup dilakukan melalui penyampaian informasi mengenai jenis pekerjaan, tetapi perlu diarahkan pada kegiatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali diri, mengeksplorasi berbagai profesi, dan mulai memahami hubungan antara karakteristik diri dengan pilihan karier. Temuan tersebut sejalan dengan Multisari et al. (2022) yang menempatkan pengembangan kesadaran karier sebagai bagian penting dari layanan bimbingan karier pada anak sekolah dasar.

Dalam pelaksanaannya, pengenalan karier membutuhkan media yang konkret, menarik, sederhana, dan memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian Bariyyah et al. (2021) menunjukkan bahwa *Pop-Up Book of Profession* dapat digunakan sebagai media layanan karier bagi siswa sekolah dasar dan memperoleh kategori sangat layak. Sementara itu, Rahim et al. (2023) mengembangkan *career pocketbook* sebagai media informasi karier dan menemukan bahwa media tersebut layak digunakan untuk mendukung pemahaman karier siswa sekolah dasar. Penelitian Indrawan dan Suriata (2021) juga menunjukkan bahwa permainan *Ular Tangga Karier* dapat digunakan sebagai media bimbingan karier untuk memberikan wawasan mengenai berbagai jenis profesi. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media visual dan permainan dapat menjadi alternatif untuk menyajikan informasi karier dengan cara yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, kebutuhan di MIS Nurul Fadhilah menunjukkan bahwa media bimbingan dan konseling yang secara khusus mengintegrasikan pengenalan diri dengan eksplorasi profesi masih terbatas. Peserta didik membutuhkan media yang mudah digunakan, menyenangkan, menarik secara visual, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pengenalan karier. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan *Decision Bracelet*, yaitu media berbentuk gelang dengan manik-manik berwarna yang memiliki makna tertentu berkaitan dengan karakteristik diri dan pilihan profesi. Melalui aktivitas memilih warna, memahami makna warna, mengenali karakteristik diri, menghubungkannya dengan profesi, menyusun gelang, dan melakukan refleksi, peserta didik memperoleh pengalaman pengenalan karier secara konkret dan interaktif. Pengembangan media berbasis aktivitas semacam ini juga relevan dengan penelitian Alamsyah et al. (2023) yang menemukan adanya kebutuhan terhadap media bimbingan karier yang menarik dan mendukung pemahaman karier siswa sekolah dasar.

Pengembangan *Decision Bracelet* tidak dimaksudkan sebagai alat untuk menentukan pekerjaan peserta didik secara langsung, melainkan sebagai sarana awal untuk membantu siswa memahami dirinya dan mengeksplorasi pilihan cita-cita. Produk yang dikembangkan terdiri atas gelang dan manik-manik bermakna, buku panduan guru, buku saku siswa, kartu informasi profesi, serta lembar refleksi. Dengan komponen tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi mengenai profesi, tetapi juga diarahkan untuk mengenali minat dan karakteristik diri, menghubungkannya dengan berbagai pilihan profesi, serta mengemukakan alasan atas pilihan cita-cita melalui kegiatan refleksi. Pendekatan ini memiliki kesesuaian dengan pengembangan *career pocketbook* yang menempatkan media sebagai sarana untuk membantu siswa memperoleh pemahaman karier secara lebih terstruktur.

Research gap penelitian ini terletak pada masih terbatasnya media pengenalan karier di sekolah dasar yang mengintegrasikan pengenalan diri, eksplorasi profesi, pengambilan keputusan awal, dan refleksi dalam satu rangkaian kegiatan. Penelitian terdahulu telah menghasilkan media *Pop-Up Book of Profession*, *career pocketbook*, *Ular Tangga Karier*, dan *motion graphic* yang memberikan alternatif dalam penyampaian informasi dan wawasan karier. Namun, media-media tersebut memiliki fokus yang berbeda, seperti penyajian informasi profesi, pemahaman karier, permainan profesi, atau penyampaian informasi melalui animasi. Oleh karena itu, masih terdapat ruang pengembangan media yang menggabungkan pengalaman mengenali karakteristik diri dengan eksplorasi profesi dan proses pengambilan keputusan sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan *Decision Bracelet* sebagai media pengenalan karier yang bersifat konkret, simbolik, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Manik-manik dengan warna tertentu digunakan sebagai simbol karakteristik dan kelompok profesi sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi mengenai pekerjaan, tetapi juga diarahkan untuk mengenali hal-hal yang disukai, memahami karakteristik dirinya, kemudian menghubungkannya dengan pilihan profesi. Proses tersebut dilanjutkan dengan penyusunan gelang dan kegiatan refleksi sehingga siswa dapat mengungkapkan alasan atas pilihan cita-citanya. Dengan demikian, *Decision Bracelet* menawarkan pendekatan yang mengintegrasikan unsur bermain, pengenalan diri, eksplorasi profesi, pengambilan keputusan awal, dan refleksi dalam satu rangkaian layanan bimbingan dan konseling.

Novelty lainnya terletak pada integrasi komponen produk dan fungsi layanan berupa gelang dengan manik-manik bermakna, buku panduan guru, buku saku siswa, kartu profesi, dan lembar refleksi. Integrasi tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi sebagai perangkat layanan yang dapat membantu guru memfasilitasi proses pengenalan karier secara sistematis. Pengembangan media semacam ini sejalan dengan perkembangan penelitian media karier yang menunjukkan bahwa permainan dan media konkret dapat digunakan untuk membuat layanan karier lebih menarik dan mudah diterima peserta didik. Penelitian terbaru tentang *Board Game Kwareture*, misalnya, juga menunjukkan

pengembangan permainan sebagai media inovatif untuk pengenalan karier siswa sekolah dasar. Dengan demikian, *Decision Bracelet* berkontribusi sebagai alternatif media bimbingan dan konseling yang menghubungkan pengenalan diri, pengenalan profesi, pemilihan cita-cita, dan refleksi dalam pengalaman belajar yang konkret.

B. Methods

Penelitian pengembangan media *Decision Bracelet* menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan media yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung layanan bimbingan karier bagi siswa sekolah dasar. Produk ini dikembangkan karena masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali minat dan kemampuan diri, memahami berbagai jenis profesi, serta menentukan cita-cita. Selain itu, pengenalan karier masih didukung oleh media yang terbatas sehingga kegiatan belum sepenuhnya menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (Four-D Model) dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang meliputi *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Dalam penelitian ini, pelaksanaan pengembangan difokuskan sampai tahap *Develop*. Tahap *Define* dilakukan melalui analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan siswa. Tahap *Design* mencakup perancangan konsep permainan, komponen media, materi pengenalan karier, warna dan makna gelang, aturan permainan, serta instrumen penilaian. Selanjutnya, tahap *Develop* dilakukan melalui pembuatan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba untuk mengetahui kelayakan serta kepraktisan media.

Pada tahap validasi, ahli materi menilai kesesuaian materi pengenalan karier dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling, ketepatan informasi mengenai profesi dan cita-cita, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta keterkaitan simbol atau warna gelang dengan pilihan karier. Sementara itu, ahli media menilai aspek desain, tampilan, warna, kualitas komponen, keterbacaan, kelengkapan media pendukung, petunjuk penggunaan, dan kemudahan penggunaan. Penilaian tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga produk yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Data penelitian diperoleh melalui instrumen penilaian yang diberikan kepada validator dan pengguna. Skor penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 5 untuk kategori sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang, dan 1 sangat kurang (Azwar, 2007). Data yang diperoleh kemudian diubah menjadi data kuantitatif dan dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media.

Nilai rata-rata penilaian dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Sedangkan persentase kelayakan produk dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai persentase tersebut digunakan untuk menentukan kategori produk berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Analisis ini memungkinkan peneliti mengubah penilaian subjektif validator dan pengguna menjadi informasi kuantitatif yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap kualitas produk.

Tabel 1. Hasil Penilaian Media *Decision Bracelet*

Penilai	Persentase	Kategori
Ahli Media	91%	Sangat Layak
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Guru/Wali Kelas	92%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian, media *Decision Bracelet* memperoleh skor 91% dari ahli media dan 93% dari ahli materi, sehingga termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, respons guru/wali kelas memperoleh persentase 92% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi dan tampilan serta dapat digunakan secara praktis sebagai media pendukung dalam layanan pengenalan karier.

Secara konseptual, produk *Decision Bracelet* tidak hanya berfungsi sebagai benda permainan, tetapi dirancang sebagai media yang membantu siswa melakukan proses pengenalan diri, mengenal berbagai profesi, mengeksplorasi cita-cita, dan mulai menghubungkan karakteristik diri dengan pilihan karier. Produk yang dikembangkan terdiri atas manik-manik gelang yang memiliki makna tertentu, buku panduan untuk guru BK, dan buku saku untuk peserta didik. Dengan karakter tersebut, media diharapkan dapat memberikan pengalaman pengenalan karier yang lebih konkret, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik

C. Results and Discussion

Result

Analisis Kebutuhan

Tahap awal penelitian pengembangan media *Decision Bracelet* dilakukan melalui analisis kebutuhan (*need assessment*) untuk mengidentifikasi kondisi peserta didik dan kebutuhan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Data diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas IV MIS Nurul Fadhilah dan angket kebutuhan peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan secara mandiri. Peserta didik cenderung ragu dalam menentukan pilihan, meminta pendapat teman atau guru, serta belum yakin terhadap keputusan yang dibuat. Meskipun sebagian besar peserta didik telah memiliki cita-cita, masih terdapat peserta didik yang belum memahami alasan memilih cita-cita tersebut. Pemilihan cita-cita juga masih dipengaruhi oleh

teman, orang tua, dan profesi yang populer tanpa mempertimbangkan minat, kemampuan, dan bakat diri.

Selain itu, pengetahuan peserta didik mengenai profesi masih relatif terbatas. Peserta didik lebih banyak mengenal profesi yang sering mereka jumpai, seperti guru, dokter, polisi, dan tentara. Sebagian peserta didik juga masih kesulitan mengenali minat dan kemampuan dirinya serta menghubungkannya dengan cita-cita. Mereka belum memiliki gambaran yang cukup mengenai langkah sederhana yang dapat dilakukan untuk mencapai cita-cita. Kondisi tersebut menunjukkan kebutuhan terhadap media yang dapat mengintegrasikan pengenalan diri, pengenalan profesi, pemilihan cita-cita, dan pengambilan keputusan secara sederhana.

Hasil analisis kebutuhan terhadap media menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang konkret, interaktif, menarik secara visual, berwarna, mudah digunakan, dan dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Peserta didik juga dinilai lebih antusias ketika kegiatan dilakukan melalui permainan dan aktivitas praktik. Oleh karena itu, *Decision Bracelet* dikembangkan sebagai alternatif media yang menggabungkan aktivitas bermain dengan pengenalan diri dan profesi.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan

Aspek yang Dianalisis	Hasil Temuan	Kebutuhan
Pemahaman cita-cita	Sebagian siswa belum memahami makna dan alasan memilih cita-cita	Media pengenalan cita-cita
Pengetahuan profesi	Profesi yang dikenal masih terbatas	Informasi berbagai profesi
Pengenalan diri	Siswa masih kesulitan mengenali minat dan kemampuan	Aktivitas pengenalan diri
Pemilihan cita-cita	Sebagian siswa mengikuti teman, keluarga, atau profesi populer	Media pengambilan keputusan
Perencanaan masa depan	Siswa belum mengetahui langkah mencapai cita-cita	Materi perencanaan sederhana
Kepercayaan diri	Sebagian siswa masih malu/ragu menyampaikan cita-cita	Aktivitas interaktif
Media BK	Media pengenalan karier masih terbatas	Media konkret dan menarik
Karakteristik media	Siswa menyukai permainan dan aktivitas langsung	Media visual, praktis, dan interaktif

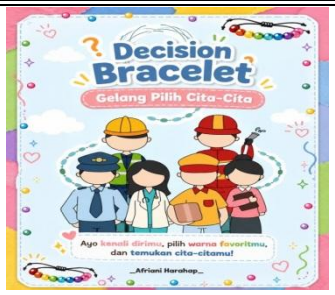
Hasil tersebut menjadi dasar pengembangan *Decision Bracelet* yang tidak hanya menyajikan informasi profesi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali dirinya sebelum menentukan pilihan cita-cita.

Pengembangan Media *Decision Bracelet*

Berdasarkan analisis kebutuhan, dikembangkan media *Decision Bracelet* dengan tema "Mengenal Diri untuk Menentukan Cita-Cita". Media berbentuk permainan edukatif dan interaktif menggunakan gelang dengan manik-manik berwarna yang memiliki makna tertentu. Warna dan manik-manik digunakan untuk merepresentasikan karakteristik, minat, atau pilihan karier peserta didik.

Produk terdiri atas beberapa komponen, yaitu gelang/manik-manik, buku panduan guru, buku saku siswa, kartu informasi profesi, dan lembar refleksi. Buku panduan berfungsi membantu guru dalam melaksanakan kegiatan, sedangkan buku saku digunakan siswa untuk memahami pengenalan diri, makna warna, berbagai pilihan profesi, penggunaan media, dan refleksi.

Tabel 3. Revisi Komponen Media *Decision Bracelet*

Komponen Media	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Buku Panduan	 Buku panduan belum secara khusus diarahkan sebagai pedoman penggunaan media bagi guru BK.	 Buku panduan diperbaiki dan disusun secara khusus sebagai pedoman bagi guru BK dalam menggunakan media *Decision Bracelet*, sehingga langkah-langkah pelaksanaan layanan menjadi lebih jelas dan sistematis.
Buku Saku	 Sampul buku saku hanya menampilkan satu jenis profesi sehingga belum menggambarkan keragaman pilihan karier siswa. Selain itu, buku saku belum dilengkapi	 Sampul buku saku diperbaiki dengan menampilkan berbagai macam profesi agar lebih merepresentasikan pilihan karier siswa. Buku saku juga ditambahkan

Komponen Media	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	dengan lembar refleksi. Ditambahkan lembar refleksi untuk membantu siswa merefleksikan minat, pilihan cita-cita, dan alasan memilihnya.	lembar refleksi untuk membantu siswa merefleksikan minat, pilihan cita-cita, dan alasan dalam menentukan pilihannya. Buku saku belum dilengkapi lembar refleksi.
Brosur	 Informasi pengenalan profesi disajikan dalam bentuk brosur yang terpisah sehingga menambah jumlah komponen media.	 Brosur dihilangkan dan informasi yang terdapat di dalamnya diintegrasikan ke dalam buku saku agar media lebih praktis, ringkas, dan mudah digunakan.

Produk mengalami beberapa revisi setelah memperoleh masukan dari validator. Perbaikan meliputi penyempurnaan buku panduan guru, penyesuaian materi pengambilan keputusan, perbaikan sampul buku saku dengan menampilkan berbagai profesi, penambahan lembar refleksi, serta penggabungan brosur ke dalam buku saku agar produk lebih praktis.

Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi, kelengkapan materi, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, penyajian, dan kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 93 dari 20 butir penilaian dengan persentase 93%. Berdasarkan kriteria kelayakan, persentase tersebut termasuk kategori sangat layak.

Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk validasi ahli materi:

$$P = \frac{93}{100} \times 100\% = 93\%$$

Dengan demikian, media *Decision Bracelet* dinyatakan sangat layak dari aspek materi. Sementara itu, validasi ahli media mencakup aspek desain, tampilan fisik, kombinasi warna, kualitas bahan, kelengkapan komponen, kemudahan penggunaan, petunjuk penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi memperoleh skor 91 dari 20 butir, dengan persentase 91%, sehingga termasuk kategori sangat layak.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	93	100	93%	Sangat Layak
Ahli Media	91	100	91%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa baik isi maupun desain media telah memenuhi kriteria kelayakan. Masukan validator selanjutnya digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji kepraktisan.

Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilakukan melalui penggunaan media dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Pada kegiatan tersebut, peserta didik menggunakan gelang *Decision Bracelet*, mengenal berbagai cita-cita, menggunakan kartu cita-cita, dan melakukan refleksi terhadap pilihan cita-cita. Guru berperan sebagai fasilitator dan mengamati keterlibatan serta kemudahan penggunaan media selama kegiatan. Hasil respons guru menunjukkan skor 69 dari skor maksimal 75. Persentase kepraktisan dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Hasil sebesar 92% berada dalam kategori sangat praktis. Guru menilai media mudah dipahami dan digunakan, petunjuknya jelas, serta tidak memerlukan persiapan atau peralatan yang rumit.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Guru

Penilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Guru/Wali Kelas IV	69	75	92%	Sangat Praktis

Respons peserta didik juga menunjukkan hasil positif. Angket diberikan kepada 15 peserta didik kelas IV dengan 20 pernyataan yang mencakup aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, pengenalan diri, pengenalan karier, dan motivasi. Total

skor yang diperoleh adalah 1.333 dari skor maksimal 1.500, sehingga:

$$P = \frac{1.333}{1.500} \times 100\% = 88,87\%$$

Persentase 88,87% termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diterima dengan baik oleh peserta didik, mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka dalam mengenali diri dan berbagai pilihan cita-cita.

Tabel 6. Hasil Respons Peserta Didik

Responden	Jumlah Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Peserta didik kelas IV	15	1.333	1.500	88,87%	Sangat Praktis

Pada aspek ketertarikan, peserta didik menunjukkan respons positif terhadap bentuk gelang, warna, dan aktivitas interaktif. Pada aspek kemudahan penggunaan, siswa dapat mengikuti petunjuk dan tahapan kegiatan tanpa kesulitan berarti. Pada aspek pengenalan diri, siswa diarahkan untuk memikirkan minat, kemampuan, dan karakteristik dirinya. Sementara pada aspek pengenalan karier, media memberikan gambaran berbagai pilihan profesi dan membantu menghubungkannya dengan karakteristik diri.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media *Decision Bracelet*

No.	Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
1	Validasi ahli materi	93%	Sangat Layak
2	Validasi ahli media	91%	Sangat Layak
3	Respons guru/wali kelas	92%	Sangat Praktis
4	Respons peserta didik	88,87%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil tersebut, media *Decision Bracelet* memperoleh penilaian yang konsisten pada kategori tinggi. Validasi ahli materi menghasilkan 93%, validasi ahli media 91%, respons guru 92%, dan respons peserta didik 88,87%. Dengan demikian, berdasarkan data penelitian dalam skripsi, produk memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling dalam pengenalan karier peserta didik sekolah dasar.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Decision Bracelet* berangkat dari kebutuhan nyata peserta didik kelas IV dalam mengenali diri, memahami berbagai profesi, menentukan cita-cita, dan mengambil keputusan secara lebih mandiri. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih ragu dalam menentukan pilihan, cenderung meminta pendapat teman atau guru, serta memilih cita-cita berdasarkan pengaruh teman, orang tua, atau

popularitas profesi. Selain itu, wawasan mengenai profesi masih terbatas pada pekerjaan yang sering dijumpai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengenalan karier pada jenjang sekolah dasar perlu diarahkan pada pengembangan pemahaman diri, eksplorasi pilihan, dan hubungan antara karakteristik pribadi dengan kemungkinan karier. Hal ini sejalan dengan Yavuz (2022) yang menjelaskan bahwa kebutuhan perkembangan karier siswa sekolah dasar mencakup pengembangan *self-concept*, eksplorasi pilihan pendidikan dan karier, serta pemahaman hubungan antara kepribadian, pendidikan, dan jalur karier. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini memperkuat pentingnya pemberian pengalaman pengenalan karier sejak pendidikan dasar.

Temuan tersebut juga sejalan dengan Randi (2023) yang menempatkan pemahaman dan kesadaran terhadap diri sebagai salah satu aspek penting dalam perkembangan kesadaran karier siswa sekolah dasar. Kesadaran karier pada anak tidak hanya diarahkan pada pengetahuan mengenai pekerjaan, tetapi juga pada pemahaman terhadap potensi, bakat, minat, serta kemungkinan pekerjaan yang sesuai dengan dirinya. Oleh karena itu, kebutuhan peserta didik MIS Nurul Fadhilah terhadap media yang membantu mereka mengenali minat dan kemampuan sebelum menentukan cita-cita memiliki dasar yang relevan dalam pengembangan bimbingan karier di sekolah dasar.

Dari sisi karakteristik media, *Decision Bracelet* menggunakan aktivitas konkret berupa pemilihan warna, pengenalan makna manik-manik, pengaitan karakteristik diri dengan profesi, penyusunan gelang, dan refleksi. Pendekatan tersebut memiliki kesamaan konseptual dengan pengembangan media *career quartet cards* oleh Ayriza et al. (2017) yang menggunakan gambar, informasi pekerjaan, warna, ukuran kartu, dan ilustrasi untuk mendukung eksplorasi karier siswa sekolah dasar. Perbedaannya, *Decision Bracelet* tidak hanya memberikan informasi mengenai profesi, tetapi menambahkan aktivitas manipulatif dan reflektif yang mengarahkan siswa untuk menghubungkan informasi profesi dengan karakteristik dirinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa media konkret dapat dikembangkan tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana pengalaman eksplorasi karier.

Penggunaan permainan dalam *Decision Bracelet* juga memiliki relevansi dengan penelitian Dewiyandari mengenai pengembangan *Puzzle Karier* sebagai media bimbingan karier bagi siswa sekolah dasar. Media tersebut memperoleh penilaian positif dari ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik sehingga dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan karier. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dapat digunakan untuk mengemas informasi karier dalam bentuk aktivitas yang lebih konkret dan menarik bagi siswa. *Decision Bracelet* memiliki karakteristik yang berbeda karena aktivitas permainan diarahkan terlebih dahulu pada pengenalan diri dan kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi profesi serta refleksi terhadap pilihan cita-cita.

Hasil validasi ahli materi sebesar 93% dan ahli media sebesar 91% menunjukkan bahwa *Decision Bracelet* memenuhi kriteria sangat layak dari aspek isi dan penyajian

media. Temuan tersebut dapat dibandingkan dengan pengembangan media berbasis teknologi oleh Rahim et al. (2024) yang mengembangkan aplikasi pemahaman karier berbasis *Augmented Reality* bagi siswa sekolah dasar melalui proses validasi ahli dan uji coba pengguna. Perbedaan bentuk media tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media karier dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, baik teknologi digital maupun media konkret. Dalam konteks penelitian ini, *Decision Bracelet* menawarkan bentuk yang relatif sederhana dan memungkinkan interaksi langsung tanpa bergantung pada perangkat digital.

Pada aspek kepraktisan, respons guru terhadap *Decision Bracelet* memperoleh 92%, sedangkan respons 15 peserta didik memperoleh 88,87%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan relatif mudah dan diterima oleh pengguna. Temuan ini memiliki relevansi dengan penelitian Krispaty et al. (2025) mengenai pengembangan media kartu kuartet untuk pengenalan karier peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu dapat dikembangkan sebagai media pengenalan karier yang menarik dan mudah digunakan, dengan hasil penilaian ahli media yang sangat tinggi. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam mendukung layanan pengenalan karier pada jenjang sekolah dasar.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh penelitian Basuki dan Kurniawan (2022) mengenai layanan informasi karier menggunakan *Career Education Video* (CEV). Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi-eksperimen dan menunjukkan bahwa media informasi karier dapat digunakan dalam layanan karier bagi siswa sekolah dasar. Meskipun *Decision Bracelet* dalam penelitian ini belum diuji melalui desain eksperimen, temuan tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik memiliki posisi penting dalam layanan pengenalan karier. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan pengujian kelayakan serta kepraktisan media konkret, bukan pada pengukuran efektivitas melalui perbandingan *pretest* dan *posttest*.

Selain itu, penelitian Qarimah et al. (2026) mengenai *Board Game Kwareture* menunjukkan perkembangan media permainan karier yang mengintegrasikan berbagai rumpun profesi sebagai bagian dari layanan bimbingan dan konseling bagi siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat bahwa permainan dapat digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam pengenalan karier. Dibandingkan dengan *Board Game Kwareture* yang menekankan pengenalan berbagai rumpun profesi, *Decision Bracelet* memberikan penekanan tambahan pada proses pengenalan karakteristik diri, pemilihan simbol warna, pengaitan karakteristik dengan profesi, dan refleksi terhadap alasan memilih cita-cita. Dengan demikian, kontribusi *Decision Bracelet* terletak pada penggabungan eksplorasi profesi dengan pengalaman pengenalan diri dan pengambilan keputusan sederhana dalam satu rangkaian aktivitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara

kebutuhan peserta didik, karakteristik media, hasil validasi, dan respons pengguna. *Decision Bracelet* memperoleh validasi ahli materi sebesar 93%, ahli media 91%, respons guru 92%, dan respons peserta didik 88,87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling untuk pengenalan karier. Namun, temuan tersebut perlu dipahami sebagai bukti kelayakan dan kepraktisan, bukan sebagai bukti efektivitas secara eksperimental. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media konkret yang mengintegrasikan pengenalan diri, eksplorasi profesi, pemilihan cita-cita, pengambilan keputusan awal, dan refleksi dalam satu rangkaian kegiatan.

D. Conclusions

Berdasarkan hasil penelitian, media *Decision Bracelet* dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dalam mengenali diri, memahami berbagai profesi, menentukan cita-cita, dan mengambil keputusan awal secara lebih mandiri. Media memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 93%, ahli media 91%, respons guru 92%, dan respons peserta didik 88,87%, sehingga termasuk kategori sangat layak dan sangat praktis sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling. Implikasinya, *Decision Bracelet* dapat menjadi alternatif media yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu guru memfasilitasi pengenalan diri dan karier siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena subjek uji coba masih terbatas pada peserta didik kelas IV di satu sekolah, pengembangan hanya sampai tahap *Develop*, serta belum dilakukan uji efektivitas melalui desain eksperimen. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek dan sekolah yang lebih beragam, melaksanakan tahap *Disseminate*, serta melakukan uji efektivitas dengan desain *pretest-posttest* atau kelompok kontrol untuk mengetahui pengaruh *Decision Bracelet* terhadap kesadaran karier, pengenalan diri, dan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik secara lebih empiris.

E. Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian serta pengembangan media *Decision Bracelet* ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada pihak MIS Nurul Fadhilah, guru, peserta didik, serta para validator yang telah memberikan waktu, masukan, dan penilaian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

References

Ayriza, Y., Setiawati, F. A., Triyanto, A., Gunawan, N. E., Anwar, M. K., & Budiarti, N. D. (2017). Quartet cards as the media of career exploration for lower-grade primary school students. *Research and Evaluation in Education, 3*(2), 174–182. https://doi.org/10.21831/reid.v3i2.17993 Jurnal UNY

Azwar, S. (2007). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.

Bariyyah, K., Hasti, R. R., & Susanti, R. H. (2021). Pop-up book of profession as a career service media for elementary school students. *Child Education Journal, 3*(1), 30–38. https://doi.org/10.33086/cej.v3i1.1986 Jurnal UNUSA Surabaya

Basuki, A., & Kurniawan, R. (2022). The effectiveness of career information services with CEV media on elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia, 10*(2), 180–186. https://doi.org/10.21831/jpe.v10i2.49963 Jurnal UNY

Dewiyandari, A. (2018). Pengembangan media puzzle karier untuk layanan bimbingan karier siswa SD. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, 4*(9), 489–500. Jurnal Mahasiswa

Indrawan, P. A., & Suriata, I. N. (2021). Ular tangga karier sebagai media layanan bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo, 3*(2). https://doi.org/10.35334/jbkb.v3i2.2347 E-Journal Undiksha

Irmayanti, R. (2023). Profil kesadaran karier siswa SD. *QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 7*(1), 21–28. https://doi.org/10.22460/quanta.v7i1.3697 E-Journal STKIP Siliwangi

Krispaty, Y. G., Soesilo, T. D., & Septiningtyas, M. R. (2025). Pengembangan media kartu kuartet untuk pengenalan karir peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26293 Jurnal Universitas Pasundan

Multisari, W., Rachmawati, I., Kusumo, H., & Triyono, T. (2022). Career awareness pada siswa sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(2), 40–47. https://doi.org/10.17977/um050v5i22022p40-47 Jurnal FIP UM

Qarimah, I. R., Hayat, M. Y., Herman, N., & Arief, Z. A. M. (2026). Pengembangan media board game "Kwareture" berbasis 12 rumpun profesi untuk pengenalan karier siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development, 6*(1), 24–34. https://doi.org/10.26858/1rhytw37 Jurnal UNM

Rahim, M., Hulukati, W., & Alwi, N. M. (2023). Career pocketbook: A media to improve primary school students' career understanding. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 8*(1), 59–68. https://doi.org/10.17977/um001v8i12023p59-68 OJS Panel

Rahim, M., Hulukati, W., Korompot, S., Wantu, T., & Lakadjo, M. R. (2024). Development of a career understanding application for elementary school students based on augmented reality. *Jurnal Kependidikan, 10*(3). https://doi.org/10.33394/jk.v10i3.12186 OJS Panel

Randi, P. O. (2023). Analysis of career awareness of elementary school students. *Ability: Journal of Education and Social Analysis, 4*(3), 8–20. https://doi.org/10.51178/jesa.v4i3.1421 Pusdikra Publishing

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.

Yavuz, O. (2022). The career development needs of elementary school students. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications, 13*(2), 47–57.