



PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI KARIR BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANDROID UNTUK PESERTA DIDIK SMKN 1 GODEAN

Soffa Rossydah¹, Erlin Fitria², Ulfa Amalia³, Rita Adiningrum⁴

^{1,2,3}Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

⁴Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Godean, Yogyakarta, Indonesia

Contributor Email : soffarossyadah0@gmail.com

Received: May, 2023

Accepted: Dec, 2023

Published: Dec 31, 2023

Abstract: *This research is motivated by several problems, such as students who do not fully recognize and understand the preparations that must be done in a new environment, whether in the world of courses or work. In addition, another problem is that students have difficulty determining career planning after graduating from Vocational High School because of the limited information they obtain and also the form of information provided in schools is limited. Therefore, a career information medium is developed to increase students' insight about careers. The purpose of this research development is to produce a career information medium assisted by interactive multimedia android-based for students of SMK Negeri 1 Godean as one of the careers information media that can be used by guidance and counseling teachers in providing basic guidance and counseling services, therefore they can help students in doing career planning. The products resulting from this research are in the form of an interactive Android multimedia-assisted career information medium with several existing features, namely career exploration features (self-exploration and environment), comprehension quizzes, information purpose features, reference features, and media developer info features. This research uses the R&D (Research and Development) method. Based on the Borg and Gall development step model. Based on the results of research from material expert validators, 92% of the results refer to very feasible categories, and media expert validators obtained 85% of the results with very feasible categories. While the results of product trials in limited groups is obtained 88% that refer to very feasible categories. The accumulated results of the feasibility assessment of material experts and media experts as well as product trial assessments limited to users is obtained results of 88%, which means it is very feasible to use in the field.*

Keywords: *Career Information; Career exploration; Android Interactive Multimedia.*

Abstrak: *Penelitian ini dilatar belakangi dari beberapa masalah seperti peserta didik yang belum sepenuhnya mengerti dan memahami persiapan yang harus dilakukan pada lingkungan baru di dunia perkuliahan maupun dunia kerja. Selain itu, masalah lainnya adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan rencana karir setelah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan karena keterbatasan informasi yang didapatkan oleh peserta didik dan juga bentuk informasi yang disediakan di sekolah terbatas. Maka dari itu dikembangkanlah suatu media informasi karir untuk menambah wawasan peserta didik tentang karir. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media informasi karir berbantuan multimedia interaktif android dengan beberapa fitur yang ada, yaitu fitur eksplorasi karir (eksplorasi diri dan lingkungan), quiz pemahaman, fitur tujuan informasi, fitur refrensi dan fitur info pengembang media. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Berdasarkan model langkah pengembangan Borg and Gall. Berdasarkan hasil penelitian dari validator ahli materi didapatkan hasil 92% dengan kategori sangat layak, dan validator ahli media didapatkan hasil 85%. dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil uji coba produk*

pada kelompok terbatas didapatkan hasil 88% dengan kategori sangat layak. Akumulasi hasil penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media serta penilaian uji coba produk terbatas pada pengguna didapatkan hasil sebesar 88%. yang berarti sangat layak untuk digunakan di lapangan.

Kata kunci: *Informasi Karir; Eksplorasi karir; Multimedia Interaktif Android.*

A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini peserta didik sering mengalami kebingungan akan perencanaan karir setelah menyelesaikan Sekolah Menengah Kejuruan akan melanjutkan kemana, apakah bekerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi. Saat-saat transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja sering merupakan masa yang sangat sulit bagi banyak orang muda (Hasibuan, 2019). Dalam buku bimbingan karir (Budiyono & Setyani, 2021) mengungkapkan bahwa karir merupakan orientasi puncak kehidupan manusia baik dari segi aspek pribadi dan sosial menjadi pondasi yang kokoh dalam menggapai karir. Salimah et al., (2018) Keterampilan dalam menentukan pilihan karir menjadi sangat penting bagi peserta didik karena peserta didik dituntut untuk memiliki kematangan dalam menentukan pilihan karirnya. Nasution et al (2022) bahwa secara terminologi peserta didik ialah individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses Pendidikan. Sitompul (2018) Suksesnya atau berhasilnya pencapaian karier seseorang dipengaruhi oleh adanya kemampuan perencanaan karier dan pengambilan keputusan yang matang. Seseorang yang memiliki kemampuan perencanaan karier, tentunya mampu memahami dirinya.

Eksplorasi karir merupakan salah satu bagian dari Informasi karir, kemampuan individu untuk mengeksplorasi pencarian informasi karir dari berbagai sumber. Rahman (2022) menjelaskan bahwa tujuan dari eksplorasi karir yaitu sebagai bentuk upaya untuk membantu individu dalam mengembangkan kesadaran akan bakat, minat serta potensi dan juga lingkungan sehingga pribadi individu tersebut dapat menetapkan tujuan karir yang sesuai sekaligus mampu untuk mengelola berbagai tantangan yang akan terjadi dalam perubahan karir di masa yang akan datang. Ketidaktepatan dalam perencanaan karir dan pemilihan karier akan menyebabkan terjadinya hambatan-hambatan dalam melaksanakan tahapan perkembangan karier. Permasalahan pendidikan khususnya kebutuhan akan sumber informasi dewasa ini semakin meningkat. Menurut Suherman

(dalam Fikriyani 2021) bahwa indikator-indikator eksplorasi karir antara lain berusaha menggali & mencari informasi karir dari berbagai sumber baik secara *offline* (Guru bimbingan dan konseling, orang tua, orang yang sukses) maupun *online* dengan mengakses informasi dari *platform* digital (aplikasi, *website*, *youtube* dan lainnya), memiliki pengetahuan tentang potensi diri (bakat, minat, *intelegensi*, kepribadian, nilai-nilai, dan juga prestasi), serta memiliki cukup banyak informasi karir. Melalui informasi peserta didik dapat memperoleh ilmu yang digunakan untuk pengembangan kehidupan.

Salah satu informasi yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik yaitu kebutuhan bidang karir atau perencanaan karir yang harus disiapkan dengan matang sebelum lulus dari bangku menengah kejuruan yang meliputi informasi dunia kerja. Hal ini dikarenakan peserta didik dituntut memiliki kesiapan kerja setelah tamat dari Sekolah Menengah Kejuruan. Ditambah dengan adanya persaingan ketat untuk memasuki dunia kerja, masuk ke universitas unggulan sehingga membuat angkatan kerja dan tingkat pengangguran terbuka lulusan Sekolah Menengah Kejuruan meningkat. Hal tersebut didukung dengan adanya data dari Badan Pusat Statistik Indonesia (BPS) dengan data series tahun 2022 (dalam bps.go.id), yaitu tingkat pengangguran terbuka (TPT) menurut pendidikan didominasi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 11,13%, disusul Sekolah Menengah Atas sebesar 8,57%, Sekolah Menengah Pertama 5,95%, Sarjana 4,80%, Diploma 4,59%, dan Sekolah Dasar ke bawah 3,59%. Dilihat dari lulusan pendidikannya siswa SMK menempati posisi yang tinggi yaitu sebesar 11,13%. Jika dilihat berdasarkan jenis kelamin, maka Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) terbesar adalah laki-laki dengan 5,93% dan perempuan 5,75%. Tingkat Penangguran Terbuka (TPT) paling banyak ada di daerah perkotaan dan usianya di sekitar 15-24 tahun.

Dalam penelitian Wijaya & Utami (2021) ditemukan bahwa lulusan SMK memiliki kecenderungan lebih besar untuk menjadi pengangguran karena lulusan SMK ini ketika bekerja atau saat akan melamar pekerjaan terjadi ketimpangan antara jurusan dengan kebutuhan yang ada di industri. Dikutip dari artikel Nasution et al (2022) bahwa secara terminologi peserta didik ialah individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian. Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan bahwa informasi mengenai karir penting dimiliki oleh peserta didik, karena jika peserta didik tidak memiliki informasi yang cukup sedini mungkin maka mereka tidak siap untuk masuk dunia kerja.

Maka dari itu, agar peserta didik setelah lulus mampu memiliki kesiapan kerja, peserta didik SMK perlu mempersiapkan diri dalam hal perencanaan karir. Maka saat masih belajar atau saat sekolah sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi yang tinggi untuk mempersiapkan diri setelah lulus dari bangku menengah kejuruan akan fokus untuk bekerja, melanjutkan pendidikan lebih tinggi atau berwirausaha.

Hasil survei dengan teknik wawancara terkait karir yang dilakukan pada siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Godean pada bulan Februari 2023, siswa mendeskripsikan bahwa karir ialah (melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu ke perguruan tinggi setelah lulus dari bangku Sekolah Menengah Kejuruan, bekerja di sebuah perusahaan, dan bisnis). Selain itu mengenai informasi karir, siswa juga mengungkapkan belum sepenuhnya mengerti dan memahami persiapan yang harus dilakukan pada lingkungan baru di dunia perkuliahan (sistem perkuliahan, sks, dan mengenal istilah-istilah lainnya) dan tempat kerja (cara membuat cv, wawancara, interview dan lainnya). Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara juga dilakukan di SMK Negeri 1 Godean dengan Guru Bimbingan dan Konseling pada bulan Februari 2023, hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa ada beberapa permasalahan yang belum dapat ditangani dengan maksimal diantaranya: (1). Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan perencanaan karir setelah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan. (2) Perlu adanya varian atau modifikasi media informasi karir yang lebih menarik perhatian siswa.

Hasil data dari kuisioner diisi oleh peserta didik kelas XI MPLB, DKV, AKL & PM di SMK Negeri 1 Godean terdapat sebanyak (50%) siswa menyatakan bahwa sangat memerlukan informasi karir. Maka dari itu, dari beberapa data fakta diatas dinyatakan bahwa perlunya informasi karir lebih luas dan pemahaman mengenai eksplorasi karier bagi siswa agar memperoleh pengetahuan tentang diri dan lingkungan sekitar yang mendorong untuk meningkatkan kemampuan kariernya. Peserta didik mendapatkan informasi karir tidak hanya secara langsung dari guru bimbingan dan konseling atau guru mata pelajaran tetapi peserta didik dapat secara mandiri mengakses informasi karir secara offline di website, aplikasi dan platform digital lainnya dengan tetap mendapatkan arahan dari guru bimbingan dan konseling.

Perkembangan teknologi memungkinkan peserta didik mengakses informasi tanpa batas dari berbagai belahan dunia. Dimas (2020) Seiring dengan perkembangan waktu, penyebaran informasi melalui internet merupakan cara yang terbilang efektif dan

efisien. Penggunaan internet telah merambah ke dunia pendidikan. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran terutama peserta didik dalam mengakses informasi dan belajar. Aghni (2018) Media adalah perantara baik berupa manusia atau materi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, pemahaman dan juga keterampilan. Media tidak hanya terkait dengan benda tetapi juga berupa kegiatan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 1 Godean yang ada disekolah sudah melakukan perannya dengan baik, tetapi masih ada permasalahan yang ada di sekolah membuat kurang intensifnya kegiatan informasi karir terutama dalam perencanaan karir siswa. Maka dari itu, bantuan pengembangan media informasi karir di Sekolah Menengah Kejuruan bertujuan untuk mendukung persiapan generasi yang berkualitas, dalam ilmu bimbingan konseling memiliki suatu layanan untuk memberikan bekal peserta didik agar menjadi generasi berkualitas seperti yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media berbantuan multimedia interaktif android karena media tersebut dikemas untuk menarik ketertarikan dalam melakukan perencanaan karir, dimana peserta didik dapat mengakses materi, mampu menganalisis diri melalui analisis swot, quis, dan fitur yang menarik lainnya.

Usfitia (2018) Multimedia interaktif mampu menyajikan materi dengan menarik, dengan adanya multimedia interaktif ini siswa juga dapat belajar tentang informasi karir kapan saja secara individual. Arliza et al (2019) Media interaktif android memiliki keunggulan tersendiri yaitu praktis dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun, ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop, dalam mengoperasikan lebih simple. Verawati & Comalasari (2019) Dalam pemanfaatan android di bidang pendidikan, tentunya dapat menguntungkan semua pihak termasuk pengajar dan peserta didiknya, salah satu keuntungannya ialah materi-materi pendidikan dapat diakses melalui belajar jarak jauh jika terkendala oleh biaya dan waktu. Peserta didik yang memperoleh informasi karir mendapatkan informasi dan pemahaman lebih baik tidak hanya tentang penyesuaian diri dalam lingkungan, tapi juga mengenai pemahaman mereka akan dirinya sendiri yang menyangkut karir mereka dan bagaimana

mereka bisa mengembangkan diri dalam karirnya sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki sesuai dengan minat.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadopsi konsep penelitian dan pengembangan dalam beberapa tahapan dari Borg & Gall dalam Sugiyono (2018). Beberapa tahapan dimulai dengan melakukan perencanaan (identifikasi masalah, pengumpulan data), pembuatan/desain produk (perancangan desain produk *flowchart & storyboard*), serta uji kelayakan produk (uji kelayakan ahli materi, ahli desain, praktisi/guru dan uji coba produk). Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa pengembangan dari informasi dalam bidang karir dengan media interaktif android sebagai alat bantu informasi karir untuk siswa SMK. Model penelitian ini bisa menghasilkan berbagai macam produk teknologi yang bermanfaat diberbagai bidang. Dengan demikian peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan media interaktif android informasi karir.

Adapun lokasi yang dijadikan tempat uji coba media informasi karir berbantuan multimedia interaktif android ialah SMKN 1 Godean dan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah peserta didik SMKN 1 Godean tingkatan kelas XI. Jumlah sampel yang dilibatkan ialah peserta didik kelas XI Jurusan AKL SMK Negeri 1 Godean, dengan sampel sebanyak 15 peserta didik dan pengambilan sampel ialah dengan *purposive sampling* karena diambil dengan karakteristik sebagai siswa berstatus aktif, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, memiliki rentang usia 15-17 tahun. Potensi dan masalah yang diteliti diarahakan pada informasi karir yang sudah ada, sebelumnya telah dilakukan prapenelitian menggunakan teknik wawancara kepada Guru Bimbingan dan Konseling untuk menemukan hambatan- hambatan serta yang menjadi poin penting khususnya dalam layanan informasi karir. Hasil yang diperoleh diperkuat kembali dengan melakukan penyebaran kuisioner terhadap siswa untuk melihat tingkat kebutuhan siswa akan informasi karir, khususnya pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Godean.

Proses untuk menilai apakah produk secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman. Angket validasi ahli digunakan untuk mengukur seberapa layak produk yang dikembangkan, serta penilaian tersebut

dijadikan bahan perbaikan sebuah produk. Setelah melakukan validasi desain dari produk yang telah dikembangkan, terdapat beberapa masukan serta revisi dari para ahli yang melakukan penilaian atau uji kelayakan produk. Dengan demikian, pengembang perlu melakukan revisi produk berdasarkan hasil masukan serta revisi dari ahli terkait kekurangan dan kelemahan produk. Kemudian pelaksanaan uji coba terbatas, yaitu mengujicobakan media yang telah dikembangkan kepada sasaran yaitu siswa kelas XI yang sesuai dengan rencana pengembangan produk yang telah dibuat. Uji coba dilakukan guna melihat respon pengguna terkait media yang telah dikembangkan, apakah komponen yang terdapat didalamnya telah sesuai dengan karakter pengguna atau belum.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian yang didapat yaitu masih terdapat banyak siswa yang belum mampu membuat perencanaan karir dikarenakan kurangnya informasi karir, selain itu siswa belum memahami pemahaman diri dan karir lanjutan yang akan mereka pilih antara melanjutkan ke perguruan tinggi, bekerja atau berwirausaha. Kemampuan peserta didik dalam merencanakan karir harus dimulai dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan eksplorasi karir baik eksplorasi dalam diri maupun lingkungannya.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Item	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Kualitas Isi/Materi	25	24	96%	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	10	10	100%	Sangat Layak
3.	Bahasa	15	12	80%	Layak
TOTAL		50	46	92%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validator ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media informasi karir untuk siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan masuk pada Sangat Layak dengan persentase 92%.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Item	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Desain Presentasi	10	10	100%	Sangat Layak
2	Kemudahan untuk digunakan	20	16	80%	Layak
3	Aksesibilitas	10	8	80%	Layak
Total		40	34	85%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validator ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media informasi karir untuk siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan masuk pada kategori Sangat Layak dengan persentase 85%.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Produk Pada Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Item	Skor maksimal	Perolehan skor	Persentase	Kategori
1.	Materi	40	600	570	95%	Sangat Layak
2.	Media	40	600	487	81%	Sangat Layak
TOTAL		80	1200	1057	88%	Sangat Layak

Berdasarkan aspek materi memperoleh data rata-rata 95%. Aspek media memperoleh data rata-rata 81%. Berdasarkan penilaian uji coba produk terbatas (siswa) maka dapat disimpulkan bahwa media informasi karir untuk siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan masuk pada kategori berdasarkan kriteria menurut penilaian Wira (2018) termasuk pada kategori Sangat Layak untuk digunakan dengan persentase 88%.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Ahli Praktisi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Item	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Tampilan	5	5	100%	Sangat Layak
2	Menu Aplikasi	10	9	90%	Sangat Layak
3	Isi Konten Aplikasi	15	14	90%	Sangat Layak
4	Kemudahan Penggunaan	10	9	90%	Sangat Layak

5	Kemanfaatan	10	9	90%	Sangat Layak
6	Keterlaksanaan	10	9	90%	Sangat Layak
Total		60	55	91%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validator ahli praktisi maka dapat disimpulkan bahwa media informasi karir untuk siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan masuk pada kategori Sangat Layak dengan persentase 91%. Saran dari ahli media adalah akan lebih baik lagi jika diiringi dubbing tapi tidak juga tidak masalah karena sudah sangat cukup.

2. Pembahasan

Produk yang telah dihasilkan merupakan produk multimedia interaktif android informasi karir bagi siswa kelas XI SMK. Peneliti menerapkan model pengembangan Borg and Gall, namun peneliti hanya melakukan langkah sampai pada tahap uji kelayakan ahli karena pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan untuk mengukur kelayakan, sehingga belum sampai pada tahap implementasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan pada bagian sebelumnya, peneliti akan membahas lebih lanjut mengenai keterkaitan hasil penelitian dengan teori yang telah dikemukakan mengenai pengembangan media informasi karir untuk siswa di jenjang SMK Negeri 1 Godean dan hasil dari uji kelayakan produk hipotetik media informasi karir berbantuan multimedia interaktif android di SMK Negeri 1 Godean. Berikut di bawah ini merupakan poin-poin pembahasan yang lebih jelas dan detail:

a. Pengembangan media informasi karir untuk siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di SMK Negeri 1 Godean

Perencanaan karir merupakan salah satu aspek dari tugas perkembangan karir seorang remaja. Sejalan dengan pendapat Yusuf, menurut Super (dalam permadi, 2016) remaja dengan usia 14-18 tahun, berada pada tahapan kristalisasi untuk tugas-tugas perkembangan vokasional (karir). Tahapan kristalisasi merupakan periode merumuskan suatu tujuan karir yang bersifat umum melalui sumber kesadaran, minat dan perencanaan untuk memilih pekerjaan yang disukai. Proses kognitif merupakan salah satu tahapan kristalisasi juga yang merupakan proses berpikir seseorang atau proses mengolah informasi yang diterima, dimana informasi tersebut diolah di dalam memori

untuk menjadi sebuah pengetahuan (Suharman, 2013). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa SMK Negeri 1 Godean (siswa kelas XI Akl 1,2 dan 3) mengatakan bahwa kurangnya informasi mengenai karir terlebih dalam hal perencanaan untuk karir lanjutan menjadikan sebuah permasalahan yang terjadi di dirinya. Hal ini sangat merugikan siswa terlebih jika sudah menginjak akhir dari masa sekolah, siswa seakan bingung memilih karir lanjutan.

Seiring dengan perkembangan waktu, penyebaran informasi melalui internet merupakan cara yang terbilang efektif dan efisien. Penggunaan internet telah merambah ke dunia pendidikan. Media yang digunakan guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 1 Godean dalam pemberian informasi karir yaitu dengan menggunakan powerpoint, video dari youtube dan (ABM) *assessment* bakat minat. Selain itu, belum adanya media informasi karir interaktif android untuk mengarahkan siswa dalam perencanaan karir.

Dikutip dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Usfitia (2018) yaitu mengembangkan suatu produk informasi karir multimedia interaktif berupa CD dengan kategori sangat baik/layak, tetapi saran yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses bimbingan karir di sekolah. Selain itu, hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Widati et al., 2021) yaitu mengembangkan suatu produk informasi karir untuk perencanaan karir basis android dengan kategori sangat layak, tetapi saran guna perbaikan lebih lanjut ialah aplikasi informasi karir untuk perencanaan karir berbasis android dikembangkan dengan memberikan video tutorial atau video pengantar guna mempermudah siswa dalam menggunakan aplikasi.

Maka dari itu, saran atau keterbatasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa para peneliti diatas. Maka peneliti disini mencoba menjabatani hal itu dengan membuat produk yang sudah di modifikasi yaitu berupa media informasi karir untuk lebih menarik perhatian siswa seseuai perkembangan zaman yang di dalam media tersebut terdapat berupa video tutorial atau video pengantar guna mempermudah siswa dalam menggunakan aplikasi dan juga dapat digunakan secara (*fleksibel*) baik secara *offline* maupun online. Peserta didik maupun guru dapat mengakses media informasi karir berbantuan multimedia interaktif android pada link (<https://bit.ly/BKInspireKarir>) dan bisa langsung untuk diinstal. Selain itu, untuk Buku Panduan Aplikasi dapat diakses pada link (<http://bit.ly/43Dxjg9>).

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa media informasi karir berbantuan multimedia interaktif android. Tujuan utama pengembangan media dalam penelitian ini adalah supaya peserta didik dapat memahami penyesuaian dalam diri dengan lingkungannya dan tidak kesulitan dalam perencanaan karir, serta menentukan langkah-langkah dalam mengatasi permasalahan karir. Selain itu, membantu guru bimbingan dan konseling dalam pemberian informasi karir melalui layanan bimbingan dan konseling yang digunakan.

Terdapat kelebihan dan keterbatasan dari media yang dikembangkan oleh peneliti, untuk kelebihan media dalam penelitian ini ialah dapat dijalankan pada smartphone Android versi 5.0 atau *marshmallow*, bisa juga pada *personal computer* (PC), dimodifikasi dengan desain media dalam aplikasi yang kekinian dengan perpaduan desain warna yang menarik, terdapat video pengantar dalam aplikasi, terdapat *quiz* pemahaman dari setiap materi yang telah dibaca, terdapat musik atau sound yang bisa digunakan jika diinginkan sebagai instrumen pengantar dalam belajar, navigasi yang mudah dan lancar ketika digunakan dan juga kelebihan lainnya yang dapat dirasakan keunggulan dari media yang peneliti kembangkan. Beralih dari kelebihan, terdapat keterbatasan dalam media yang peneliti kembangkan ialah tidak dapat diakses dengan menggunakan *type smartphone* IOS, selain itu tidak dapat melakukan update serta membantu menyempurnakan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan nantinya, adanya perbaruan dari materi sehingga dapat memberikan suatu informasi yang menyeluruh dan dapat berguna dan bermanfaat.

b. Hasil dari uji kelayakan produk hipotetik media informasi karir berbantuan multimedia interaktif android di SMK Negeri 1 Godean

Tahapan penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap uji Kelayakan ahli karena pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan untuk mengukur kelayakan, sehingga belum sampai pada tahap Implementasi. Media informasi berbantuan multimedia interaktif android untuk siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek media menurut LORI (Learning Object Review Instrumen) yaitu desain persentasi, kemudahan untuk digunakan, dan aksesibilitas. Selain itu media ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek materi menurut LORI (Learning Object Review Instrumen) yaitu kualitas isi/materi, pembelajaran, dan bahasa. dijelaskan secara detail pada subab Kelayakan

desain. Aspek dari penilaian praktisi dirancang berdasarkan aspek media menurut kriteria penilaian Alfiansyah (2019). Aspek penilaian yang diukur yaitu tampilan aplikasi, menu aplikasi, isi konten aplikasi, kemudahan penggunaan, kemanfaatan dan keterlaksanaan. Pada uji coba produk dengan pengguna terbatas media ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek kriteria penilaian Wira (2018) yaitu materi dan media. Media informasi berbantuan multimedia interaktif yang dirancang berbasis Android yang dapat dijalankan pada smartphone Android versi 5.0 atau marshmallow, bisa juga pada personal computer (PC), media Interaktif dikembangkan dengan menggunakan Unity.

Desain media informasi berbantuan multimedia interaktif android untuk siswa di jenjang sekolah menengah di dalamnya terdiri dari 1) Menu login, siswa diharuskan login terlebih dahulu dengan memasukan nama pribadi, 2) Menu Eksplorasi Karir, di dalam menu ini terdapat dua sub menu yaitu menu eksplorasi diri (menu minat bakat, menu analisa kepribadian dan menu analisis SWOT diri) lalu, menu eksplorasi lingkungan (menu perguruan tinggi, menu dunia kerja dan menu wirausaha), 3) Menu Tujuan Informasi, di dalam menu ini terdapat penjelasan mengenai tujuan dari informasi karir yang ada di dalam aplikasi, 4) Menu Quiz, di dalam menu ini terdapat dua menu quiz yaitu quiz pilihan ganda dan quiz essay, 5) Menu Referensi, di dalam menu ini terdapat beberapa referensi materi yang digunakan dalam aplikasi, 6) Menu Penggunaan Aplikasi, dalam menu ini terdapat informasi penjelasan mengenai beberapa bentuk petunjuk di dalam aplikasi, 7) Menu Pengaturan Musik, menu ini untuk mengurangi, menambah atau menonaktifkan suara musik, 8) Menu Profil Pengembang, menu ini merupakan informasi mengenai profil pengembang aplikasi.

Media yang dirancang diuji kelayakan oleh ahli atau validator materi dan validator media serta pengguna.

- 1) Uji Kelayakan dari ahli materi Ibu Rita Adiningrum, S. Psi Selaku Koordinator Guru Bimbingan & Konseling di SMK Negeri 1 Godean menunjukkan hasil 92% yang berarti sangat layak.
- 2) Uji Kelayakan dari ahli media Ibu Amalia Ima Nurjayanti, S.Pd. Guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Godean menunjukkan hasil 85% yang berarti layak.
- 3) Uji Kelayakan dari ahli praktisi Bapak Yosi Bayun Mutaqin, S.Pd. Guru Bimbingan dan Konseling di SMK Negeri 1 Godean menunjukkan hasil (91%) yang berarti sangat layak.

- 4) Pada uji coba produk dengan pengguna terbatas pada siswa kelas XI AKL 1,2 dan 3 SMK Negeri 1 Godean menunjukkan hasil 88% yang berarti sangat layak.
- 5) Akumulasi hasil penilaian kelayakan ahli materi, ahli media, ahli praktisi serta penilaian uji coba produk terbatas pada pengguna (siswa) didapatkan hasil sebesar 89%. Menurut kategori kelayakan Arikunto (2014), hasil tersebut dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan di lapangan. Selain memberikan penilaian para ahli juga memberikan masukan dan saran berupa penyederhanaan istilah dan bahasa yang digunakan dalam materi, dan penggunaan warna dan jenis huruf yang konsisten dalam media agar memberikan rasa nyaman dan mudah dipahami oleh pengguna.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas tentang masalah-masalah yang dihadapi peserta didik dalam perencanaan karir, dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam perencanaan karir adalah kurangnya informasi karir untuk mengarahkan dalam perencanaan karir. Penelitian ini diperlukan bahwa memang di sekolah peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan perlu ada suatu variasi atau modifikasi media informasi yang menggunakan media interaktif dengan basis android agar lebih fleksibel dapat digunakan dimana saja. Tujuan dibuatnya media ini ialah untuk membantu peserta didik dalam memperoleh informasi karir yang lebih luas dengan media yang dihasilkan menarik dan mudah digunakan. Selain itu, membantu guru bimbingan dan konseling dalam pemberian informasi karir untuk mengarahkan perencanaan karir peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan didapatkan bahwa pengembangan multimedia interaktif android mendapatkan kriteria efektif dengan akumulasi hasil penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media serta penilaian uji coba produk terbatas pada pengguna (siswa) didapatkan hasil sebesar 88%. Menurut kategori kelayakan Arikunto (2014), hasil tersebut dapat dikatakan *sangat layak* untuk digunakan di lapangan. Diharapkan produk yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh siswa dan guru BK untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMK.

REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>

- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 5(1), 77-84. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>
- Budiyono, N. R., & Setyani, E. 2021. *Peluang dan Tantangan Bimbingan Karir di Era Revolusi Industri*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Dimas Yusuf Septian Putra, R., & Abidin, Z. (2020). Pengembangan Media Website E-learning Berbasis Model Responsive Web Design Untuk Siswa Sma Article History. *Agustus*, 3(3), 292-302. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p292>
- Fikriyani, D. N., & Herdi. (2021). Perencanaan Program Bimbingan Karir Dalam Negeri Jakarta , Indonesia. *Jurnal Edukasi Bimbingan Konseling*, 7(1), 1-14. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/7563/6005>
- Nasution, A., Siregar, N., Winanda, P., & Hanum OK, A. (2022). Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1(3), 87-98. <https://doi.org/10.58192/populer.v1i3.393>
- Rahman, F. A. (2022). Upaya meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa melalui Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Daring. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(3), 317-322. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i3.366>
- Salimah, H. (2018). *Pengembangan model layanan informasi karir berbantuan multimedia interaktif di kelas x sma 1 kudu*.
- Sitompul, L. (2018). Meningkatkan pemahaman perencanaan karir melalui layanan bimbingan karir di sekolah dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*, 15(3), 316-327.
- Usfitia, N. E. (2018). Pengembangan multimedia interaktif layanan informasi karir bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belik. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan ...*, 53-59. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/10875>
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019*, 2, 617-627.
- Wijaya, M. O., & Utami, E. D. (2021). Determinan Pengangguran Lulusan SMK di Indonesia Tahun 2020. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2021(1), 801-810. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2021i1.1048>