

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KARIER BERBASIS
ANDROID DI SMK NEGERI 1 KOTO BESAR**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Kejuruan dan Teknologi**

**Oleh:
LAILA HIDAYATI
NIM. 17138024**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

ABSTRACT

Laila Hidayati, 2021. *Development of Android - Based Career Guidance Media at SMK Negeri 1 Koto Besar.*

This research is motivated by the need for career guidance services that cannot be implemented optimally because the media for the implementation of Career Guidance is not yet available. The career information that students have is limited and the desire to find career information independently is still minimal. Students also do not know or understand about their future career choices. In addition, students are less interested in carrying out career guidance so that the provision of motivation and career information has not been carried out properly. Therefore, BK teachers need practical and effective media to be used during the Career Guidance service process.

The purpose of this research is to develop android-based media to assist the implementation of Career Guidance to make it more practical and effective, thereby increasing students' understanding and strengthening in choosing careers independently. This study uses the Research and Development (R&D) 4D model. Data collection instruments consist of observations, interviews and questionnaires. Data analysis technique for validity test uses Aiken's V formula, practicality test uses descriptive statistics, and effectiveness test uses level categorization percentage.

The results showed that the android-based career guidance media was practical and effective. This can be seen from the practicality test given to teachers and students with the results "Very Practical", 90.67% of student responses and 86.08% of teacher responses. Furthermore, the effectiveness test given to students showed an increase in students' understanding and stability in choosing a career independently after using career guidance media.

Keywords: *Career Guidance, Career Guidance Services, Android-Based Career Guidance.*

ABSTRAK

Laila Hidayati, 2021. Pengembangan Media Bimbingan Karier berbasis *Android* di SMK Negeri 1 Koto Besar. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan layanan bimbingan karier yang belum dapat dilaksanakan secara maksimal dikarenakan media untuk pelaksanaan Bimbingan Karier belum tersedia. Informasi karier yang dimiliki siswa terbatas dan keinginan untuk mencari informasi karier secara mandiri masih minim. Siswa juga belum mengetahui ataupun memahami tentang pilihan kariernya kedepan. Selain itu, siswa kurang tertarik melaksanakan bimbingan karier sehingga pemberian motivasi dan informasi karier belum terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, guru BK membutuhkan media yang praktis dan efektif untuk digunakan saat proses layanan Bimbingan Karier.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis android untuk membantu pelaksanaan Bimbingan Karier agar dapat lebih praktis, dan efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan pematapan siswa dalam memilih karier secara mandiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4D. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik Analisis data untuk uji validitas menggunakan formula Aiken's V, uji praktikalitas menggunakan statistik deskriptif, dan uji efektivitas menggunakan persentase kategorisasi jenjang.

Hasil penelitian menunjukkan media bimbingan karier berbasis android praktis dan efektif. Hal ini dilihat dari uji praktikalitas yang diberikan kepada guru dan siswa dengan hasil "Sangat Praktis", 90.67% dari respon siswa dan 86.08% dari respon guru. Selanjutnya uji efektivitas yang diberikan kepada siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemandirian siswa dalam memilih karier secara mandiri sesudah menggunakan media bimbingan karier.

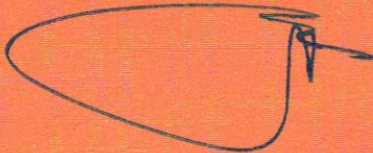
Kata kunci: Bimbingan Karier, Layanan Bimbingan Karier, Bimbingan Karier berbasis *Android*.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Laila Hidayati
NIM : 17138024
Program Studi : Magister (S2) PTK

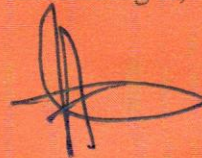
MENYETUJUI

Pembimbing I,



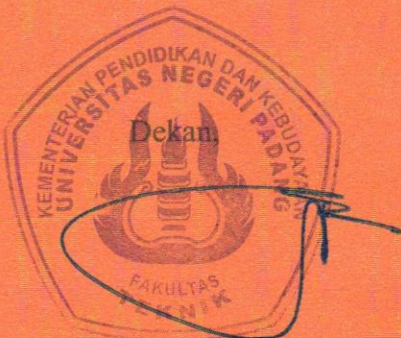
Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Pembimbing II,



Prof. Ir. Svahril, M.Sc, Ph.D.
NIP. 19640506 198903 1 002

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003



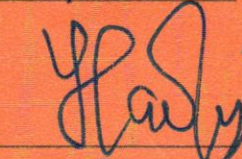
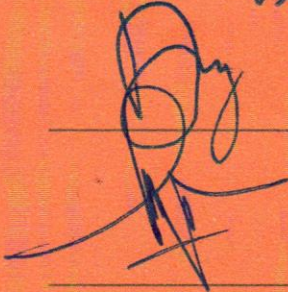
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

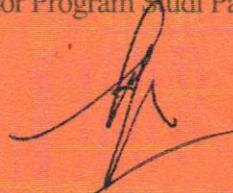
Mahasiswa : Laila Hidayati
NIM : 17138024

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 18 Agustus 2021

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.</u> (Ketua)	
2	<u>Prof. Ir. Syahril, M.Sc, Ph.D.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Hasan Maksum, M.T.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Nurhasan Syah, M.Pd.</u> (Anggota)	

Padang, 18 Agustus 2021
Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambivar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Pengembangan Media Bimbingan Karier berbasis *Android* di SMK Negeri 1 Koto Besar**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri-Padang, maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 18 Agustus 2021
Saya yang menyatakan,



Laila Hidayati
NIM. 17138024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan taufik-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Bimbingan Karier berbasis *Android* di SMK Negeri 1 Koto Besar”. Tesis ini diajukan sebagai bagian dari tugas akhir dalam rangka menyelesaikan program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik di Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril maupun materi dari berbagai pihak maka penulisan tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, motivasi, bimbingan, dan kesabaran serta mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan tesis ini dan juga selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Drs. Syahril, ST., M.S.CE., Ph.D selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan membentuk konsep berpikir yang benar dalam penulisan tesis ini ditengah kesibukan jadwal yang padat.
3. Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom. dan Dr. Nurhasan Syah, M.Pd, selaku Kontributor yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian tesis ini
4. Dr. Hasan Maksum, M.T selaku Ketua Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan selaku Kontributor.
5. Validator yang telah memberikan bantuan, saran dan kritik dalam kesempurnaan tesis ini.
6. Kepada kedua orang tua yang memberikan do’a, kasih sayang dan dukungan yang tulus sehingga peneliti penuh semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Kepada teman-teman mahasiswa Program Magister yang telah berpartisipasi dan mendukung baik moral maupun materi agar selesainya tesis ini.

8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebut satu persatu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuannya kepada peneliti.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sebesar-besarnya atas jasa, kebaikan, bantuan serta do'a yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti sampaikan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan juga bagi pembaca lainnya, Aamiin.

Padang, 18 Agustus 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
<i>ABSTRACT</i>	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
I. Definisi Operasional	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
1. Media	10
2. Bimbingan	11
3. Bimbingan Karier	14
4. Metode Bimbingan Karier	16
5. Media Bimbingan Karier	19
6. Pengembangan Media Bimbingan Karier	20

7. Media Bimbingan Karier berbasis <i>Android</i>	20
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	26
D. Pertanyaan Penelitian	27
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk	35
D. Subjek Uji Coba	36
E. Jenis Data	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	65
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	68
B. Implikasi	68
C. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Jumlah Siswa SMK Negeri 1 Koto Besar	3
3.1. Desain Uji Coba Produk	36
3.2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media	38
3.3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	39
3.4. Format Pernyataan Skala Likert	39
3.5. Kriteria Validator Pengembangan Media Bimbingan Karier.....	40
3.6. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Guru	40
3.7. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Siswa	41
3.8. Kompetensi Dasar Karakteristik Perkembangan Karier	42
3.9. Kisi-Kisi Instrumental Efektivitas Siswa	42
3.10. Kategori Praktikalitas Media Bimbingan Karier	44
3.11. Norma Kategorisasi Subjek Penelitian	45
3.12. Kategorisasi Tingkat Pemahaman Pilihan Karier Siswa	45
3.13. Norma Kategorisasi Skor Item Pemahaman Karier Siswa	46
3.14. Kategorisasi Tingkat Pemahaman Pilihan Karier Siswa	47
4.1. Hasil Validasi terhadap Media Bimbingan Karier Berbasis Android	59
4.2. Hasil Validasi terhadap Media Bimbingan Karier Berbasis Android	60
4.3. Data Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru	61
4.4. Data Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Siswa	61
4.5. Hasil Uji Coba Efektifitas Media Bimbingan Karier	63
4.6. Hasil Uji Efektivitas Bimbingan Karier sebelum Menggunakan Media Bimbingan Karier	64
4.7. Hasil Uji Efektivitas Penggunaan Media Bimbingan Karier	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. SMK Negeri 1 Koto Besar	3
2.1. Tampilan Awal <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	21
2.2. Lembar Kerja	22
2.3. <i>Toolbox</i> dan Komponen-Komponennya	22
2.4. <i>Timeline</i>	23
2.5. <i>Stage</i>	23
2.6. <i>Panel Properties and Library</i>	24
2.7. Kerangka Konseptual	26
3.1. Rancangan Tampilan <i>Login</i>	31
3.2. Rancangan Tampilan <i>Home</i>	32
3.3. Prosedur Pengembangan Media Bimbingan Karier	35
4.1. Halaman <i>Login</i>	53
4.2. Halaman Pembuka	54
4.3. Halaman Petunjuk	54
4.4. Halaman Menu Karier	55
4.5. Halaman Pilihan Karier	55
4.6. Halaman Informasi Kerja	56
4.7. Halaman Informasi Perguruan Tinggi	56
4.8. Halaman Informasi Wirausaha	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	74
2. Uji Validitas Media Bimbingan Karier	75
3. Uji Validitas Materi Bimbingan Karier.....	85
4. Tabulasi Data Validator.....	91
5. Analisis Data Uji Validitas	92
6. Uji Efektivitas Produk	99
7. Hasil Uji Coba Produk	103
8. Uji Praktikalitas Responden Guru.....	104
9. Uji Praktikalitas Responden Siswa.....	108
10. Hasil Uji Coba Praktikalitas Guru dan Siswa	112
11. Kategorisasi Pemahaman Siswa	115
12. Uji Efektivitas Produk di Kelas XI Kimia Industri	116
13. Dokumentasi	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siap untuk bekerja merupakan tujuan dari lulusan pendidikan kejuruan. Mustaghfirin Amin, Direktur Pembinaan SMK menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam bidang tertentu (Arie, 2016:1). Selanjutnya, Arie (2016:17) menambahkan bahwa salah satu tujuan program SMK adalah menyiapkan sumber daya manusia yang siap memasuki dunia kerja dalam Kurikulum SMK Dikmenjur (2008:9) disebutkan bahwa tujuan pendidikan SMK adalah untuk: 1) Memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap professional, dan 2) Mampu memilih Karier, mampu berkompetisi dan mengembangkan diri.

Surat Keputusan Mendikbud No. 080/U/1993 tentang Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan adalah: 1) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional; 2) Menyiapkan siswa agar mampu memilih karier, mampu berkompetisi dan mengembangkan diri, dan 3) Menyiapkan siswa agar menjadi warga yang produktif, adaptif dan kreatif.

Siap bekerja yang dimaksud yaitu dapat bersaing dalam dunia usaha/ industri baik sebagai karyawan ataupun membuka usaha sendiri. Ilmu yang diperoleh selama di sekolah dan magang di perusahaan dapat dimanfaatkan untuk memasuki dunia kerja ataupun memulai berwirausaha sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga lulusan SMK diharapkan tidak menambah melainkan mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia.

Selain bekerja, lulusan SMK juga diperkenankan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi sesuai dengan minat dan kemampuannya. Slamet (2016:12) menyatakan bahwa alternatif pilihan karier lulusan SMK secara garis besarnya ada 4 yaitu: 1) memasuki dunia kerja dan dunia industri, 2) melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi, 3) mengikuti kursus atau pelatihan, dan 4) memasuki kehidupan berkeluarga. Hal ini diperkuat dengan

pernyataan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang memprediksi Indonesia bisa menjadi negara maju berperingkat kelima di tahun 2030 dengan memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul melalui pendidikan yang mumpuni. Pemerintah juga memberikan beasiswa untuk lulusan SMA dan SMK yang ingin melanjutkan karier ke perguruan tinggi (www.dikti.kemdikbud.go.id). Dengan adanya pernyataan ini, memperkuat bahwa lulusan SMK juga memiliki kesempatan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi demi menambah jumlah SDM unggul yang dibutuhkan oleh Indonesia. Dengan melanjutkan ke perguruan tinggi siswa mampu meningkatkan kompetensi yang dimilikinya dan pilihan pekerjaan yang beragam serta jenjang karier yang lebih baik.

Memilih karier merupakan hal yang tidak mudah bagi siswa SMK, Hal ini dikarenakan pemahaman dan informasi yang mereka miliki masih sangat terbatas. Mencari informasi mengenai pilihan karier secara mandiri juga jarang dilakukan. Dalam memantapkan pilihan dan keinginannya mengenai karier setelah lulus, siswa membutuhkan bantuan dari pihak lain yang lebih mengerti. Permasalahan karier remaja biasanya berkaitan dengan pemilihan jenis pendidikan, yang mengarah pada jenis pekerjaan di masa depan, perencanaan karier masa depan, pengambilan keputusan tentang karier masa depan, dan informasi kelompok kerja yang ada dengan persyaratan yang harus dimiliki. Permasalahan ini penting untuk diperhatikan sehubungan dengan banyaknya kebingungan yang dialami siswa remaja SMK dalam menentukan arah kariernya ke depan.

SMK Negeri 1 Koto Besar merupakan sekolah kejuruan baru bidang kimia dan kesehatan yang berada di kabupaten Dharmasraya. Sekolah ini resmi didirikan pada tanggal 22 Juni 2016. Sebagai sekolah baru yang masih merintis, SMK Negeri 1 Koto Besar tidak kalah kompetitif dari sekolah menengah lain yang berada di kabupaten Dharmasraya. Tampilan gedung sekolah dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. SMK Negeri 1 Koto Besar

Sekolah ini memiliki tiga kompetensi keahlian, yaitu kimia industri (KI), Analisis Pengujian Laboratorium (APL), dan Asisten Keperawatan (AKP). Jumlah siswa saat ini sebanyak 238 siswa dengan banyak kelas 10 rombongan belajar.

Tabel 1.1. Jumlah Siswa SMK Negeri 1 Koto Besar

No	Kelas	Jurusan	Jumlah Siswa
1	X	KI	35 Orang
2		APL	34 Orang
3		AKP	31 Orang
4	XI	KI (1)	20 Orang
5		KI (2)	20 Orang
6		APL	18 Orang
7		AKP	19 Orang
8	XII	KI	28 Orang
9		APL	19 Orang
10		AKP	14 Orang
Jumlah Siswa			238 Orang

Sumber: Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum SMK Negeri 1 Koto Besar.

Permasalahan bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar hampir sama dengan siswa SMK pada umumnya, yaitu belum mengetahui ataupun mempersiapkan pilihan kariernya sendiri setelah lulus nanti dikarenakan informasi karier yang minim. Upaya yang dilakukan untuk pencegahan maupun penanganan masalah pilihan karier siswa di SMK Negeri 1 Koto Besar yaitu dengan melakukan layanan informasi karier seperti konseling secara

individu maupun kelompok oleh Guru BK. Richma Hidayati (2015) dengan judul penelitian *Layanan Informasi Karier Membantu Siswa dalam Meningkatkan Pemahaman Karier*, menyatakan “Kesulitan dalam mengambil keputusan karier dapat dihindari saat siswa memiliki informasi karier yang memadai tentang hal-hal yang berhubungan dengan dunia karier. Pemahaman yang diperoleh dalam layanan bimbingan karier digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, melaksanakan kegiatan sehari-hari serta mengambil suatu keputusan”.

Menurut Ibu Dora Pratiwi (Guru BK) permasalahan tersebut belum sepenuhnya teratasi dikarenakan minat siswa yang kurang dalam melaksanakan bimbingan karier sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa mengenai informasi dan pemantapan pilihan karier ke depan. Jam tatap muka BK di kelas juga ikut mempengaruhi pelaksanaan layanan karier secara optimal. Setiap kelas hanya memiliki satu kali pertemuan (1 JP) untuk mata pelajaran BK. Layanan bimbingan karier juga belum terlaksana dengan baik dikarenakan media yang digunakan belum tersedia, sehingga proses layanan karier hanya diberikan melalui ceramah saat di kelas saja. Namun, Bu Tiwi juga memberikan kesempatan untuk melaksanakan bimbingan karier di ruang BK secara individu ataupun kelompok. Permasalahan yang muncul yaitu siswa yang datang untuk melaksanakan bimbingan hanya beberapa saja dan menganggap ruang BK untuk siswa yang bermasalah, sehingga bimbingan karier untuk siswa SMK Negeri 1 Koto Besar belum terlaksana dengan efektif secara merata.

Bimbingan karier merupakan layanan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan perkembangan individu sebagai bagian integral dari program pendidikan. Menurut Syamsu (2005:15) bimbingan karier terkait dengan perkembangan kemampuan kognitif, afektif, maupun keterampilan individu dalam mewujudkan konsep diri yang positif, memahami proses pengambilan keputusan, maupun perolehan pengetahuan dalam keterampilan yang akan membantu dirinya memasuki sistem kehidupan sosial budaya yang terus menerus berubah.

Pemanfaatan media yang kurang menarik akan mempengaruhi motivasi siswa sehingga berakibat pada hasil bimbingan karier. Meisul Fitri (2017) dengan judul penelitian *Kendala Guru BK dalam Pelaksanaan Layanan Informasi tentang Bidang Pengembangan Karier di SMPN 2 Kabupaten Pasaman* mengatakan, “Guru BK dalam pelaksanaan bimbingan karier kurang pandai dalam menggunakan media yang diberikan serta terbatasnya media yang ada di sekolah sehingga pelaksanaan layanan informasi jarang menggunakan media untuk membuat materi lebih baik, guru juga jarang menggunakan instrumen dalam proses bimbingan karena terbatasnya jam mengajar BK sehingga berdampak pada keefektifan pelaksanaan bimbingan karier”.

Penggunaan media dalam bimbingan karier hendaknya memperhatikan perkembangan teknologi yang ada, menarik untuk digunakan, dan dapat menampilkan apa yang diinginkan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam bimbingan karier yaitu multimedia interaktif. Multimedia merupakan kombinasi berbagai media dari video, audio, grafik, gambar dan teks. Menurut Munir (2012:128) Multimedia Interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

Dasar pemikiran pengembangan media bimbingan karier berbasis multimedia interaktif ini adalah perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pemanfaatan ketersediaan sarana dan laboratorium komputer untuk kegiatan layanan bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar. Media bimbingan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pilihan karier yang dibutuhkan dan cocok berdasarkan jurusan masing-masing siswa. Media bimbingan karier berbasis android ini diharapkan mampu menambah wawasan siswa mengenai informasi pekerjaan, informasi perguruan tinggi serta informasi wirausaha yang dapat mereka jalankan.

Dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*, diharapkan mampu menghasilkan media bimbingan karier yang menarik, praktis dan efektif, serta bermanfaat dalam memantapkan pilihan karier siswa. Oleh sebab

itu, penelitian dengan judul **Pengembangan Media Bimbingan Karier berbasis *Android* di SMK Negeri 1 Koto Besar** penting dilaksanakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Layanan Bimbingan karier belum terlaksana dengan maksimal.
2. Media bimbingan karier belum tersedia.
3. Siswa kurang tertarik melaksanakan bimbingan karier diluar kelas, baik secara individu maupun kelompok.
4. Siswa kurang aktif dalam mencari informasi karier secara mandiri.
5. Dibutuhkannya media bimbingan karier yang menarik untuk membantu pelaksanaan layanan bimbingan karier.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka perlu adanya batasan masalah. Hal ini karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi diteliti. Masalah penelitian akan dibatasi pada pengembangan media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media bimbingan karier untuk di SMK Negeri 1 Koto Besar?
2. Bagaimanakah validitas media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar?
3. Bagaimanakah praktikalitas media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar?

4. Bagaimanakah efektifitas media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menghasilkan media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar.
2. Untuk mengetahui validitas media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar.
3. Untuk mengetahui praktikalitas media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar.
4. Untuk mengetahui efektifitas media bimbingan karier di SMK Negeri 1 Koto Besar.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Berguna sebagai media bimbingan karier yang menarik dan bermanfaat bagi siswa dalam menambah wawasan mengenai pekerjaan dan perguruan tinggi.
2. Berguna sebagai media bimbingan dalam mempersiapkan kemandirian siswa SMK dalam memilih karier setelah lulus.
3. Berguna sebagai media bimbingan karier dalam meningkatkan kematapan siswa terhadap karier pilihannya.
4. Berguna sebagai media bimbingan karier yang dimanfaatkan oleh guru BK untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier secara efektif.

G. Spesifikasi Produk

Media bimbingan karier berbasis *android* ini dikembangkan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*. Media yang dihasilkan dalam

bentuk format apk yang di instal dan ditampilkan dalam sebuah android dengan bantuan pembaca aplikasi yaitu *Adobe AIR*.

Penggunaan media ini dalam proses bimbingan karier memerlukan *smartphone* berbasis *android* dengan spesifikasi minimal yaitu:

1. *Android 2.2 (Froyo)*.
2. RAM 256 MB.
3. *Smartphone* telah terinstall aplikasi *Adobe AIR*.

Produk media bimbingan karier berbasis android ini di dalamnya akan terdiri dari beberapa menu tentang karier yaitu materi bimbingan karier, pilihan karier, testimoni lulusan dan kuis mengenai pilihan karier. Pada menu pilihan karier dibagi menjadi tiga bagian yaitu tombol menu bekerja, kuliah dan wirausaha yang dilengkapi dengan video.

Media bimbingan karier ini juga akan dilengkapi dengan menu petunjuk, sehingga saat proses bimbingan karier, siswa tidak kesulitan dalam memanfaatkan media tersebut.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diasumsikan dapat membantu siswa dalam menambah pengetahuan mengenai pilihan pekerjaan, perguruan tinggi negeri ataupun jenis wirausaha yang akan dipilih setelah lulus nanti, meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam memilih karier sesuai keinginan dan kemampuannya, serta memberikan metode bimbingan karier yang tidak monoton dan lebih menarik dengan menggunakan media bimbingan karier berbasis *android*.

Keterbatasan pengembangan media bimbingan karier berbasis *android* adalah media ini hanya sebagai media pelengkap yang berfungsi membantu guru dalam mengarahkan siswa pada pilihan kariernya. Sehingga selain media bimbingan interaktif ini, keterlibatan guru juga sangatlah penting dalam mencapai tujuan bimbingan karier di sekolah. Materi media bimbingan karier ini juga terbatas pada jurusan Kimia Industri saja, sehingga butuh

pengembangan lebih lanjut agar dapat digunakan untuk semua jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Koto Besar.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses untuk menghasilkan sesuatu, yakni media bimbingan karier berbasis *android* dengan menggunakan *software Adobe Flash cs6*.
2. Media bimbingan karier berbasis *android* adalah alat yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan bimbingan konseling bidang karier yang dibuat menggunakan *Adobe Flash cs6*.
3. *Adobe Flash cs6* merupakan *software* yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *android*. Alasannya *software* ini juga dapat dikombinasikan dengan program lain. Dalam hal ini, *Adobe Flash cs6* dimanfaatkan untuk membuat media bimbingan karier yang dapat dijalankan dengan menggunakan desktop ataupun *smartphone android*.
4. Validitas media bimbingan karier adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan produk yang dihasilkan.
5. Praktikalitas media bimbingan karier adalah tingkat kemudahan dalam menggunakan media bimbingan karier tersebut, baik oleh guru maupun siswa.
6. Efektifitas media bimbingan karier adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keberhasilan dari penggunaan media bimbingan karier yang didapatkan oleh siswa sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media bimbingan karier berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan Bimbingan dan Konseling oleh Guru BK untuk meningkatkan pemahaman dan pemantapan karier bagi siswa kelas XI Kimia Industri SMK Negeri 1 Koto Besar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari proses pengembangan yang dilakukan dari tahap analisis sampai pengujian penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media bimbingan karier berbasis multimedia interaktif yang memanfaatkan *software Adobe Flash cs6* sebagai media pengembangan.
2. Media bimbingan karier ini dapat digunakan menggunakan desktop maupun *smartphone android* sehingga siswa dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja.
3. Media bimbingan karier berbasis android yang dihasilkan dinyatakan sebagai media yang valid oleh para ahli sehingga dapat digunakan sebagai media bimbingan karier.
4. Media bimbingan karier yang dihasilkan dinyatakan sebagai media yang praktis yang di respon oleh guru dan siswa, serta efektif yang dibuktikan dengan perbandingan hasil pemahaman siswa dalam pilihan karier sebelum dan sesudah menggunakan media bimbingan karier.

B. Implikasi

Pengembangan media bimbingan karier berbasis multimedia interaktif ini berimplikasi pada siswa dan guru untuk membantu proses pelaksanaan pelayanan bimbingan yang diberikan oleh Guru BK khususnya dalam topik

bimbingan karier yang dibutuhkan siswa dalam membantu mengarahkan kepada pilihan karier yang sesuai dengan kompetensi dan minat bakat yang mereka miliki. Penggunaan media bimbingan karier ini diharapkan mampu menambah motivasi dan ketertarikan siswa dalam pelaksanaan bimbingan, sehingga hasil dari proses bimbingan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun implikasi dari pengembangan media bimbingan karier berbasis multimedia interaktif ini adalah:

1. Meningkatnya keingintahuan siswa terhadap informasi karier yang akan mereka pilih setelah lulus nanti, serta rencana pilihan cadangan yang disiapkan jika pilihan utama tidak terealisasi.
2. Memberikan bantuan kepada siswa dalam memotivasi diri untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan memanfaatkan media bimbingan karier dan melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

C. Saran

Dalam penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang disebabkan karena waktu dan konten. Oleh karena itu saran yang diberikan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, pada masa yang akan datang diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dan diteliti lebih lanjut dengan menggunakan uji coba yang lebih luas dan penyediaan konten informasi karier yang lebih lengkap guna mendapatkan masukan dan penyempurnaan penelitian ini sehingga dapat menemukan solusi yang tepat dalam menghadapi kendala-kendala dalam proses bimbingan karier.
2. Bagi guru, untuk dapat selalu mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan aktifitas serta hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang menarik, termasuk pada proses bimbingan karier.

3. Bagi siswa, untuk dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan ini sebagai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan aktifitas belajar serta kemampuan kognitif maupun psikomotor dengan sebaik-baiknya sehingga hasil belajar meningkat dan pilihan karier yang diinginkan dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Allyn & Bacon. 1997. *Career Information in Counseling and Career Development "4th"*. Pardue University: Lee E. Isaacson.
- Arianti, Fiki. "Lulusan SMK paling banyak jadi Pengangguran di Republik Indonesia". Diakses pada 13 November 2017. <http://bisnis.liputan6.com>.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Fitri, Meisul. 2017. Kendala Guru BK dalam Pelaksanaan Layanan Informasi tentang Bidang Pengembangan Karier. *Journal Bimbingan dan Konseling*. Diakses pada 9 November 2017. <http://jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id>.
- Freed Gerantabee. 2012. *Adobe Flash Professional CS6 "Digital Classroom"*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- Heryani, Eka dan Cici Yulia. 2017. *Media dalam Pelayanan Konseling*. Diakses pada 1 Maret 2019. <http://bahanajar.uhamka.ac.id>.
- Hidayati, Richma. 2015. Penelitian Layanan Informasi Karier Membantu Siswa dalam Meningkatkan Pemahaman Karier. *Journal Konseling Gusjigang*. Vol 1 No.1 Tahun 2015 ISSN 2460-1187. Diakses pada 9 November 2017. <http://media.neliti.com>.
- M, Nursalim. 2015. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Cetakan ke 2. Jakarta: PT. Indeks.
- Munir. 2012. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oebaidillah, Syarif. "Lulusan SMA dan SMK Banyak yang Menganggur". Diakses pada 13 November 2017. <http://mediaindonesia.com>.
- Prayitno dan Erman. 2009. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ridwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.