



**PENGEMBANGAN MODUL LAYANAN BIMBINGAN KARIR BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN ARAH  
KEMATANGAN KARIR (STUDI PADA SISWA KELAS XI IPS 3) DI  
SMA NEGERI 1 BATANGAS**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Penyelesaian Studi  
Jurusan Bimbingan dan Konseling*

Oleh:

**IBRA WILZA**

**NIM. 17 301 08 025**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATANGAS**

**202**

## ABSTRAK

**Ibra Wilza. Nim. 1730108025 (2022).** Judul skripsi: Pengembangan Modul Layanan Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Arah Kematangan Karir (Studi pada Siswa Kelas XI IPS 3) di SMA Negeri 1 Batusangkar Jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Permasalahan pokok yang terjadi di SMA N 1 Batusangkar yaitu terdapat beberapa siswa kelas XI IPS 3, yang masih ragu dan takut akan mempersiapkan dirinya untuk menempuh dan memilih karir dimasa mendatang. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dikarenakan faktor pandemi *Covid-19* ini, mengharuskan siswa untuk belajar di rumah secara *online*. Pelaksanaan layanan bimbingan karir di sekolah yang tidak berjalan dengan efektif, dikarenakan jumlah guru BK tidak sesuai dengan banyak siswa yang akan dibimbing. Sehingga dibutuhkan sebuah modul untuk membantu memberikan inovasi dalam layanan bimbingan karir tersebut. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mmberikan inovasi baru yang dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karir kepada siswa, inovasi tersebut dibuat dalam bentuk modul pengembangan multimedia interaktif.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian R&D (*Research and Developmen t*). Model pengembangan yang digunakan adalah metode ADDIE (*Analysis, Desain, Development, implementation and evaluation*). Subjek uji coba adalah siswa kelas XI IPS 3 sebanyak 36 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan dibagi 2 yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil analisis didapati proses pemberian layanan bimbingan karir di SMA Negeri 1 Batusangkar masih bersifat konvensional dengan metode ceramah. Selain itu, kurangnya tenaga guru BK dalam mengampu siswa di sekolah tersebut. Desain yang digunakan dalam pengembangan ini memiliki beberapa tahap yaitu pembuatan alur proses pada modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif, pembuatan desain secara keseluruhan (*story board*), pengumpulan objek rancangan. Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan didapati skor praktikalitas produk modul layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa pada aspek layanan bimbingan karir yaitu total skor nilai angket 136, rata-rata 4, porsentase 100%. Aspek desain layanan terdapat total skor penilaian angket 134, rata-rata 3.9, porsentase 98.5% dan pada aspek komunikasi visual terdapat total skor penilaian angket 135, rata-rata 3.9, porsentase 99.2%.

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. Yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Modul Layanan Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan Arah kematangan Karir (Studi Pada Siswa Kelas IPS 3) di SMA Negeri 1 Batusangkar**”. Selanjutnya do’a shalawat dan salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurah pada seorang utusan Allah yang mulia, pelita kala malam pelipur lara dikala duka, yaitu Nabi Muhammad SAW, *Allahumma Shalli ‘Alaa Sayyidina Muhammad Wa ‘alaa Ali Sayyidina Muhammad*.

Skripsi ini ditulis untuk melengkapi syarat-syarat untuk menyelesaikan studi pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Dalam membahas dan menyelesaikan skripsi ini peneliti menemui berbagai bentuk kesulitan. Namun berkat bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak baik bantuan moril maupun materil, sehingga semua kendala dan kesulitan yang peneliti temui dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor IAIN Batusangkar Dr. Marjoni Imamora, M,Sc .
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling. Yang selalu memudahkna segala urusan dalam menyelesaikan skripsi ini, tidak terlupakan kepada Bapak/Ibuk dosen yang telah mendidik peneliti tanpa pernah merasa bosan. Terima Kasih juga kepada kepala

Perpustakaan IAIN Batusangkar dan staf yang telah memberikan fasilitas berupa buku-buku untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibuk Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons selaku penasehat akademik dan pembimbing skripsi, yang telah memberikan banyak bantuan, bimbingan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibuk penguji sidang skripsi.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua peneliti tercinta Ayahanda (Suardi) dan Ibunda (Helmaris, S.Pd) yang senantiasa dalam memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan juga kakak-kakak dan adik-adik (Meki Rezki Fernades, S.Pd, Niko Ardhi, Rena Aprila dan Raisa Nita) yang selalu memberikan motivasi serta dukungan yang menjadikan peneliti selalu bersemangat dalam menyelesaikan penelitian.
7. Teman-teman angkatan 2016 dan 2017 jurusan bimbingan dan konseling (Ahmad Sanusi, S.Pd, Ridho Illahi, Muhammad Zaki, S.Pd dan Muhammad Rafiul Muiz, S.Pd, kepada Bapak Romadoni Azmi, M.Ed) yang telah memberikan bantuan, terkhususnya untuk keluarga besar BK A.
8. Kepada teman-teman ikatan mahasiswa SANIBA (Ega Hermarita, Alifa Risqya Gusti, S.E, Azharisa Ramadhani, Ihsanul Makruf dan Yola Tri devi, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti ucapkan satu persatu, terima kasih atas kerja samanya.

Berkat *support*, bimbingan, arahan, dan motivasi dari berbagai pihak baik dalam bentuk moril maupun materil, sehingga semua kendala dan kesulitan yang peneliti temui dapat diselesaikan dengan baik. Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal sholeh di sisi Allah SWT. *Aamiin* .

Batusangkar, Januari 2022  
Penulis,

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	13
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14
F. Definisi Operasional.....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
<b>A. Landasan Teori</b>	
<b>1. Layanan Bimbingan Karir</b>	
a. Pengertian Bimbingan Karir .....	16
b. Tujuan Bimbingan Karir .....	18
c. Fungsi Bimbingan Karir .....	20
d. Bentuk-Bentuk Bimbingan Karir .....	21

<b>2. Multimedia</b>	
a. Pengertian Multimedia.....	23
b. Bentuk-Bentuk Multimedia .....	24
<b>3. Multimedia Interaktif</b>	
a. Pengertian Multimedia Interaktif.....	25
b. Manfaat Multimedia Interaktif.....	26
c. Bentuk-Bentuk Multimedia Interaktif .....	28
<b>4. Kematangan Karir</b>	
a. Pengertian Kematangan Karir.....	30
b. Ciri-Ciri Kematangan Karir .....	31
c. Faktor yang Mempengaruhi Kematangan Karir .....	32
<b>5. Modul</b>	
a. Pengertian Modul.....	34
b. Pengertian Modul Bimbingan Karir .....	34
c. Ciri-Ciri Modul Bimbingan Karir .....	35
d. Tahapan Penyusunan Modul Bimbingan Karir .....	37
e. Struktur Modul Bimbingan Karir .....	38
<b>B. Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>42</b>

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Pengembangan .....	41
B. Model Pengembangan .....	41
C. Prosedur Pengembangan .....	42
1. Tahap Analisis .....	42
2. Tahap Desain .....	42
3. Tahap Pengembanagn.....	43
4. Tahap Implementasi .....	44
D. Subjek Uji Coba .....	44
E. Bentuk dan Jenis Data.....	45
1. Bentuk Data .....	45
2. Jenis Data.....	46

3. Instrument Penelitian.....	46
4. Teknik Analisis Data .....	46

**BAB IV TEMUAN/HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Temuan Penelitian.....	49
B. Pembahasan .....	73

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

### Tabel.

3.1. Konversi Penilaian Skala Gutman.....	47
3.2. Konversi Penilaian Akhir.....	48
4.1. Deskripsi Spesifikasi Produk Modul.....	51
4.2 Sebagian Objek Untuk Pembuatan Modul.....	57
4.3 Kriteria Penskoran Angket Validasi.....	64
4.4 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prestasi.....	64
4.5 Instrument Validasi Ahli Materi.....	64
4.6 Instrument Validasi Ahli Media.....	65
4.7 Instrument Validasi Guru BK.....	65
4.8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	66
4.9 Saran Dari Ahli Materi.....	67
4.10 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
4.11 Saran Dari Ahli Media.....	69
4.12 Hasil Validasi Guru BK.....	70
4.13 Hasil Uji Coba Produk (Aspek Layanan Bimbingan Karir).....	71
4.14 Hasil Uji Coba Produk (Aspek Desain Layanan ).....	72
4.15 Hasil Uji Coba Produk (Aspek Komunikasi Visual).....	73

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar.

4.1. Story Board Modul.....	52
4.2.Teks Materi Perbedaan Karir Dan Pekerjaan.....	53
4.3.Teks Materi Perbedaan Dari Segi Konsep.....	53
4.4.Teks Materi Perbedaan Dari Segi Tujuan.....	54
4.5.Teks Materi Perbedaan Dari Segi Skill.....	54
4.6.Teks Materi Perbedaan Dari Segi Pendapatan.....	54
4.7.Vidio Kehidupan Setelah Tamat Sekolah .....	55
4.8.Perencanaan Karir.....	56
4.9.Vidio Lankah-Langkah Dalam Merencanakan Karir.....	56
4.10.Intro.....	58
4.11. Petunjuk.....	59
4.12.Tujuan.....	59
4.13.Profil Guru BK.....	59
4.14.Materi 1.....	60
4.15.Materi 2.....	60
4.16.Materi 3.....	61
4.17.Penutup.....	61
4.18.Revisi Materi.....	67
4.19.Revisi Materi.....	67

4.20. Gambar Sebelum Validasi.....	69
4.21. Gambar Sesudah Validasi.....	69
4.22. Gambar Grafik Aspek Layanan Bimbingan Karir.....	72
4.23. Gambar Grafik Aspek Desain Layanan.....	73
4.24. Gambar Grafik Aspek Komunika Visual.....	74

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Karir merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Sebelum karir tersebut tercapai maka perlunya penguasaan dan pemahaman mengenai karir terutama bagi siswa, sekolah merupakan titik awal untuk mereka dalam mencapai kesuksesan dalam berkarir dan target yang diinginkan ataupun dituju untuk masa depannya, salah satu pihak yang memiliki andil dalam membantu siswa dalam mensukseskan karir siswa yaitu guru BK, dengan memberikan layanan berupa layanan informasi karir, konseling karir, dan bimbingan karir.

Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yakni layanan bimbingan karir, merupakan layanan yang diberikan kepada siswa dalam rangka membantu memfasilitasi dan memandirikan siswa mengenai persoalan karirnya. Menurut Widarto (2015:8) bimbingan karir adalah “proses pemberian arahan dan bimbingan kepada pelajar untuk kepentingan kehidupan pelajar tersebut dimasa yang akan datang”. Lebih lanjut dijelaskan oleh Winkel dalam Leksana (2015:292) bimbingan karir adalah “bimbingan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja, dalam memilih lapangan kerja atau jabatan/profesi tertentu serta membekali diri supaya siap memangku jabatan itu, dan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari lapangan pekerjaan yang di masuki”. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan Rohmah dan Nailul falah (2016:13) layanan bimbingan karir merupakan “kegiatan yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh penyesuaian diri, pemahaman tentang dunia kerja dan pada akhirnya mampu menentukan pilihan kerja dan menyusun perencanaan karir dimasa yang mendatang”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir merupakan bentuk layanan yang membimbing siswa, dalam memandirikan serta membantu siswa menentukan pilihan karir, untuk mempersiapkan dan menghadapi dunia kerja yang sesuai dengan minat dan bakat siswa tersebut

pada masa yang akan datang. Layanan bimbingan karir sangat penting dan memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam persiapan kematangan karir siswa. Hal itu dijelaskan oleh (Depdiknas; 2006 dalam Hartono, (2016:30) menjelaskan bimbingan karir sebagai salah satu bidang pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah, menduduki posisi strategis dalam kerangka persiapan karir siswa/konseli. Dengan itu diperlukan adanya pemberian layanan yang lebih praktis dan strategis yang ditujukan kepada siswa, dalam rangka mencapai tujuan akhir bimbingan karir yaitu untuk memberikan kemampuan dan keterampilan serta sikap yang berkaitan dengan tuntutan di masyarakat dan keterampilan khusus yang sesuai dengan potensi siswa dalam pekerjaan dan langsung diterapkan dalam kehidupannya (Sukardi dalam Masdudi (2015: 184).

Selanjutnya Hartono (2016:31) menjelaskan secara terperinci mengenai tujuan dari bimbingan karir, yaitu: (1) Siswa mampu memahami dirinya dalam hal minat, abilitas, kepribadian, nilai-nilai dan sikap, serta kelebihan dan keterbatasan-keterbatasan yang dimilikinya; (2) Siswa mampu memahami berbagai jenis dan informasi dunia kerja seperti jenis karir dan peluang untuk mencapainya; (3) Siswa mampu mengoptimalkan potensi diri dan mengkaitkan dengan kesempatan-kesempatan alternatif pilihan karir yang sesuai dengan potensi dirinya; (4) Siswa mampu memperoleh kemandirian untuk membuat keputusan karir yang sesuai dengan potensi dirinya, serta mampu mengikuti pendidikan karir dengan baik; (5) Siswa mampu mengembangkan sikap positif terhadap karirnya, meraih dan mempertahankan karirnya dalam kehidupan di masyarakat mendatang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa tujuan layanan bimbingan karir yaitu untuk membantu siswa dalam memahami diri, potensi diri, informasi dunia kerja dan memperoleh kemandirian dalam persiapan karirnya, serta mampu mengembangkan sikap positif terhadap karirnya dalam kehidupan di masyarakat pada masa yang akan datang. Tujuan yang akan dicapai ini, selaras dengan fungsi-fungsi bimbingan karir yang

dikemukakan oleh Hallen dalam (Sofiah, 2018:82) yaitu fungsi bimbingan karir dibagi menjadi dua yaitu:

- (1) Fungsi penyaluran, memperkenalkan kepada siswa terkait dengan pendidikan dan pekerjaan, memperkenalkan kepada siswa kemampuan dan minat serta mengetahui keterbatasan pada dirinya, dan membantu siswa untuk memilih dan mengambil keputusan secara mandiri;
- (2) Fungsi penyesuaian, memberikan bantuan kepada siswa memperoleh penyesuaian diri pribadi, dan memberikan bantuan kepada siswa untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya secara optimal.

Bimbingan karir merupakan salah satu bagian dari layanan bimbingan dan konseling, karena perlu dan pentingnya layanan karir tersebut diberikan kepada siswa di sekolah Rambe (2018:16-18) menyatakan dengan alasan sebagai berikut: a) siswa tingkat menengah atas perlu diberikan bimbingan karir untuk melakukan penjurusan atau studi. Pemilihan program bagi siswa memiliki batasan tertentu dan syarat-syarat yang berhubungan dengan potensi dan prestasi siswa di bidang akademik, pada program penjurusan merupakan langkah awal dalam menentukan masa depan siswa, b) bimbingan karir membarikan gambaran kepada siswa seputar informasi karir dan dunia pekerjaan setelah siswa tamat dari sekolah.

Semua siswa yang tamat belum tentu melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya, siswa yang terjun langsung untuk bekerja tentunya memerlukan bimbingan karir untuk mendapatkan pemahaman menempuh dunia kerja, c) siswa menengah atas merupakan angkatan kerja yang potensial. Mereka merupakan sumber daya manusia dan generasi pembangun arah negara ini dimasa depan, d) membimbing siswa dari masa remajanya untuk mempersiapkan diri menyambut masa dewasa dengan meningkatkan kemandirian pada dirinya. Dikarenakan siswa menengah atas masih labil dan cenderung gegabah dalam mengambil keputusan, maka pemberian bimbingan karir perlu diberikan kepada siswa agar siswa memiliki kemampuan untuk mandiri dalam kehidupannya mendatang, e) siswa membutuhkan bimbingan tersebut, baik untuk melanjutkan studi kejenjang lebih tinggi ataupun untuk mencari

pekerjaan, karena sebab atau faktor yang menyebabkan siswa tidak dapat melanjutkan sekolahnya.

Bimbingan karir di sekolah memiliki fungsi yang penting dalam membangun dan membentuk kepribadian siswa agar mandiri dengan kehidupannya. Serta dalam pengambilan keputusan siswa tidak salah arah karena peran siswa sebagai generasi muda dimasa yang akan mendatang merekalah yang akan membangun dan menentukan arah negara ini.

Fungsi tersebut dilakukan untuk membantu siswa dalam mencapai kemandirian untuk memahami, menghadapi, mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi siswa tersebut dalam persoalan karirnya. Fungsi bimbingan karir tidak hanya terlepas pada pemberian informasi atau hanya diarahkan pada satu tujuan, melainkan dengan cara diberikan bantuan agar siswa mengerti dan memahami potensi-potensi dalam dirinya, yang mana potensi tersebut adalah minat, bakat dan kemampuan.

Dari penjelasan di atas, secara garis besar fungsi bimbingan karir yaitu fungsi penyaluran, yang bertujuan untuk mengarahkan siswa agar mengenal dan mampu mengambil keputusan dalam karirnya. Sedangkan fungsi penyusunan mengarahkan siswa untuk menyesuaikan kemampuan dan potensi diri dalam menentukan karir dimasa yang akan mendatang. Apabila fungsi diatas berjalan dengan semestinya maka tujuan dari layanan bimbingan karir akan dapat tercapai dengan baik dan optimal.

Pada teori karir Super ada dua aspek penting yang perlu diketahui dalam perencanaan karir, yaitu (1) konsep dasar, (2) pelangi karir kehidupan (*life career rainbow*).

#### 1. Konsep dasar

Setiap individu dalam menentukan arah karir yang akan ia pilih tentunya harus sesuai dengan konsep diri (*self concept*). Konsep ini di pengaruhi oleh faktor internal (watak) dan faktor eksternal (lingkungan). Adapun makna dari konsep diri adalah individu memahami dirinya sendiri dengan baik dari luar atau dari dalam. Hal ini disebutkan oleh Super dalam Dewa ketut Sukardi dalam Anggayani (2019: 62) “kemampuan bekerja dan

konsep diri merupakan dua proses yang berhubungan dan merupakan tulang punggung dari teori yang dikemukakannya”. Pada setiap individu konsep diri seseorang tidak lah selalu tetap atau konsisten melainkan berubah-ubah, sehingga pilihan dan penyesuaian karir merupakan proses yang berkelanjutan.

## 2. Pelangi karir Kehidupan (*life-career Rainbow*)

Menurut Super dalam Anggayani (2019: 63) bahwa tahapan perkembangan karir mengenai *life span- life space* adalah hubungan antara tahapan kehidupan psikologis dengan teori peranan sosial untuk mendapatkan gambaran umum mengenai karir yang multiperan.

Adapun dua dimensi yang dibangun dalam teori ini pertama, dimensi waktu yang diistilahkan dengan *life span* yaitu tahap perkembangan karir yang dimainkan sesuai dengan umur yaitu ketika masih pada tahap seorang anak, belajar, hidup dalam masyarakat, bekerja, menikah sampai masa pension. Kedua, dimensi ruang atau disebut dengan *life-space* yaitu dimensi yang berkaitan dengan kondisi sosial tempat individu hidup. Pada usia tertentu individu memiliki peran perkembangan yang harus dijalankan sesuai tahap perkembangannya. Menurut Super dalam (Fitriyani, dkk, 2019: 7798-7800) terdapat lima tahap perkembangan karir yaitu:

- a. Tahap Pertumbuhan (*Growth*): 0-14 tahun Pada tahap ini terjadinya pertumbuhan fisik serta psikologis yang ditandai dengan individu mulai mengembangkan sikap, minat dan kebutuhan-kebutuhannya serta tingkah laku menjadi sesuatu hal yang penting dalam pembentukan konsep diri. Tahap pertumbuhan terdiri dari tiga subtahap, yaitu:
  - 1) Fantasi (*fantasies*): 4-10 tahun identik dengan rasa keingin tahun yang tinggi.
  - 2) Minat (*interests*): 11-12 tahun tumbuhnya rasa senang dalam beraktivitas.
  - 3) Kapasitas (*capacities*): 13-14 tahun pertimbangan akan kemampuan yang dimiliki dalam diri.

- b. Tahap Eksplorasi (*Exploration*): 15-24 tahun pada tahap ini dimulai sejak individu memahami pekerjaan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Pada tahap ini individu mulai melakukan mengukur kapasitas dalam dirinya dengan cara mencoba berbagai peranan, serta melakukan penjelajahan pekerjaan dan jabatan. Pada tahap ini terbagi menjadi empat subtahap yaitu:
- 1) Kristalisasi, 14-18 tahun proses dimana individu memformulasikan sebuah tujuan vokasional umum melalui kesadaran akan sumber-sumber yang tersedia.
  - 2) Spesifikasi, 18-21 tahun periode dimana individu mempersempit arah karier umum yang mejadi satu tertentu dan mengambil keputusan yang tepat mencapai karier tersebut.
  - 3) Pelaksanaan, 21-25 tahun periode dimana individu harus menyelesaikan pendidikan atau peatihan dan mulai bekerja yang relevan.
  - 4) Stabilisasi, 25-35 tahun periode mengkonfirmasi karir dengan pengalaman kerja yang sesungguhnya.
- c. Tahap pembentukan (*establishment*): 25-44 tahun pada tahap ini sangat berkaitan dengan pengalaman seseorang pada saat mulai bekerja. Sebagian masa ini adalah masa *try-out*, individu mungkin menerima pekerjaan dengan perasaan saat cocok dan tidak cocoknya dalam sebuah pekerjaan. Tahap pembentukan terbagi menjadi dua subtahap, yaitu:
- 1) Mencoba dengan komitmen yang bersifat stabil pada usia 25-30 tahun.
  - 2) Lanjutan pada usia 31-44 tahun, dengan ditandai dengan semakin jelasnya pola karir serta usaha-usaha yang mengarah pada pematapan dan pengamanan dalam bidang tersebut.
- d) Tahap Pemeliharaan (*maintenance*): 45-64 tahun pada tahap ini individu berusaha untuk meneruskan atau memelihara situasi pekerjaan yang dilakukan dan konsep diri mempunyai hubungan yang erat.
- e) Tahap Kemunduran (*deceline*) di atas usia 65 tahun pada tahap ini perhatian individu dipusatka pada usaha bagaimana hasil karyanya dapat memenuhi persyaratan hasil minimal yang sekalipun individu lebih mementingkan usaha

mempertahankan prestasi kerja. Tahap kemunduran terdiri atas dua subtahap yaitu:

- 1) Perlambatan, -70 tahun ditandai dengan kelelahan sebagai pekerja, langkah kerja yang berkurang, pelaksanaan tugas kerja yang tidak penuh, serta mulai hilangnya kapasitas kerja.
- 2) Pengunduran diri, 71 tahun ke atas ditandai dengan menyerahkan atau mewariskan kepada generis berikutnya untuk menerima jabatan atau pekerjaan.

Dari kutipan di atas, dapat dipahami bahwa ada lima tahapan dalam teori super yakni, Tahap Pertumbuhan (*Growth*): 0-14, Tahap Eksplorasi (*Exploration*): 15-24, Tahap pembentukan (*establishment*): 25-44 tahun, Tahap Pemeliharaan (*maintenance*): 45-64 dan Tahap Kemunduran (*deceline*) di atas usia 65 tahun. Kelima tahapan tersebut merupakan tahapan yang mengarahkan individu sesuai usianya dalam perkembangan karir yang akan ditempuhnya pada masa yang akan mendatang.

Penggunaan media dalam bimbingan dan konseling tidak terlepas dari perkembangan ilmu teknologi yang ada, seperti internet, komputer, film dan *gadget (smart phone)*. Ditambah lagi dengan keadaan zaman sekarang ini, pada masa pandemi *covid-19* semua kegiatan belajar mengajar bersifat online dan menggunakan perangkat-perangkat media elektronik. Berbicara soal media pengajaran dan bimbingan, multimedia interaktif adalah salah satu hal yang tepat untuk dikembangkan, ditambah lagi perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang ini. Multimedia interaktif menurut Daryanto dalam Leksana, *et. al* (2013:3) “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Lebih lanjut sebenarnya multimedia interaktif sendiri merupakan hal yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan karena sekarang ini media pengajaran lebih cenderung mengarah kepada perkembangan teknologi.

Defenisi multimedia interaktif secara terminologis adalah “kombinasi berbagai media seperti teks, gambaran, suara, animasi, vidio dan lain-lain. secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017: 2). Dengan demikian dapat dipahami, multimedia interaktif merupakan alat bantu dalam dunia pengajaran yang menggunakan media elektronik yang dikontrol dan dioperasikan langsung oleh pengguna media tersebut, yang dapat berupa program, *software* ataupun aplikasi yang dapat dijalankan. Hal ini sejalan dengan penjelasan Surjono (2017: 41) tentang multimedia interaktif (MPI) yaitu “Suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, vidio, animasi, simulasi, secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang digunakan dengan perangkat elektronik yang dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna, dengan program yang dikombinasikan dengan teks, gambar, audio, vidio, animasi dan sebagainya yang bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif digunakan dan dikendalikan langsung oleh pengguna sehingga dengan interaksi tersebut pengguna multimedia interaktif tersebut dapat dengan cepat memahami dan mengerti akan materi pembelajaran di dalam multimedia tersebut.

Multimedia interaktif memiliki berbagai manfaat lain yang tidak hanya terfokus kepada pendidikan saja, akan tetapi juga memiliki manfaat lain yang meliputi bidang pendidikan, bisnis, pariwisata, hiburan dan rumah tangga hal ini di jelaskan oleh Surjono (2017: 21) sebagai berikut:

1. Pendidikan

Pemanfaatan multimedia dalam bidang pendidikan bisa dalam bentuk: multimedia pembelajaran interaktif (MPI), *e-learning*, CD pembelajaran, CD tutorial.

2. Bisnis  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang bisnis bisa dalam bentuk: profil, demo produk, iklan, *e-commerce*, *e-training*.
3. Pariwisata  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang pariwisata bisa dalam bentuk: peta turis, travel, seni pertunjukan.
4. Hiburan  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang hiburan bisa dalam bentuk games, film animasi.
5. Rumah tangga  
Pemanfaatan multimedia dalam di dalam rumah tangga bisa berupa: CD masak, berkebun, senam, keterampilan.

Dari penjelasan tersebut, manfaat dari multimedia interaktif tidak hanya terfokus kepada bidang pendidikan saja, akan tetapi banyak bidang-bidang yang terkait yaitu ekonomi, keluarga, pariwisata dan masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa manfaat dari penggunaan multimedia interaktif bersifat menyeluruh atau *universal*. Selanjutnya, multimedia interaktif ini juga memiliki jenis-jenis ataupun elemen-elemen, yakni terdapat dua jenis multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Multimedia bukan temporal (non-temporal multimedia). Jenis ini tidak bergantung pada waktu, multimedia ini terdiri dari teks, grafik, dan gambar.
2. Multimedia temporal (temporal multimedia). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu, multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi (Munir, 2012: 5).

Berkaitan dengan dua jenis multimedia interaktif yakni, temporal dan non-temporal, kedua jenis multimedia interaktif tersebut bisa diterapkan dalam pemberian layanan bimbingan karir. Hal itu dapat dipahami bahwa, multimedia interaktif membantu guru BK dalam mempermudah menyampaikan materi bimbingan dan pembelajaran, serta siswa juga tidak jenuh dalam melaksanakan layanan bimbingan karir di sekolah. Multimedia interaktif ini memiliki manfaat yang sangat konkrit terhadap peningkatan pembelajaran, hal ini dikemukakan oleh Ivers, Barron dan Wati dalam Arliani (2019: 37), manfaat dari multimedia pembelajaran interaktif yaitu: (a) merangsang otak, dengan rangsangan yang diberikan oleh multimedia akan menyebabkan terjadinya interaksi antara

peserta didik dan media, sehingga terjadinya keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan, sehingga otak dapat berkembang secara optimal; (b) mengatasi keterbatasan pengalaman, terkadang peserta didik tidak menemukan pengalaman pada lingkungannya, maka peserta didik dapat mempelajarinya melalui multimedia pembelajaran interaktif; (c) menembus dimensi dan ruang, multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan materi pembelajaran secara lengkap dan optimal; (d) interaksi langsung, adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan multimedia yang dikembangkan; (e) menghasilkan keseragaman pengamatan, multimedia pembelajaran interaktif memberikan keseragaman dan keserasian antara apa yang dilihat, didengar dan bahkan dialami oleh peserta didik.

Dari penjelasan tersebut, manfaat multimedia pembelajaran interaktif yakni adanya interaksi langsung siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif, menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri, memahami materi dan informasi pembelajaran secara optimal. Manfaat tersebut sangat berperan penting terhadap perkembangan diri siswa, maka dengan itu guru bimbingan dan konseling (BK) perlu mengembangkan dan memberikan multimedia pembelajaran interaktif dalam membantu siswa dalam mengembangkan potensi dan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran.

Manfaat dari multimedia interaktif ini juga dapat membantu kesuksesan dari pemberian layanan bimbingan karir ataupun pembelajaran siswa disekolah, hal ini sejalan dengan pendapat Surjono, dalam Arliani (2019 :12) manfaat dari multimedia interaktif yakni “ mudah digunakan, pemahaman materi lebih baik, *immer experience*, interaksi *self-paced*, antarmuka intuitif, retensi lama, efektifitas biaya dan lebih menyenangkan”. Oleh karena itu, guru BK diharapkan paham dengan keadaan yang terjadi pada siswa di sekolah, memiliki tanggung jawab, serta wewenang dalam memberikan layanan bimbingan konseling terkait dengan merencanakan dan mempersiapkan karir yang sesuai dengan kebutuhan, minat dan potensi yang dimiliki siswa.

Aktifitas pelayanan bimbingan karir yang dapat dilakukan dalam bentuk individual atau kelompok, baik itu secara tatap muka ataupun jarak jauh.

Hartono (2016) mengemukakan aktifitas pelayanan bimbingan karir dapat dilakukan secara jarak jauh “seperti bantuan melalui jaringan dan pelayanan berbasis *web*. Diantaranya mencakup informasi karir (bentuk cetakan, berbasis teknologi komputer dan informasi ataupun bentuk lainnya”.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan multimedia interaktif dalam layanan bimbingan karir memiliki peran aktif yang baik dalam membantu guru BK dalam memberikan layanan dan juga kepada siswa dapat memahami materi bimbingan dan pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Layanan bimbingan karir di sekolah tidak hanya bersifat konvensional atau pemberian layanan secara tatap muka, secara praktek siswa hanya diberikan materi dengan metode ceramah saja, tetapi bisa juga diberikan pelayanan dengan menggunakan media teknologi yang berkembang dan tidak harus bertemu secara tatap muka melainkan bisa juga dengan pemberian layanan bimbingan karir secara jarak jauh melalui perangkat elektronik, jaringan internet dan pelayanan berbasis *website*.

Berdasarkan observasi yang peneliti amati di SMA N 1 Batusangkar tersebut dan hasil wawancara yang peneliti laksanakan pada tanggal 22 November 2021 bersama salah seorang guru BK yakni Bapak Drs. Ediyat Yuspita, M.M selaku koordinator guru BK di SMA N 1 Batusangkar tersebut maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Data observasi; a) pelayanan bimbingan karir di SMA N 1 Batusangkar tersebut dilakukan secara konvensional, yang mana siswa dikumpulkan dan diberikan layanan bimbingan karir dengan metode ceramah, guru BK juga merasa keterbatasan media inovasi yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam memberikan layanan bimbingan karir kepada siswa, b) jumlah siswa bimbingan yang menjadi binaan guru BK melebihi dari Standar Operasional Pelayanan (SOP) yaitu berkisar antara 150-200 orang siswa. Setiap guru BK di SMA N 1 Batusangkar membimbing siswa sebanyak 249 sampai 356.
2. Data wawancara; a) untuk pelayanan bimbingan karir, guru BK memberikan layanan kepada anak kelas X, XI, dan XII. Hal ini dikarenakan

siswa kelas XII akan segera lulus dari sekolah dan melanjutkan karirnya, maka yang lebih diprioritaskan yakni pada kelas XII, b) guru BK di sekolah tersebut belum mampu menggunakan media interaktif dalam memberikan layanan kepada siswa, dikarenakan faktor sumber daya manusia yang belum mendukung.

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dalam pelayanan bimbingan dan konseling disekolah tersebut sangatlah penting. Selain itu, mengingat perkembangan ilmu teknologi yang menuntut guru BK agar bergerak secara aktif, dinamis dan kekinian dalam metode pemberian layanan kepada siswa. Merujuk pada fenomena yang penulis temukan di SMA N 1 Batusangkar, hal tersebut yang mendorong keinginan penulis untuk mencoba melakukan peneliitian dengan judul **“Pengembangan Modul Layanan Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Arah Kematangan Karir Siswa Kelas XI di SMA N 1 Batusangkar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan modul layanan Bimbingan karir berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan Arah kematangan karir siswa kelas XI di SMAN 1 Batusangkar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. mengembangkan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan arah kematangan karir siswa kelas XI di SMAN 1 Batusangkar.

2. Uji coba kelayakan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan arah kematangan karir siswa kelas XI di SMAN 1 Batusangkar.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat berupa modul berbasis multimedia interaktif.
2. Produk dapat diaplikasikan oleh guru BK dalam melaksanakan layanan Bimbingan Karir.
3. Produk yang dihasilkan adalah *software* atau aplikasi yang berisi tentang layanan bimbingan karir .
4. Produk yang dikembangkan memuat petunjuk guru, petunjuk siswa, materi layanan bimbingan karir mengenai bentuk-bentuk karir, tujuan karir serta langkah-langkah mencapai kesuksesan.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan modul berbasis multimedia interaktif ini yaitu:
  - a) Software Microsoft Office Power Point sebagai *software* pokok.
  - b) *Microsoft word* digunakan untuk penulisan naskah.
  - c) *Microsoft power point* sebagai pembentuk desain awal.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan modul ini dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1. Bagi guru

Pengembangan modul ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru BK sebagai media/alat bantu dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan arah kematangan karir.

2. Bagi siswa

Pengembangan modul ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada siswa hal-hal yang bersifat karir.

### 3. Bagi sekolah

Pengembangan modul ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sekolah, agar mampu membina arah kematangan karir bagi siswa disekolah.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan modul layanan Bimbingan karir berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Guru BK dapat memberikan layanan Bimbingan karir dengan bantuan modul.
2. Modul layanan Bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan arah kematangan karir siswa.

Selain itu, modul layanan Bimbingan karir berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan arah kematangan karir siswa ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Penggunaan modul ini harus dikoordinir oleh guru BK karena menggunakan layanan bimbingan dan konseling.
2. Materi yang disajikan terbatas pada meningkatkan bimbingan karir dan arah kematangan karir.

## **G. Definisi Operasional**

Dalam menjalankan penelitian ini, penulis mendefinisikan istilah yang digunakan agar lebih operasional serta untuk menghindari kerancuan dalam memahami istilah yang digunakan.

### **1. Modul Layanan Bimbingan karir**

Modul merupakan paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa sehingga memudahkan pelaksanaan layanan informasi dan bimbingan klasikal (Leksana, Mungin dan Tadjri, 2013). Modul bimbingan karir merupakan salah satu media yang dapat

dimanfaatkan untuk memahami dan merencanakan karir setelah lulus dari pendidikan (Perianto dan Arum, 2017).

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud modul layanan bimbingan karir adalah paket program layanan bimbingan karir kepada siswa yang berupa modul multimedia interaktif.

## **2. Multimedia Interaktif**

Menurut Daryanto dalam Dinar (2015:292) “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. lebih lanjutnya Surjono (2017: 41) menjelaskan multimedia interaktif yaitu “Suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi, secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud dengan multimedia interaktif merupakan teknologi yang menggabungkan teks, gambar, suara animasi dan video yang selanjutnya disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan menggunakan komputer atau *gadget*.

## **3. Arah Kematang Karir**

Sebagai keberhasilan individu menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir yang khas bagi tahap perkembangan tertentu, Super dalam Winkel dalam Leksana (2015:29). Hal yang sama dijelaskan oleh Hasan dalam Arliani (2019: 6) kematangan karir adalah kematangan jiwa individu dalam hal proses perkembangan ke dalam masa kedewasaan.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis memahami bahwa kematangan karir yakni kemampuan individu dalam mempersiapkan diri untuk menempuh dunia kerja dengan memahami konsep diri, potensi diri serta peluang karir dan pekerjaan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Layanan Bimbingan Karir**

###### **a. Pengertian Bimbingan Karir**

Pada layanan bimbingan dan konseling terdapat empat bidang yakni: bidang pribadi, bidang sosial, bidang belajar dan bidang karir. Semua bidang tersebut memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, terutama pada siswa di sekolah, yang mana bidang karir merupakan bidang yang mengarahkan dan membimbing siswa untuk mampu merencanakan masa depan yang akan ditempuhnya. Pada hakekatnya bimbingan karir merupakan salah layanan bimbingan dan konseling yang membantu individu mengatasi masalah-masalah seputar perencanaan karir. Menurut Hartono (2016:29) definisi bimbingan karir yaitu:

Proses pemberian bantuan yang diberikan oleh konselor kepada siswa/konseli dalam bentuk berbagai aktivitas kelompok atau individu, agar para siswa/konseli mampu mencapai pemahaman diri, pemahaman karier, dan mampu memperoleh kemandirian dalam pengambilan keputusan karier, dapat meraih dan mempertahankan kariernya dalam kehidupan di masyarakat.

Sejalan dengan pendapat di atas Widarto, (2015:8) menyebutkan bahwa bimbingan karir yaitu “proses pemberian arahan dan bimbingan kepada pelajar untuk kepentingan kehidupan pelajar tersebut dimasa yang akan datang”. bimbingan karir merupakan saran efektif bagi seseorang untuk dapat memahami dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan maupun dalam hal pemecahan masalahnya, hal ini dijelaskan oleh Yusuf dalam Lestari (2017:20) mengatkan bahwa bimbingan karir yaitu:

Membantu individu dalam perencanaan, pengembangan, dan pemecahan masalah-masalah karir seperti: pemahaman terhadap

jabatan dan tugas-tugas pekerjaan, pemahaman kondisi dan kemampuan diri, pemahaman kondisi lingkungan, perencanaan, dan pengembangan karir, penyesuaian pekerjaan, dan pemecahan masalah-masalah karir yang dihadapi.

Bimbingan karir merupakan sarana untuk seseorang dalam mempersiapkan diri untuk menempuh jenjang karir yang akan di tempuh. Layanan bimbingan karir tidak hanya terfokus kepada persiapan karir untuk masa yang akan mendatang, tetapi juga merupakan tempat penyaluran dan pengembangan potensi-potensi dan kemampuan yang dimiliki pada diri seseorang agar dapat menyesuaikan dirinya dengan dunia karir. Hal ini berkaitan dengan pendapat Masdudi (2015:182) yakni:

Bimbingan karir merupakan suatu proses perkembangan proses konsep diri (*self-concept*). Pemahaman tentang diri dan penyesuaian pekerjaan hendaknya menjadikan orang mempunyai gambaran yang jelas tentang dirinya (bakat, kemampuan, kecakapan, keunggulan dan sebagainya) dan memperoleh kepuasan pribadi dalam dunia itu.

Bimbingan karir tidak hanya membantu seseorang dalam mempersiapkan dan merencanakan karir yang akan ia tempuh, akan tetapi karir juga mengembangkan konsep diri (*self-concept*) pada diri seseorang agar ia dapat memahami dan mampu menyeimbangkan antara konsep diri dengan peluang-peluang karir (Masdudi, 2015). Artinya, bimbingan karir yakni sebagai program pendidikan yang mempunyai arah dan tujuan dalam mengembangkan bakat, minat siswa dalam menyesuaikan diri dengan dirinya, lingkungan masyarakat dan dunia kerja.

Dari pengertian bimbingan karir di atas, dapat disimpulkan bimbingan karir memiliki peran penting dalam membantu siswa dalam mengenal dirinya, dunia kerja, lingkungan masyarakat serta mengembangkan perencanaan dalam membuat dan mengambil keputusan untuk karir dimasa yang akan mendatang dengan menyesuaikan dengan minat, bakat dan potensi dalam dirinya. Dalam rangka membantu siswa

agar memahami dunia kerja, karir dan lingkungannya, maka perlu diberikan informasi yang tepat dalam mencapai karir dan jabatan yang akan dituju oleh siswa di sekolah.

#### **b. Tujuan Bimbingan Karir**

Bimbingan karir merupakan layanan yang membantu seseorang dalam mempersiapkan dan merencanakan karirnya dimasa yang akan datang. Layanan bimbingan karir merupakan aktifitas yang diberikan oleh guru BK atau konselor dengan tujuan memfasilitasi perkembangan karir seseorang dalam kehidupannya, yang meliputi bantuan perencanaan karir, pengambilan keputusan dan penyesuaian diri.

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Munandir dalam (Hartono, 2016:30) yakni tujuan bimbingan karir adalah “agar siswa memperoleh pemahaman tentang dunia kerja, peluang-peluang kerja yang terbuka, dan menyusun rencana pengambilan keputusan kerja”. Dengan demikian tujuan bimbingan karir menuntut siswa agar pahaman dan mampu mengambil keputusan serta merancang arah karirnya. Sejalan dengan pendapat Sukardi dalam Masdudi (2015: 184) tujuan bimbingan karir adalah “memberikan kemampuan dan keterampilan serta sikap yang berkaitan dengan tuntutan dimasyarakat dan keterampilan khusus yang sesuai dengan potensi siswa dalam pekerjaan dan langsung diterapkan dalam kehidupannya”.

Secara umum tujuan bimbingan karir menurut Salahudin dalam Rambe (2018:14-15) sebagai berikut: 1) memiliki pemahaman dan kemampuan minat, bakat, dan kepribadian yang terkait kesiapan dalam pekerjaan, 2) memiliki pengetahuan mengenai dunia kerja dan informasi karir yang menunjang kematangan kompetensi kerja, 3) memiliki sikap positif terhadap dunia kerja, 4) memahami potensi diri dengan peluang-peluang karir 5) memiliki kemampuan untuk membentuk identitas karir dengan mengenal dunia karir dan pekerjaan, 6) memiliki kemampuan merencanakan dan memilih karir dimasa depan, 7) mengenali potensi diri

(minat dan bakat) agar menciptakan kenyamanan dan kesinkronan dalam berkarir ataupun bekerja, 8) kemampuan atau kematangan untuk mengambil keputusan karir, 9) memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana hubungan industrial yang harmonis, dinamis, yang berkeadilan dan bermartabat.

Pemahaman terhadap dunia karir merupakan tujuan utama dalam pemberian layanan karir. Hal tersebutlah menjadikan individu mampu menyesuaikan potensi diri dengan tuntutan perkembangan zaman, serta mengatasi masalah-masalah seputar pekerjaan dan karir yang akan ditekuninya dimasa yang akan mendatang. Lebih lanjut Hartono (2016) mengemukakan lima bentuk tujuan dari bimbingan karir tersebut yakni sebagai berikut:

(1) siswa/konseli dapat memahami dirinya dalam hal: minat, abilitas, kepribadian, nilai-nilai dan sikap, serta kelebihan dan keterbatasan-keterbatasan yang dimilikinya; (2) siswa/konseli dapat memahami dunia kerja seperti berbagai jenis karier dan peluang untuk mencapainya; (3) siswa/konseli dapat mempertemukan potensi diri dengan kesempatan-kesempatan alternatif pilihan karier yang sesuai dengan potensi dirinya; (4) siswa/konseli dapat memperoleh kemandirian dalam membuat keputusan karier yang sesuai dengan potensi dirinya, dan mampu mengikuti pendidikan karier dengan baik; dan (5) siswa/konseli dapat mengembangkan sikap positif terhadap kariernya, meraih dan mempertahankan karirnya dalam kehidupan di masyarakat mendatang.

Tujuan dari bimbingan karir mengarahkan siswa untuk mengenal, memahami dunia kerja, mengenali potensi dalam diri, kemandirian dalam kehidupan, dan mengembangkan sikap positif dalam berkarir. Siswa di sekolah agar dapat merancang dan mempersiapkan karir yang akan diinginkan, yang selaras dengan potensi minat dan bakat yang dimiliki siswa tersebut.

Jadi dapat dipahami bahwa, tujuan layanan bimbingan karir itu sendiri yakni membantu siswa untuk membantu dalam memecahkan permasalahan seputar karir siswa tersebut dengan mengembangkan

potensi diri dengan peluang-peluang karir yang berkembang. Tujuan tersebut akan berfungsi ataupun terwujud apabila sekolah memiliki kemampuan membimbing dan mengarahkan antara kemampuan siswa dengan peluang-peluang karir yang berkembang dimasyarakat.

### **c. Fungsi Bimbingan Karir**

Bimbingan karir merupakan salah satu bagian dari layanan bimbingan dan konseling, karena perlu dan pentingnya layanan karir tersebut diberikan kepada siswa di sekolah Rambe (2018:16-18) menyatakan dengan alasan sebagai berikut; a) siswa tingkat menengah atas perlu diberikan bimbingan karir untuk melakukan penjurusan atau studi. Pemilihan program bagi siswa memiliki batasan tertentu dan syarat-syarat yang berhubungan dengan potensi dan prestasi siswa di bidang akademik, pada program penjurusan merupakan langkah awal dalam menentukan masa depan siswa, b) bimbingan karir membarikan gambaran kepada siswa seputar informasi karir dan dunia pekerjaan setelah siswa tamat dari sekolah. Semua siswa yang tamat belum tentu melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya, siswa yang terjun langsung untuk bekerja tentunya memerlukan bimbingan karir untuk mendapatkan pemahaman menempuh dunia kerja, c) siswa menengah atas merupakan angkatan kerja yang potensial. Mereka merupakan sumber daya manusia dan generasi pembangun arah negara ini dimasa depan, d) membimbing siswa dari masa remajanya untuk mempersiapkan diri menyambut masa dewasa dengan meningkatkan kemandirian pada dirinya.

Dikarenakan siswa menengah atas masih labil dan cenderung gegabah dalam mengambil keputusan, maka pemberian bimbingan karir perlu diberikan kepada siswa agar siswa memiliki kemampuan untuk mandiri dalam kehidupannya mendatang, e) siswa membutuhkan bimbingan tersebut, baik untuk melanjutkan studi kejenjang lebih tinggi ataupun untuk mencari pekerjaan, karena sebab atau faktor yang menyebabKAN siswa tidak dapat melanjutkan sekolahnya.

Bimbingan karir di sekolah memiliki fungsi yang penting dalam membangun dan membentuk kepribadian siswa agar mandiri dengan kehidupannya. Melalui bimbingan karir dalam pengambilan keputusan siswa tidak salah arah karena peran siswa sebagai generasi muda dimasa yang akan mendatang merekalah yang akan membangun dan menentukan arah negara ini.

Fungsi dari Bimbingan Karir menurut Hallen dalam Sukendar (2008:32) dapat diartikan sebagai sifat bimbingan. Fungsi utama dalam layanan bimbingan karir dibagi menjadi dua yaitu:

1. Fungsi penyaluran
  - a. Memperkenalkan kepada siswa/i pendidikan dan pekerjaan.
  - b. Memperkenalkan pada siswa/i kemampuan dan minat serta keterbatasannya.
  - c. Membantu siswa/i pada suatu saat untuk memilih dan memutuskan.
2. Fungsi penyesuaian
  - a. Memberikan bantuan pada siswa/i memperoleh penyesuaian pribadi.
  - b. Memberikan bantuan pada siswa/i memperoleh kemajuan dalam perkembangan secara optimal.

Dari penjelasan di atas, secara garis besar fungsi bimbingan karir yaitu fungsi penyaluran, yang bertujuan untuk mengarahkan siswa agar mengenal dan mampu mengambil keputusan dalam karirnya. Fungsi penyesuaian mengarahkan siswa untuk menyesuaikan kemampuan dan potensi diri dalam menentukan karir dimasa yang akan mendatang. Apabila fungsi diatas berjalan dengan semestinya maka tujuan dari layanan bimbingan karir akan dapat tercapai dengan baik dan optimal.

#### **d. Bentuk-bentuk Bimbingan Karir**

Berjalannya fungsi dari bimbingan karir akan memberikan dampak positif kepada siswa di sekolah, karena dengan memberikan bimbingan karir secara tepat dan optimal, hal itu akan membantu siswa dalam mengembangkan dirinya dengan potensi yang dimiliki dan siswa dapat mengarahkan karir yang akan diminati. Layanan bimbingan karir di

sekolah tentunya diberikan dengan berbagai bentuk metode ataupun pendekatan pada bimbingan karir agar menimbulkan kenyamanan (*comfortable*) pada siswa.

Beberapa bentuk layanan karir juga bervariasi, menurut Tohirin dalam Rambe (2018:26) layanan bimbingan karir tersebut bisa diberikan kepada siswa di sekolah dan juga di madrasah sebagai berikut:

- 1) Layanan informasi tentang diri yang mencakup kemampuan intelektual, bakat khusus dibidang akademik, minat-minat umum dan khusus, hasil belajar dalam berbagai bidang studi, sifat-sifat kepribadian yang ada relevansi dengan karir seperti potensi kepemimpinan, kerajinan, keterbukaan dan sebagainya, nilai-nilai kehidupan dan cita-cita masa depan, keterampilan-keterampilan khusus yang dimiliki siswa.
- 2) Layanan lingkungan hidup yang relevan bagi perencanaan karir yang mencakup informasi pendidikan, informasi jabatan atau informasi karir.
- 3) Layanan penempatan yakni usaha-usaha membantu siswa merencanakan masa depannya selama masih dibangku sekolah atau madrasah dan sudah tamat dengan mengambil program studi tertentu sebagai lanjutan atau langsung bekerja. Layanan penempatan mencakup perenan masa depan, pengambilan keputusan, penyaluran kesalah satu akademik, program kegiatan, ekstrakurikuler, program persiapan jabatan.
- 4) Layanan orientasi untuk bidang pengembangan karir mencakup suasana, lembaga dan objek karir.

Bentuk-bentuk layanan bimbingan karir dengan pendekatan kelompok juga meliputi “ceramah dari narasumber, diskusi kelompok, karyawisata, pengajaran unit, sosiodrama dan hari karir (*career day*)” Rohmah (2016: 46). Bentuk layanan bimbingan karir tersebut bisa di lakukan secara tersendiri atau bisa juga di integrasikan dengan kurikulum. Hal tersebut tergantung dari pihak konselor atau guru BK yang akan menjalankan bentuk-bentuk bimbingan karir tersebut.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk layanan bimbingan karir tidak hanya membahas seputar perencanaan karir. tetapi juga membahas beberapa aspek-aspek penting dalam diri siswa yang berkait dengan karirnya. Ada beberapa bentuk bimbingan

karir yakni, informasi tentang diri, lingkungan hidup, penempatan, dan orientasi tentu bentuk tersebut membantu kelancaran dari tujuan layanan bimbingan karir yang membantu dan membimbing siswa agar mampu merencanakan dan menentukan pilihan karirnya di masa depan.

## 2. Multimedia

### a. Pengertian Multimedia

Setiap orang memiliki sudut pandang berbeda terhadap definisi multimedia. Multimedia berhubungan dengan pengguna media yang menyajikan berbagai macam data dan informasi. Misalnya penggunaan video musik merupakan bentuk media yang menggabungkan antara video dan musik dalam menyampaikan data dan informasi kepada pengguna. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya terfokus pada satu media maka hal tersebut disebut dengan monomedia (Munir, 2012).

Multimedia berasal dari dua suku kata yakni, multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *noun* yang berarti banyak atau bermacam-macam atau bervariasi. Multimedia dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi (Darma, Jarot dan Shenita, 2009). Sedangkan kata media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk, menyampaikan, menghantarkan, atau membawa kepada sesuatu. Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017: 2).

Menurut Antari *et al.* dalam Faradita (2018) multimedia memberikan manfaat kepada siswa untuk melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengarkan suara stereo, merekam suara atau musik. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Vaughan dalam Binanto (2010:2), multimedia merupakan kombinasi teks, seni,

suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif.

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa elemen-elemen yang berbentuk gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengarkan suara stereo, merekam suara atau musik. Multimedia berhubungan langsung dengan pengguna dan perangkat yang digunakan adalah perangkat elektronik, dengan menyampaikan atau menghantarkan pesan dan informasi.

#### **b. Bentuk-bentuk multimedia**

Beberapa bentuk multimedia menurut Binanto (2010:2) memaparkan bahwa ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia interaktif  
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen multimedia akan dikirim atau ditampilkan.
2. Multimedia hiperaktif  
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. Multimedia linear  
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Selanjutnya, multimedia interaktif ini juga memiliki jenis-jenis ataupun elemen-elemen, yakni terdapat dua jenis multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Multimedia bukan temporal (*non-temporal multimedia*). Jenis ini tidak bergantung pada waktu, multimedia ini terdiri dari teks, grafik, dan gambar.
2. Multimedia temporal (*temporal multimedia*). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu, multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi (Munir, 2012: 5).

Berkaitan dengan dua jenis multimedia interaktif yakni, temporal dan non-temporal, kedua jenis multimedia interaktif tersebut bisa

diterapkan dalam pemberian layanan bimbingan karir. Hal itu dapat dipahami bahwa, multimedia interaktif membantu guru BK dalam mempermudah menyampaikan materi bimbingan dan pembelajaran, serta siswa juga tidak jenuh dalam melaksanakan layanan bimbingan karir di sekolah.

### **3. Multimedia Interaktif**

#### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Penggunaan multimedia tidak hanya terfokus kepada satu bentuk atau elemen multimedia, yakni ada beberapa bentuk dan elemen multimedia. Secara elemen terdapat dua yaitu: multimedia temporal dan non-temporal, sedangkan untuk bentuk multimedia terdapat tiga bentuk yaitu: multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linear. Salah satu bentuk multimedia yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan yaitu multimedia interaktif. Menurut Daryanto dalam Leksana *et al.*, (2013:3) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sebenarnya multimedia interaktif sendiri merupakan hal yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan karena sekarang ini pengajaran lebih cenderung kepada perkembangan teknologi.

Defenisi multimedia secara terminologis adalah “kombinasi berbagai media seperti teks, gambaran, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu” (Surjono, 2017: 2). Multimedia sendiri, merupakan suatu hal yang tidak asing lagi dalam kehidupan kita terkhusus kepada dunia pendidikan karena perkembangan zaman dan teknologi.

Surjono (2017: 41) menjelaskan bahwa pengertian multimedia interaktif (MPI) dijelaskan sebagai berikut: “Suatu program pembelajaran yang berbasis kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi,

simulasi, secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program” Dari defenisi multimedia dan multimedia interaktif penggunaan perangkatnya tentunya sama yakni perangkat media elektronik dan pada multimedia interaktif pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang digunakan dengan perangkat elektronik yang dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna, dengan program yang dikombinasikan dengan teks, gambar, audio, video, animasi dan sebagainya yang bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif digunakan dan dikendalikan langsung oleh pengguna sehingga dengan interaksi tersebut pengguna multimedia interaktif tersebut dapat dengan cepat memahami dan mengerti akan materi pembelajaran di dalam multimedia tersebut.

#### **b. Manfaat Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif memiliki berbagai manfaat lain yang tidak hanya terfokus kepada pendidikan saja, akan tetapi juga memiliki manfaat lain yang meliputi bidang pendidikan, bisnis, pariwisata, hiburan dan rumah tangga hal ini di jelaskan oleh Surjono (2017: 21) sebagai berikut:

1. Pendidikan  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang pendidikan bisa dalam bentuk: multimedia pembelajaran interaktif (MPI), *e-learning*, CD pembelajaran, CD tutorial.
2. Bisnis  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang bisnis bisa dalam bentuk: profil, demo produk, iklan, *e-commerce*. *e-training*.
3. Pariwisata  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang pariwisata bisa dalam bentuk: peta turis, travel, seni pertunjukan.
4. Hiburan  
Pemanfaatan multimedia dalam bidang hiburan bisa dalam bentuk games, film animasi.

#### 5. Rumah tangga

Pemanfaatan multimedia dalam di dalam rumah tangga bisa berupa: CD masak, berkebun, senam, keterampilan.

Dari penjelasan tersebut, manfaat dari multimedia interaktif ini memiliki manfaat yang sangat konkrit terhadap peningkatan pembelajaran, hal ini dikemukakan oleh Ivers, Barron dan Wati dalam Arliani (2019: 37), manfaat dari multimedia pembelajaran interaktif yaitu: (a) merangsang otak, dengan rangsangan yang diberikan oleh multimedia akan menyebabkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan media, sehingga terjadinya keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan, sehingga otak dapat berkembang secara optimal; (b) mengatasi keterbatasan pengalaman, terkadang peserta didik tidak menemukan pengalaman pada lingkungannya, maka peserta didik dapat mempelajarinya melalui multimedia pembelajaran interaktif; (c) menembus dimensi dan ruang, multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan materi pembelajaran secara lengkap dan optimal; (d) interaksi langsung, adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan multimedia yang dikembangkan; (e) menghasilkan keseragaman pengamatan, multimedia pembelajaran interaktif memberikan keseragaman dan keserasian antara apa yang dilihat, didengar dan bahkan dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, manfaat multimedia pembelajaran interaktif yakni adanya interaksi langsung siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif, yang menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri, memahami materi dan informasi pembelajaran secara optimal. Manfaat tersebut sangat berperan penting terhadap perkembangan diri siswa, maka dengan itu guru bimbingan dan konseling (BK) perlu mengembangkan dan memberikan multimedia pembelajaran interaktif dalam membantu siswa dalam mengembangkan potensi dan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran.

Manfaat dari multimedia interaktif ini juga dapat membantu kesuksesan dari pemberian layanan bimbingan karir ataupun pembelajaran siswa disekolah, hal ini sejalan dengan pendapat Surjono, dalam Arliani (2019:12) manfaat dari multimedia interaktif yakni “ mudah digunakan, pemahaman materi lebih baik, *immer experience*, interaksi *self-paced*, antarmuka intuitif, retensi lama, efektifitas biaya dan lebih menyenangkan”. Oleh karena itu, guru BK diharapkan paham dengan keadaan yang terjadi pada siswa di sekolah, memiliki tanggung jawab, serta wewenang dalam memberikan layanan bimbingan konseling terkait dengan merencanakan dan mempersiapkan karir yang sesuai dengan kebutuhan, minat dan potensi yang dimiliki siswa.

### c. Bentuk-bentuk Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif tidak hanya terfokus kepada bidang pendidikan saja, akan tetapi banyak bidang-bidang yang terkait yaitu ekonomi, keluarga, pariwisata dan masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa manfaat dari penggunaan multimedia interaktif bersifat menyeluruh atau *universal*.

Selanjutnya, multimedia interaktif ini juga memiliki jenis-jenis ataupun elemen-element, yakni terdapat dua jenis multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Multimedia bukan temporal (non-temporal multimedia). Jenis ini tidak bergantung pada waktu, multimedia ini terdiri dari teks, grafik, dan gambar.
2. Multimedia temporal (temporal multimedia). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu, multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi (Munir, 2012: 5).

Berkaitan dengan dua jenis multimedia interaktif yakni, temporal dan non-temporal, kedua jenis multimedia interaktif tersebut bisa diterapkan dalam pemberian layanan bimbingan karir. Hal itu dapat dipahami bahwa, multimedia interaktif membantu guru BK dalam mempermudah menyampaikan materi bimbingan dan pembelajaran, serta

siswa juga tidak jenuh dalam melaksanakan layanan bimbingan karir di sekolah.

Menurut Hope, *et al.* dan Kemp dan Dayton dalam Ismaniati dalam Akbarudin (2014) menjelaskan terdapat lima bentuk-bentuk dari multimedia pembelajaran yakni bentuk sajian multimedia pembelajaran dapat di kategorikan kedalam lima kelompok sebagai berikut:

- 1) Tutorial, multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh dosen atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.
- 2) *Drill and Practice*, untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.
- 3) Simulasi, yakni mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, diaman pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain.
- 4) Percobaan dan Eksperimen, hal ini mirip dengan simulasi, namu lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa mencoba dan mengembangkan percobaanya sesuai arahan dan petunjuk yang berlaku.
- 5) Permainan, yang disajikan disini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini di harapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Berdasarkan uraian di atas multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai aktifitas belajar dimana individual berhubungan langsung dan berinteraksi dengan perangkat media apakah berinterkasi dengan komputer atau *smartphone* secara langsung dengan individual tersebut. Proses penerapan multimedia interaktif dikontrol langsung oleh pengguna sehingga pengguna memahami secara langsung materi yang terkandung didalam multimedia tersebut. Multimedia interaktif menggabungkan antara audio, video, dan animasi agar terlihat menarik dan sehingga penggunanya tidak merasa bosan atau jenuh saat menggunakan multimedia tersebut,

sehingga tujuan dari materi yang terkandung didalamnya dapat tercapai secara optimal.

#### **4. Kematangan Karir**

##### **a. Pengertian Kematangan Karir**

Pada siswa sekolah menengah pertama dan atas, kematangan karir merupakan faktor penting dalam kehidupannya. Kematangan karir membantu siswa tersebut dalam membangun pola pikirnya dalam menghadapi dan menjalani karir dimasa depan, sehingga dalam hal ini siswa juga dapat memahami dan mencapai tugas-tugas perkembangan dirinya dan karir dimasa yang akan mendatang. Hal tersebut sesuai dengan defenisi kematangan karir oleh Winkel dan Hastuti dalam Risqiyain (2019:88) “kematangan karir merupakan keberhasilan individu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karier yang khas pada tahap perkembangan tertentu”.

Hal yang sama dipaparkan oleh Hasan dalam Arliani (2019: 6) kematangan karir adalah “kematangan jiwa individu dalam hal proses perkembangan ke dalam masa kedewasaan”. Kematangan karir juga dapat didefenisikan dengan membandingkan tugas perkembangan yang dilaluinya dengan tugas perkembangan pada usia tersebut. Selain itu, kematangan karir mengacu pada “kemampuan individu untuk menyelesaikan dan menguasai tugas dalam karirnya” Brown dan Brooks dalam Nugrahaini (2015:89). Sejalan dengan pendapat Me Savickas dalam Arliani (2019) kematangan karir merupakan suatu kesiapan individu dalam memilih dan membuat keputusan karir yang sesuai dengan bakat, minat dan potensi yang dimiliki individu itu sendiri. Agar siswa bisa menentukan pilihan untuk kehidupannya dimasa yang akan datang. Pada hakikatnya merupakan gambaran kesesuaian antara individu dengan pekerjaannya serta dinamikanya dalam pembuatan keputusan pilihan pekerjaan (Lestari, 2017). Dapat dipahami bahwa kematanga karir yakni kemampuan individual dalam mempersiapkan dirinya dalam

memtuskan dan memilih karir atau pekerjaan pada kehidupannya dimasa yang akan datang, yang sesuai dengan perkembangan dan kemandirian individu tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa kematangan karir mencakup wilayah yakni afektif dan kognitif, sehingga proses pengukurannya dapat menggunakan kedua wilayah atau salah satunya, yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Kematangan karir membantu dan membimbing siswa dalam mempersiapkan dirinya untuk mengenal diri, pekerjaan dan karir lanjutan dengan memahami konsep diri (*self concept*) dan potensi diri serta peluang karir dan pekerjaan.

#### **b. Ciri-ciri Kematangan Karir**

Bagi seorang konselor/guru BK tentunya harus tau dengan ciri-ciri siswa yang matang dengan karirnya yang hal ini di jelaskan oleh Crites dalam Setyowati dalam Jatmika (2015) ciri-ciri kematangan karir disebutkan sebagai berikut: 1) meningkatkan pengetahuan mengenai diri, 2) meningkatkan pengetahuan tentang pekerjaan, 3) Meningkatkan kemampuan memilih pekerjaan, 4) Meningkatkan kemampuan merencanakan langkah-langkah menuju karir yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa kematangan karir memiliki ciri khas pada kemampuan-kemampuan siswa. Hal ini berkaitan dengan kemampuan dalam memahami dan meningkatkan pemahaman akan diri (minat dan bakat) serta potensi-potensi lainnya. Dengan kematangan karir dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal dan mendalami informasi seputar karir dan dunia pekerjaan, serta mampu memilih pekerjaan atau karir yang tepat untuk dirinya dengan merencanakan, menyiapkan dan merancang langkah-langkah menuju karir yang diinginkan dimasa depan.

### c. Faktor-faktor yang memengaruhi kematangan karir

Kematangan karir di pengaruhi oleh berbagai faktor dari dalam maupun dari luar individu itu sendiri, faktor tersebut memberikan peran penting dalam membangun kematangan karir seseorang. Guru BK di sekolah dapat memberikan pemahaman tentang kematangan karir kepada siswa, agar siswa mengenali faktor-faktor yang membantu dan faktor yang akan menghambat perkembangan kematangan karir siswa tersebut. Winkel dan Hastuti dalam Putranto (2016: 12-15) menyebutkan beberapa faktor-faktor internal dan eksternal dari perkembangan karir yang dipengaruhi oleh:

#### 1. Faktor Internal (dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi kematangan karir, antara lain:

- a) nilai-nilai kehidupan, yaitu nilai-nilai ideal yang dikejar oleh seseorang di mana-mana dan kapanpun juga,
- b) taraf inteligensi, yaitu taraf kemampuan untuk mencapai prestasi-prestasi, yang didalamnya terdapat unsur kognitif. Pengambilan suatu keputusan mengenai pilihan karir,
- c) bakat khusus, yaitu kemampuan yang menonjol disuatu bidang usaha kognitif, bidang keterampilan, atau bidang kesenian.
- d) Minat, yaitu kecenderungan yang agak menetap pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu.
- e) Sifat-sifat, yaitu ciri-ciri kepribadian yang bersama-sama memeberikan corak khas pada seseorang, seperti riang gembira, ramah, halus, teliti, terbuka, fleksibel, tertutup, lekas gugup, pesimis, dan ceroboh,
- f) Pengetahuan, yaitu informasi yang dimiliki tentang bidang-bidang pekerjaan dan tentang diri sendiri.
- g) keadaan jasmani, yaitu ciri-ciri fisik yang dimiliki seseorang.

#### 2. Faktor Eksternal (Luar)

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi kematangan karir sebagai berikut:

- a) Masyarakat, Lingkungan ini berbepegaruh besar terhadap pandangan dalam banyak hal yang dipegang teguh oleh setiap keluarga, yang pada gilirannya menanamkan pada anak-anak, b)

keadaan sosial ekonomi negara atau daerah, yaitu pertumbuhan ekonomi yang lambat atau cepat, stratifikasi masyarakat dalam golongan sosial ekonomi tinggi, tengah dan rendah, serta diversifikasi masyarakat atas kelompok-kelompok yang terbuka atau tertutup, bagi anggota dari kelompok lain, c) status sosial ekonomi keluarga, yaitu tingkat strata pendidikan orang tua, tinggi rendahnya pendapat atau penghasilan orang tua, jabatan ayah atau ayah ibu, daerah tempat tinggal, suku bangsa dan lain-lainnya, d) pengaruh dari seluruh anggota keluarga besar dan inti, yaitu berkaitan dorongan dan pandangan anggota keluarga terhadap pendidikan dan pekerjaan, e) pendidikan sekolah, yaitu pandangan dan sikap yang akan dikomunikasikan kepada anak didik oleh guru maupun staf petugas bimbingan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam suatu pekerjaan, tinggi rendahnya status sosial jabatan dan kecocokan jabatan tertentu untuk anak laki-laki dan perempuan, f) pergaulan dengan teman-teman sebaya, yaitu bermacam perspektif serta variasi harapan tentang masa depan yang diinginkan dan dituju.

Dari penjelasan di atas, terdapat dua faktor utama yang sangat berpengaruh dan berperan dalam kematangan karir seseorang yaitu faktor dalam diri seseorang (internal) dan juga faktor luar (eksternal) kedua faktor tersebut yang akan menentukan kematangan karir seseorang. Untuk itu pemahaman akan kematangan karir oleh siswa sangat diperlukan, agar siswa mampu merancang, menentukan dan memilih karir dimasa depan, sehingga peran guru BK sangat penting dalam membantu siswa di sekolah dalam memahami faktor dalam (internal) dan juga faktor luar (eksternal).

## **5. Modul Bimbingan karir**

### **a. Pengertian Modul**

Pada sekarang ini, dalam dunia pendidikan modul digunakan sebagai media bantu oleh guru dalam membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut modul merupakan buku yang dibuat untuk peserta didik supaya bisa belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru (Nurdyansyah, Nahdliyah Mutala'liah, 2018). Dengan bahasa yang sedikit berbeda, Ayriza (2009) mendefinisikan modul sebagai paket belajar yang berkaitan dengan materi belajar yang bisa dipelajari secara mandiri. Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dibuat secara khusus, sistematis karena memiliki petunjuk tentang materi yang akan dipelajari secara mandiri maupun dibimbing (Susanti, 2017 dan Asi, Madina, Usman, 2020).

Selain itu, modul juga terbagi atas beberapa jenis, diantaranya yaitu modul latihan, modul motivasi dan modul pengembangan kerja (Susanti, 2017). Pembagian ini lebih pada fokus dan tujuan penggunaan modul. Jika merujuk pada Nurdyansyah dan Mutala'liah (2018) modul terbagi atas dua yaitu modul inti dan modul pengayaan. Modul inti bermakna modul utama yang berisi materi pokok atau materi utama, sedangkan modul pengayaan bermaksud modul yang bersifat pengayaan karena materi yang disajikan merupakan materi tambahan karena tujuannya lebih pada aspek pendalaman materi atau pengayaan.

### **b. Pengertian Modul Bimbingan Karir**

Pada bimbingan dan konseling, modul secara khusus dapat diartikan sebagai suatu paket program yang dibuat untuk tujuan tertentu dalam rangka memudahkan pemberian layanan informasi dan bimbingan klasikal (Leksana, Wibowo dan Tadjri, 2013). Merujuk pada pandangan ini, dapat disimpulkan bahwasanya modul juga dapat digunakan oleh guru BK/Konselor sebagai media dalam pemberian layanan informasi

ataupun dalam pelaksanaan bimbingan klasikal. Modul bimbingan karir merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk memahami dan merencanakan karir setelah lulus dari pendidikan (Perianto dan Arum, 2017).

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa modul bimbingan karir merupakan paket program yang disusun secara sistematis dan terprogram yang mengandung materi-materi seputar karir. Modul bimbingan karir merupakan media yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karir sehingga dapat dimanfaatkan untuk memahami dan merencanakan karir dimasa yang akan datang.

### **c. Ciri-Ciri Modul**

Setiap modul memiliki bentuk atau cirinya masing-masing dimana antara modul satu dan modal yang lain tidaklah sama. Jika merujuk pada Susanti (2017), modul memiliki ciri-ciri seperti adanya isi pembelajaran yang akan dipelajari, menggunakan bahasa yang baik, menarik serta dilengkapi dengan ilustrasi. Selain itu, modul mempunyai ciri-ciri bisa digunakan tanpa tergantung dengan media yang lain serta bisa dipelajari secara mandiri ataupun dengan bimbingan guru (Ayriza, 2009). Secara umum, ciri-ciri modul di atas terangkum dalam pandangan Pratama dan Yuhendri (2020) yaitu; a) memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar secara mandiri, b) seluruh materi belajar dapat disusun didalam modul, c) modul tidak tergantung dengan media lain, d) uraian materi yang mudah dipahami.

Dari penjelasan tersebut, keempat ciri modul tersebut nantinya dapat mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri, karena semua materi pembelajaran sudah disusun dalam modul tersebut. Uraian dalam materi modul mudah dipahami sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mempelajari materi dalam modul, karena modul tidak bergantung pada media lain dan juga modul disusun secara terprogram

dan sistematis. tentunya modul yang terstruktur dan terprogram memiliki komponen-komponen yang menjadikan modul tersebut secara terstruktur.

Jika membahas mengenai komponen modul, terdapat beragam pandangan mengenai hal tersebut. Jika merujuk pada Ayriza (2009) modul terdiri dari beberapa komponen seperti sampul, pendahuluan, isi modul, rangkuman, evaluasi dan sumber. Dalam hal ini, penekanan pada komponen modul lebih pada aspek fisik seperti sampul serta sistematika modul secara umum seperti pendahuluan, isi modul, rangkuman dan evaluasi. Hal ini cukup berbeda dengan pandangan Sumiati dan Asra dalam Susanti (2017) yang menyatakan komponen modul yaitu rumusan tujuan, deskripsi isi pembelajaran, lembar evaluasi dan petunjuk guru. Hal ini tidak jauh berbeda dengan pandangan Nurdyansyah dan Mutala'iah (2018) yang menyatakan komponen pada modul terdiri dari tujuan, lembar evaluasi, fungsi modul, lembar kegiatan siswa, kunci jawaban lembar kegiatan serta pedoman guru. Kedua pandangan ini lebih menitikberatkan pada aspek isi dari modul dan kurang memberi penekanan pada aspek fisik seperti cover.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa ciri-ciri ataupun karakteristik dari modul ialah bahasa yang dikemas dalam modul ialah bahasa yang baik, menarik serta dilengkapi dengan ilustrasi karena semua materi pembelajaran sudah disusun dalam modul tersebut secara rapi dan terstruktur. Uraian dalam materi modul mudah dipahami sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mempelajari materi dalam modul, karena modul tidak bergantung pada media lain dan juga modul disusun secara terprogram dan sistematis. Hal ini sesuai dengan komponen modul yakni, sampul, pendahuluan, isi modul, rangkuman, evaluasi dan sumber. Dalam hal ini, penekanan pada komponen modul lebih pada aspek fisik seperti sampul serta sistematika modul secara umum seperti pendahuluan, isi modul, rangkuman dan evaluasi.

#### **d. Tahapan-Tahapan Penyusunan Modul**

Pada pembuatan sebuah modul, banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam membuat sebuah modul yang dapat diterapkan dan berfungsi secara optimal bagi pengguna modul. Apabila pembuatan modul tidak sesuai dengan tahapan ataupun langkah-langkah dalam pembuatan modul, tentunya akan berdampak pada akuratan modul tersebut. Adapun beberapa tahapan ataupun langkah-langkah dalam pembuatan modul sebagai berikut:

- 1) Menyusun garis-garis besar program pengajaran (GBPP), 2). Menulis modul dengan mengikuti strategi instruksional tertentu. Bila modul tersebut berbentuk kombinasi bahan cetak dan media audio visual serta kit sains, maka selain menulis bahan cetak perlu diproduksi pula media audio visual dan kit sains yang dimaksud, 3). Mereview, melakukan uji lapangan, dan merevisi modul (Muljono, 2001: 4).

Pada penyusunan atau pengembangan sebuah modul dapat dipahami bahwa dibutuhkan perencanaan yang matang dalam membuat sebuah modul yang dapat digunakan oleh pengguna. Ketiga tahapan di atas memiliki peran penting dalam menyusun sebuah modul, pada tahap pertama menyusun garis besar program pengajaran yakni menyusun bentuk dan konten-konten dari modul, tahap kedua, menyesuaikan modul dengan teknik instruksi modul tersebut dan tahap ketiga, melakukan uji lapangan atau memvalidkan modul yang telah dibuat. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Rahdiyanta (2016:3) dalam penyusunan modul terdapat tiga tahap penyusunan modul sebagai berikut:

- a) Pertama, menetapkan dan menentukan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai.
- b) Kedua, memproduksi atau mewujudkan fisik modul.
- c) Ketiga, mengembangkan perangkat penilaian dan melakukan pengujian kepada modul. Hal ini perlu diperhatikan, agar semua aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap terkait) dapat dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan.

Berbeda dengan pendapat di atas, Ulla (2018: 31-33) juga menjelaskan bahwa ada empat tahapan dalam pembuatan sebuah modul yaitu:

- a) Analisis kurikulum, bertujuan sebagai pedoman dalam menentukan bahan-bahan atau materi inti dalam pembuatan modul.
- b) Menentukan judul modul, dalam menentukan sebuah judul modul perlunya mengacu pada kompetensi-kompetensi dasar materi pada kurikulum yang telah dianalisis.
- c) Pemberian kode modul, bertujuan untuk memudahkan dalam mengelola modul yakni kode modul tersebut berupa angka-angka yang memiliki makna dan disesuaikan dengan modul apa dan untuk siapa modul tersebut akan dibuat.
- d) Penulisan modul, penulisan modul tentunya sesuai dengan pedoman penulisan modul dengan menyesuaikan karakteristik modul dengan kompetensi yang ada pada kurikulum.

Jadi dari penjelasan materi di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan penyusunan sebuah modul memiliki tiga tahapan secara garis besar, pada tahap awal Pada perlu diperhatikan berbagai karakteristik dari kompetensi yang akan dipelajari, karakteristik peserta didik, dan karakteristik konteks dan situasi dimana modul akan digunakan, sedangkan pada tahap kedua merupakan pembuatan modul secara fisik yakni Komponen isi modul antara lain meliputi: tujuan belajar, prasyarat pembelajar yang diperlukan, substansi atau materi belajar, bentuk-bentuk kegiatan belajar dan komponen pendukungnya. Pada tahap ketiga merupakan tahapan dalam mengukur dan memvalidkan modul tersebut dengan melakukan uji kelayakan sebuah modul dengan mengundang para ahli dalam mengukur kelayakan modul tersebut untuk diterapkan.

#### **e. Struktur modul**

Membuat sebuah modul tentunya harus melihat beberapa unsur-unsur penting dalam membuat sebuah modul yang baik dan dapat digunakan secara efektif, maka hal yang penting kita lakukan adalah mengenali unsur-unsur tersebut. Modul memiliki struktur sebagai berikut yang dikemukakan oleh Surahman dalam Ulla (2018: 25-26) yaitu:

1. Judul modul  
Bagian ini berisi tentang nama modul yang disesuaikan dengan arah modul yang akan dibuat.
2. Petunjuk umum  
Memuat penjelasan tentang bagaimana langkah-langkah yang akan ditempuh dalam materi modul, yaitu:
  - a) Kompetensi dasar
  - b) Pokok bahasan
  - c) Indikator pencapaian
  - d) Referensi (diisi petunjuk dosen tentang buku-buku referensi yang dipergunakan)
  - e) Strategi pembelajaran (menjelaskan pendekatan, metode, langkah yang dipergunakan dalam proses pembelajaran)
  - f) Lembar kegiatan pembelajaran
  - g) Petunjuk bagi mahasiswa untuk memahami langkah-langkah dan materi perkuliahan
  - h) Evaluasi.
3. Materi modul  
Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi yang dikuliahkan pada setiap pertemuan.
4. Evaluasi semester  
Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi mahasiswa sesuai materi kuliah yang diberikan.

Dari kutipan di atas, dapat dipahami bahwa struktur modul memiliki empat unsur yakni, judul modul, petunjuk modul, materi dan evaluasi semester, untuk itu unsur-unsur struktur modul yang peneliti terapkan kedalam modul multimedia interaktif terfokus pada judul modul, petunjuk modul dan materi, sedangkan untuk evaluasi peneliti menggunakan angket sebagai bentuk alat ukur sejauh mana siswa memahami karir dan pekerjaan.

## **B. Penelitian Relevan**

Dari beberapa penelitian yang peneliti temukan sebagian dari penelitian tersebut ada yang hanya satu variabel yang sama dan juga ada dua variabel yang sama. Penelitian tersebut seperti berikut:

1. Penelitian oleh Dinar Mahdalena Leksana, dengan judul “Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk

Meningkatkan Kematangan Karir Siswa” (2015). Perbedaannya dengan penelitian peneliti adalah terutama pada multimedia interaktif yang digunakan yaitu *software Microsoft Office Power Point* dan juga subjek dari penelitian pada peneliti studi pada siswa kelas XI IPS 3, sedangkan pada penelitian dinar mencakup semua siswa XI TKJ 2 di SMK 2 Lamongan dan juga menjadikan modul bimbingan karir berbasis multimedia interaktif kedalam sebuah CD yang dapat dipindahkan kedalam perangkat komputer.

2. Penelitian oleh Liya Husna Risqiyain dan Edi Purwata, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Sekolah Menengah Kejuruan” (2019). Perbedaannya dengan penelitian peneliti adalah dengan penelitian Liya Husna Risqiyain dan Edi Purwata yakni layanan konseling yang digunakan yakni layanan informasi karir sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan karir, untuk aplikasi yang digunakan adalah *software Microsoft Office Power Point* halnya dengan peneliti gunakan.
3. Penelitian oleh Akhmad Akbarudin, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan” (2014). Perbedaannya dengan penelitian peneliti yakni dari multimedia interaktif yang digunakan yakni peneliti menggunakan *software Microsoft Office Power Point* sedangkan penelitian Akhmad Akbarudin menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 3*. Subjek pada Akhmad Akbarudin yaitu kepada mahasiswa, berbeda dengan subjek peneliti sendiri yaitu siswa kelas XI IPS 3. Penelitian Akhmad Akbarudin tidak menggunakan layanan bimbingan karir namun penelitian peneliti menggunakan layanan bimbingan karir.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Batusangkar, dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development*.

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap atau longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat lain Sugiyono (2018: 297).

Dalam hal ini, penulis mengembangkan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa. Modul yang akan dikembangkan berbentuk aplikasi offline yang dapat secara mudah digunakan atau diakses oleh siswa .

#### **B. Model Pengembangan**

Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluating* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE ini merupakan desain pembelajaran yang menjadi pedoman untuk membangun suatu perangkat yang efektif dinamis, sehingga membantu dalam pengelolaan dan pengajaran (Korimah, Suhendrian dan Hakim, 2018). Model pengembangan ADDIE ini memiliki kelebihan karena dikembangkan secara sistematis, serta tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis (Tegeh dan Kirna, 2013). Namun demikian, model ADDIE juga mempunyai kelemahan diantaranya seperti waktu yang diperlukan lama dan menekankan pada aspek konten bukan pengalaman belajar (Sites, Green, 2014, dalam Soesilo,

Parhehean dan Munthe, 2020). Dalam hal ini, kelemahan tersebut mungkin sangat berpengaruh pada penelitian yang berbasis pengembangan bahan ajar. Namun dalam hal ini, pengembangan modul layanan informasi sudah sesuai untuk digunakan model ADDIE, karena lebih menekankan pada spek konten / isi.

### **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur yang penulis lakukan dalam pengembangan modul ini merupakan adaptasi dari tahapan pengembangan yang dilakukan oleh Fatmala dan Yelianti (2016:1). Dari kelima tahapan tersebut, dikembangkan lagi menjadi lebih terstruktur dan terperinci menjadi beberapa tahap seperti:

#### **1. Tahap analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis terdiri dari dua aspek yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik:

- a. Analisis kebutuhan meliputi analisis permasalahan yang ada di sekolah serta menghubungkannya dengan keperluan untuk pengembangan kedepannya. Idealnya analisis kebutuhan dalam bimbingan konseling menggunakan instrumen seperti Alat Ungkap Masalah (AUM), dll.
- b. Analisis karakteristik peserta didik meliputi analisis faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan kematangan karir. Dalam hal ini, analisis yang dilakukan juga dalam bentuk wawancara dengan guru BK serta analisis data siswa sebagai data penunjang.

#### **2. Tahap desain (*Design*)**

Pada tahap ini, desain yang dibuat harus disesuaikan dengan rancangan yang diteliti. Menurut Rayanto dan Sugianti, (2020:35) mengatakan “pengembang perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteliti”. Pada tahap desain ini merupakan adaptasi dari tahapan pengembangan yang dilakukan oleh Tania dan joni (2013:5). Meliputi bahwa pada tahap desain ini, modul bimbingan karir yang dikembangkan ini merupakan jenis modul berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan teknologi informasi sebagai

perangkat untuk mengakses modul bimbingan karir. modul bimbingan karir juga dilengkapi dengan petunjuk pengguna dan modul tersebut didesain dengan menggunakan aplikasi *Adoube flash CS 6* . Pada tahap ini modul akan didesain menjadi tiga bagian, yakni bagian pembukaan, isi dan penutup. Desain tersebut sebagai berikut:

- a. Pembukaan, terdiri atas halaman pengantar, petunjuk penggunaan dan daftar isi.
- b. Isi atau (inti), pada bagian inti yaitu mengumpulkan informasi dan teori-teori dari bahan ajar yang berkaitan dengan kematangan karir siswa.
- c. Penutup, terdiri atas daftar pustaka, profil penulis, dan glosarium.

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap berikut:

- a. Pembuatan *storyboard*  
merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan dari produk yang akan dibuat.
- b. Mengkaji Materi Modul Sesuai kebutuhan siswa  
Materi modul disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada kelas XI IPS yang pada hasil AUM UMUM yang disebar terdapat masih banyak siswa yang ragu akan menentukan dan memilih karirnya setelah tamat dari sekolah tersebut..
- c. Penetapan Materi  
Pada tahap ini materi bimbingan karir pada modul dikemukakan dengan beberapa alasan yakni, materi modul bimbingan karir bersifat materi umum seputar karir, materi dilengkapi dengan video seputar penjelasan dasar-dasar seputar karir.

### 3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, pengembangan produk harus disesuaikan dengan tujuan peneliti yaitu produk apa yang akan di buat. Menurut Rayanto dan Sugianti, (2020:36) “mengembangkan sesuai dengan

pengembangan yang akan dilakukan”. Pada tahap *development* atau tahap pengemangan ini merupakan tahap yang diadaptasi dari tahapan pengembangan yang dilakukan oleh Fatmala dan Yelianti (2016) sebagai berikut:

- a. Pembuatan produk berupa modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif yang nantinya terdiri dari beberapa bagian seperti *home*, pendahuluan, isi serta daftar bacaan. Modul yang dikembangkan nantinya berupa aplikasi supaya lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini merupakan bentuk penyesuaian dengan karakter peserta didik yang berada pada tahap remaja yang cenderung mudah bosan dalam membaca.
- b. Pembuatan instrumen validasi dilakukan sebelum tahap implementasi di sekolah. Instrumen validasi dibuat dengan mempertimbangkan saran dari pembimbing dan nantinya akan diberikan pada 3 orang validator. Instrumen validasi ini nantinya terbagi atas 2 yaitu lembar validasi untuk modul serta lembar validasi untuk angket siswa.

#### 4. Tahap implementasi(*Implementation*)

Pada tahap *implementation* atau tahap pengemangan ini merupakan tahap yang diadaptasi dari tahapan pengembangan yang dilakukan oleh Almuharomah, Tantri dan Erawan (2019:4) sebagai berikut:

Penilaian oleh ahli, baik itu ahli di bidangnya. Penilaian ini dilakukan dalam bentuk validasi modul dan validasi lembar angket siswa. Kedua validasi ini dilakukan dengan melibatkan 3 orang validator yang terdiri dari 1 orang dosen (layanan Bimbingan Konseling dan Media BK) , 1 orang guru BK dan 1 orang dosen ahli media. Hasil validasi dalam bentuk skor nantinya menjadi penentu apakah modul dan angket telah valid atau belum. Selain itu, pengisian kolom kritikan dan saran oleh validator juga diperlukan sebagai bentuk penyempurnaan instrumen, serta dapat dijadikan acuan perbaikan oleh penulis. Setelah lembar validasi dinyatakan valid, maka dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Uji praktikalitas dilakukan dalam bentuk

uji coba terbatas kepada subjek uji coba, yaitu siswa kelas XI SMA N 1 Batusangkar. Uji coba penggunaan modul dilakukan untuk mendapatkan respon siswa. Respon ini merupakan data yang diperlukan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai praktikalitas instrumen. Tidak jauh berbeda dengan dengan penilaian oleh ahli, uji coba terbatas pada subjek uji coba ini merupakan bentuk penyempurnaan instrumen dari sudut pandang siswa sebagai *user* (pengguna).

#### 5. Tahap evaluasi

Dalam penelitian ini, penulis tidak sampai pada tahap evaluasi, karena penelitian ini terbatas pada tahap implementasi. Setelah didapatkan penilaian oleh ahli sebagai validator serta hasil angket uji coba responden, maka untuk tahap berikutnya mungkin bisa dilanjutkan di penelitian seterusnya atau peneliti selanjutnya.

### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba adalah sekelompok sampel yang penulis gunakan dalam kajian ini untuk mengumpulkan respon peserta didik mengenai modul yang dikembangkan. Dalam kajian ini, subjek uji coba adalah peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA N 1 Batusangkar. Kelas ini dijadikan subjek uji coba dengan beberapa pertimbangan, diantaranya hasil data AUM umum yang menunjukkan permasalahan siswa pada kelas tersebut dalam mempersiapkan karirnya dimasa depan. Jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek uji coba adalah 30 orang.

### **E. Bentuk dan Jenis Data**

#### **1. Bentuk Data**

Menurut Raihan dalam Amdani (2020:28) menjelaskan bahwa data dibagi atas data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif, adalah data yang menunjukkan keadaan, kejadian yang dinyatakan dengan tidak menggunakan bilangan.

- b. Data kuantitatif, adalah data yang dinyatakan dalam bilangan dan dapat dihitung langsung baik secara matematika dan statistika.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data kualitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari kritik dan saran validator saat uji validasi oleh validator.

## **2. Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder data yang dihimpun dari sumber yang tidak langsung yang biasanya diperoleh data yang didokumentasikan Raihan dalam Amdani (2020). Dapat dipahami bahwa data sekunder adalah data yang dapat diambil dari literatur pustaka, jurnal, dan artikel ilmiah. Sesuai dengan tujuan peneliti mengenai pengembangan modul bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa.

## **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu lembar validasi instrumen, angket responden siswa serta pedoman umum wawancara. Lembar validasi digunakan sebagai alat pengumpul data pada saat proses validasi modul. Lembar validasi ini nantinya akan diberikan pada 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen (Layanan Bimbingan Konseling dan Media BK) serta 1 orang guru BK. Angket responden siswa merupakan alat pengumpul data hasil uji coba modul. Sedangkan pedoman umum wawancara merupakan instrumen pembantu untuk mendapatkan data analisis kebutuhan melalui wawancara. Meskipun digunakan instrumen pembantu dalam wawancara, namun instrumen utama adalah penulis.

#### 4. Teknik Analisis Data

Prosedur analisis data yang digunakan secara umum terbagi atas 2 yaitu:

##### a. Data Kualitatif

Dalam penelitian ini juga terdapat data kualitatif yang berasal dari hasil wawancara di sekolah. Data hasil wawancara dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori Milles Huberman dalam Sugiyono (2019: 249-252) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Reduksi Data, merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Reduksi data juga disebut sebagai kegiatan merangkum, memilih hal pokok serta memfokuskan pada hal yang penting dan ingin dianalisis supaya nampak pola dan kaitannya satu sama lain.
- 2) Penyajian Data, merupakan kegiatan menyajikan data tersebut secara terperinci dan sistematis sehingga lebih mudah untuk dipahami. Data dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, phi card, pictogram dan sejenisnya. Penyajian data tentunya terorganisir dan tersusun hingga mudah untuk dipahami.
- 3) Penarikan Kesimpulan dilakukan setelah dilakukan verifikasi ulang dan peninjauan sebelum dibuat kesimpulan akhir untuk data hasil observasi sederhana di sekolah, karena sifatnya pendukung sekaligus triangulasi data hasil wawancara, sifatnya menambahkan, memperkuat dan juga sebagai data pembanding. Data ini tidak dianalisa secara menyeluruh, namun hanya diambil poin pentingnya secara tematik.

##### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui bagaimana penilaian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, data kuantitatif yang dimaksud yaitu data hasil validasi modul, validasi instrumen angket siswa serta hasil angket siswa (praktikalitas modul). Data akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mengubah data penilaian kualitatif dalam instrumen menjadi bentuk numerik dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel.1 Konversi penilaian Skala Guttman**

Item Pertanyaan	(%) Persentase Ya	(%) Presentasi Tidak
P1		
P2		
P3		
P4		
Total		
Rata-rata		

- 2) Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

Untuk mengetahui posisi presentasi jawaban “Ya” yang diperoleh dari respon siswa maka dihitung terlebih dahulu, kemudian ditempatkan dalam rentang skala presentase sebagai berikut:

Nilai jawaban “Ya” : 1

Nilai jawaban “Tidak” : 0

Dikonversikan dalam persentase:

Jawaban “Ya” :  $1 \times 100\% : 100\%$

Jawaban “Tidak” :  $0 \times 100\% : 0\%$

Perhitungan jawaban “Ya” dari angket :

Jawaban “ Ya” rata-rata : skor X 100% :

- 3) Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah subjek uji coba

- 4) Untuk menentukan nilai secara keseluruhan, digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus.

$$P = \frac{f}{n} = x 100 \%$$

Keterangan:

P :Porsentase

*f* : Frekuensi dari setiap jawaban yang dipilih

*n* : Jumlah

100% : Banyak Konstanta

Kriteria validitas produk/ instrumen validasi serta kriteria praktikalitas modul secara keseluruhan dapat ditentukan dengan merujuk pada tabel di bawah ini.

**Tabel.2 Konversi Penilaian Akhir**

<b>Persentase Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
0-1 %	Tidak ada
2-25 %	Sebagian kecil
26-49 %	Kurang dari setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengahnya
76%-99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa “Modul Multimedia Interaktif Layanan Bimbingan Karir” dengan berbasis multimedia interaktif menggunakan *software Microsoft Office Power Point* . Produk tersebut dikemas dalam bentuk Aplikasi sederhana yang dapat digunakan oleh guru BK dan siswa, baik secara klasikal oleh guru BK di dalam kelas atas secara mandiri oleh siswa dengan bantuan perangkat komputer dan *Smartphone*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE. Tahap-tahap telah dilaksanakan sebagai berikut:

##### 1. Tahap *Need Assesment* (Analisis Data)

Tahap ini berupa analisis peserta dan analisis situasi berupa studi lapangan dan mengumpulkan referensi mengenai pokok bahasan yang dipilih. Kegiatan studi lapangan berupa pengumpulan data informasi tentang kondisi pembelajaran di SMA Negeri 1 Batusangkar khususnya pada kelas XI IPS 3. Informasi yang penenliti dapatkan, berasal dari hasil observasi, wawancara dengan guru BK yaitu bapak Drs. Ediyal Yuspita, M.M dan data AUM Umum yang diisi oleh siswa selama peneliti melaksanakan PPL tahun 2020. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kurangnya kematangan arah pemilihan karir pada siswa, karakteristik siswa, proses layanan bimbingan karir dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi adalah:

- a. Proses pemberian layanan bimbingan karir masih bersifat konvensional dengan metode ceramah.
- b. Kurangnya tenaga guru BK dalam menghandle siswa di sekolah tersebut.

- c. Proses pembelajaran secara daring dikarenakan faktor pandemi corona (*covid-19*) sehingga terbatasnya pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa.

Berdasarkan hasil studi lapangan, peneliti mengembangkan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *software Microsoft Office Power Point*. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan referensi yang berupa jurnal, buku-buku tentang materi seputar layanan bimbingan karir serta tentang aplikasi komputer yaitu *Microsoft Office Power Point*, skripsi, serta semua yang dibutuhkan dalam pengembangan produk seperti, gambar, aplikasi tambahan lainnya, video, audio dan lain-lainnya.

Berikut deskripsi tentang spesifikasi modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Tabel 4.1. Deskripsi Spesifikasi Produk Modul:

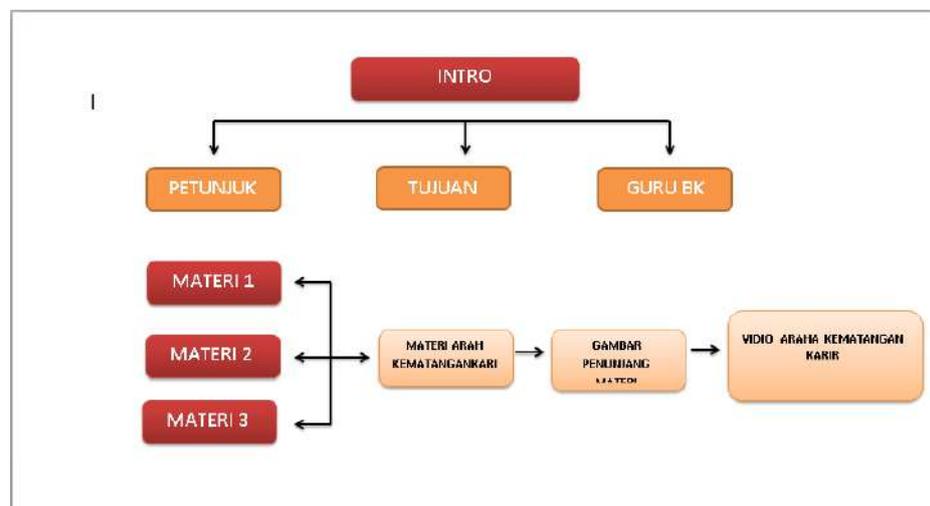
Judul	Modul Layanan Bimbingan Karir
Pengguna	Guru BK dan siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri Batusangkar
Durasi	Tidak terbatas
Image	Format png dan image
Audio	Instrumen dengan format . Wav dan Mp3
Interaktivitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tombol navigasi untuk perpindahan dari slide ke slide lainnya.</li> <li>b. Tombol lanjut untuk menuju pada halaman menu yang terdiri dari tiga tombol di atas yang horizontal (petunjuk, tujuan dan guru BK) dan tiga tombol di samping yang vertical (materi 1, materi 2 dan materi</li> <li>c. Tombol panah kiri untuk kembali.</li> <li>d. Tombol panah kanan untuk lanjut.</li> <li>e. Tombol home untuk menuju slide pertama.</li> <li>f. Tombol exit untuk keluar.</li> </ol>

## 2. Tahap Desain

Merupakan tahap perancangan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif yang meliputi pembuatan alur proses modul tersebut, pembuatan desain secara keseluruhan, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen untuk di uji kelayakan.

### a. Pembuatan Alur Proses Pada Modul Layanan Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif.

Pada alur proses modul ini mengembangkan aliran dari satu slide ke slide yang lainya. Alur proses pada modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif sebagai berikut adalah:



Gambar 4.1. *Storyboard* modul

### b. Pembuatan Desain Secara Keseluruhan (*storyboard*)

*Storyboard* menggambarkan deskripsi setiap slide, *storyboard* dibuat agar dapat memudahkan dalam proses pembuatan produk .

### c. Pengumpulan Objek Rancangan

Pada tahap pengumpulan objek yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan, tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan teks materi pada layanan bimbingan karir serta pengumpulan vidio materi yang akan disajikan dalam produk modul tersebut.

Penyusunan materi dibuat sesuai dengan hasil analisis data yang telah diberikan kepada siswa, sehingga materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa. pada materi yang dibuat mengandung unsur aplikatif pada setiap materi, agar siswa dapat mencerna dan menerapkan materi pada modul. Teks materi berisikan perbedaan karir dan pekerjaan dari segi etimologi, segi konsep, tujuan, skill, dan pendapatan. Berikut teks materi yang telah dimasukkan kedalam modul interaktif yaitu:

a. Perbedaan karir dan pekerjaan



**MATERI I**

**PENGERTIAN KARIR DAN PEKERJAAN**

**KARIR**  
Menurut Gibson dkk (1995: 305) karir adalah rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja selama rentang waktu kehidupan seseorang dan rangkaian aktivitas kerja yang terus berkelanjutan. Dengan demikian karir seorang individu melibatkan rangkaian pilihan dari berbagai macam kesempatan. Jika ditinjau dari sudut pandang organisasi, karir melibatkan proses dimana organisasi memperbaharui dirinya sendiri untuk menuju efektivitas karir yang merupakan batas dimana rangkaian dari sikap karir dan perilaku dapat memuaskan seorang individu.

Pekerjaan ialah sekumpulan kedudukan (posisi) yang memiliki persamaan kewajiban atau tugas-tugas pokoknya. Dalam kegiatan analisis jabatan, satu pekerjaan dapat diduduki oleh satu orang, atau beberapa orang yang tersebar di berbagai tempat

Gambar 4.2. teks materi perbedaan karir dan pekerjaan

b. Perbedaan karir dan pekerjaan segi konsep



**PERBEDAAN KARIR DAN PEKERJAAN**

2. Perbedaan dari segi konsep

Konsep dari sebuah pekerjaan adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan bayaran yang di tujukan untuk memenuhi kebutuhan sehari hari. Sedangkan konsep karier sendiri adalah melakukan sesuatu yang menjadi cita cita dan tujuan kita. Karier dapat mendatangkan rasa puas dan bahagia, sedangkan pekerjaan biasanya hanya di lakukan semata mata untuk memenuhi kewajiban sehari hari.



Gambar 4.3. teks materi perbedaan dari segi konsep

c. Perbedaan karir dan pekerjaan tujuan

**PERBEDAAN KARIR DAN PEKERJAAN**

**3. Perbedaan dari segi tujuan**

Karena karier di dasari oleh cita cita, maka sudah jelas tujuan dari karier adalah untuk memenuhi keinginan dan kepuasan dalam proses mencapai cita cita kita. Berbeda dengan pekerjaan, tujuan dari pekerjaan adalah untuk mendapatkan penghasilan dengan cepat.



Gambar 4.4. teks materi perbedaan dari segi tujuan

d. Perbedaan karir dan pekerjaan skill

**PERBEDAAN KARIR DAN PEKERJAAN**

**4. Perbedaan dari segi skill**

Untuk meniti karier, biasanya di butuhkan kemampuan di bidang ilmu tertentu yang di dapatkan melalui pendidikan formal. Sedangkan untuk mendapatkan pekerjaan biasanya kamu tidak perlu memiliki skill khusus, tugas yang di lakukan cenderung banyak memakai kekuatan fisik.



Gambar 4.5. teks materi perbedaan dari segi skill

e. Perbedaan karir dan pekerjaan pendapatan

**PERBEDAAN KARIR DAN PEKERJAAN**

**5. Perbedaan dari segi pendapatan**

Karier cenderung memberikan pendapatan yang relatif besar dan semakin meningkat seiring berjalannya karier kamu. Sedangkan pendapatan pada pekerjaan cenderung hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup saja, dan biasanya tidak diikuti dengan peningkatan pendapatan.



Gambar 4.6. teks materi perbedaan dari segi pendapatan

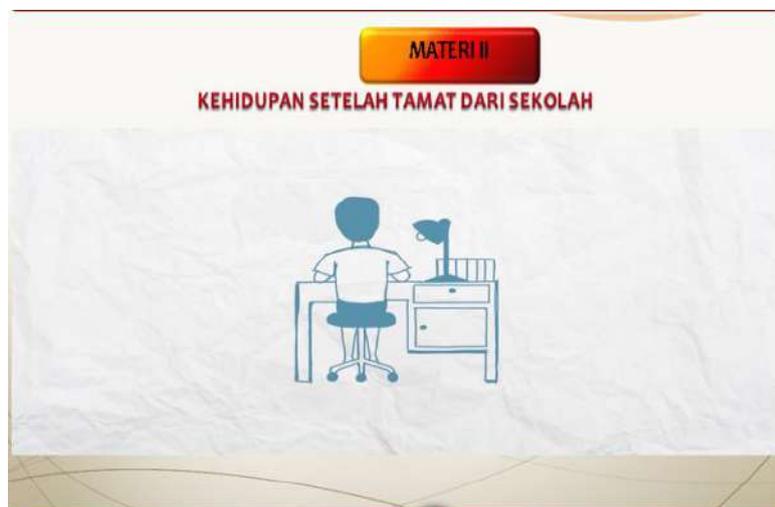
Pegambilan teks tersebut disesuaikan dengan keefektifan produk dimana materi yang digunakan dalam modul yakni materi umum yang berguna sebagai pengantar secara umum. Teks materi ini juga dilengkapi dengan gambar yang di download di internet dengan menyesuaikan tema teks dengan gambar sehingga terlihat lebih menarik untuk modul multimedia interaktif tersebut.

- 2) Pengambilan vidio ,gambar, background, tombol, audio dan lain-lainya.

Pada gambar yang sudah diunduh dari berbagai sumber selanjutnya di *import*, background dibuat dengan mengkreasikan perpaduan berbagai objek yang dibuat, tombol diunduh dan dibuat juga dibuat sendiri menggunakan objek yang ada pada *software*, audio dan vidio yang digunakan juga diunduh dan di *import* kedalam produk agar dapat menarik perhatian siswa sebagai pengguna modul tersebut.

Pada pengunduhan vidio, peneliti menggunakan youtube sebagai sumber dalam mengambil vidio untuk dimasukan kedalam modul. Modul berisikan vidio tiga vidio tentang kehidupan setelah tamat dari sekolah, perencanaan karir dan langkah-langkah dalam merencanakan karir. Berikut ini adalah contoh sebagian vidio yang digunakan dalam pembuatan modul multimedia interaktif:

- a. Kehidupan setelah tamat dari sekolah



Gambar 4.7. vidio kehidupan setelah tamat sekolah

b. Perencanaan karir



Gambar 4.8. Perencanaan karir

c. Langkah-langkah dalam merencanakan karir



Gambar 4.9. vidio langkah-langkah dalam merencanakan karir

Pada vidio tersebut saling berkaitan antara satu dengan lainnya, vidio yang digunakan diurutkan secara terstruktur agar siswa paham akan maksud dari vidio tersebut. Vidio memiliki durasi yang tidak terlalu lama dan ukuran dari vidio juga tidak terlalu besar sehigga pemutaran vidio berjalan dengan lancar.

Berikut ini adalah tabel contoh sebagian objek yang digunakan dalam pembuatan modul multimedia interaktif.

Tabel 4.2. Sebagian Objek untuk Pembuatan Modul

OBJEK					
					

- Tombol Home, berfungsi agar pengguna modul dapat kembali kepada menu atau halaman utama pada modul.
- Tombol on, berfungsi untuk pengguna modul dapat memulai menggunakan modul.
- Tut wuri handayani, hanya sebagai lambang front atas kiri modul.
- Tombol panah kanan, berfungsi untuk pengguna modul untuk lanjut pada halaman berikutnya pada modul.
- Tombol panah kiri, berfungsi untuk pengguna modul untuk kembali kepada halaman sebelumnya pada modul.
- Logo bimbingan konseling hanya sebagai lambang front atas kanan modul.

### 3) Penganimasian

Untuk penganimasian peneliti hanya menggunakan animasi dan transisi yang sudah ada pada aplikasi komputer yang sebagai dasar dalam pembuatan modul multimedia interaktif.

#### d. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen terdiri dari berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, guru BK dan ahli media. Instrumen ahli materi divalidasiikan oleh Dr. Irman, S.Ag, M.Pd (Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling), instrument untuk guru BK divalidasiikan oleh Drs. Ediyal Yuspita, M.M (Selaku guru sekaligus koordinator guru BK disekolah) dan penilaian instrumen ahli media divaidasiikan oleh bapak Budi Harto, M.Kom (Dosen media interaktif).

### 3. Tahap pengembangan (*Development*)

#### a. Pembuatan media

Pembuatan media menggunakan *hardware* dengan spesifikasi sistem operasi windows 8 dan ram 4 Gb. Produk ini diberi nama modul layanan bimbingan karir dengan keseluruhan komponen telah disiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk dengan desain yang dirancang menggunakan *software Microsoft Office Power Point*. Kemudian seluruh komponen dirangkai menjadi sebuah produk modul yang sesuai dengan alur proses dan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.

Berikut adalah tampilan dari modul multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti:

- 1) Tampilan halaman intro, sebelum masuk kehalaman utama intro sebagai *opening*. Halaman ini berisi judul, sasaran pengguna, nama pengembang, dan tombol lanjut. Kita dapat menekan tombol lanjut untuk memasuki menu utama (*home*).



Gambar 4.10. Intro

- 2) Tampilan halaman home, yang berisi menu-menu untuk menuju materi 1, 2 dan 3 serta terdapat menu pada tombol atas memuat seperti petunjuk, tujuan dan guru BK (profil).

- 3) Tampilan petunjuk, yaitu tampilan dimana memberikan petunjuk dan pengarahannya dalam menggunakan modul.



Gambar 4.11. Petunjuk

- 4) Tampilan tujuan, berisi tentang tujuan modul di buat dan manfaat bagi siswa, guru BK dan sekolah.



Gambar 4.12. Tujuan

- 5) Tampilan guru BK (profil), yaitu berisi tentang profil guru BK yang ada di sekolah tersebut.



Gambar 4.13. Profil Guru BK

- 6) Tampilan materi 1, yaitu pada tampilan ini berisi tentang materi seputar karir, penggunaan tombol panah kiri (back), panah kanan (next) dan home.



Gambar 4.14. Materi 1

- 7) Tampilan materi 2, yaitu pada tampilan ini berisi tentang materi seputar karir dan perencanaan karir yang disertai dengan video penunjang. penggunaan tombol panah kiri (back), panah kanan (next) dan home.



Gambar 4.15. Materi 2

- 8) Tampilan materi 3, yaitu pada tampilan ini berisi tentang materi seputar karir dan langkah-langkah memilih karir yang tepat, yang disertai dengan video. penunjang penggunaan tombol panah kiri (back), panah kanan (next) dan home.



Gambar 4.16. Materi 3

## 9) Tampilan penutup



Gambar 4.17. Penutup

## b. Validasi

Tahap validasi ini, produk divalidasikan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media, yaitu pada ahli materi adalah Dr. Irman, S.Ag., M.Pd dan untuk ahli media adalah Budi Harto, M.Kom.

Hasil validasi materi oleh dosen bimbingan dan konseling bapak Dr. Irman, S.Ag., M.Pd diperoleh hasil bahwa materi pada modul dapat diberikan kepada siswa dengan sedikit saran agar materi tersebut disesuaikan dengan arah kematangan karir untuk siswa.

Hasil validasi desain dengan dosen ahli media oleh bapak Budi Harto, M.Kom diperoleh hasil bahwa untuk keseluruhan desain yang terkandung didalam modul tersebut mulai dari, audio, video, animasi, dan transisi layak untuk dipergunakan untuk modul tersebut dengan saran agar ukuran font judul dan kontras warna sedikit diperbesar dan disesuaikan.

Hasil validasi guru BK oleh bapak Drs. Ediyal Yuspita, M.M dengan diperoleh hasil bahwa untuk modul dapat dipergunakan dan disebarakan kepada siswa untuk membantu proses pemberian layanan guru BK kepada siswa.

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementasi*)

Pada tahap implementasi dilakukan pada tanggal 13 September 2021 dengan jumlah 34 siswa di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Batusangkar. Pada tahap ini peneliti membagikan file modul kepada siswa XI IPS 3 dengan perantara guru BK. Karena saat proses implementasi peneliti memiliki kendala bahwa proses belajar mengajar disekolah diselenggarakan dengan proses daring karena masa pandemi COVID-19 atau *Corona Virus Disease*, sehingga untuk proses implementasi produk modul, peneliti menyerahkan produk kepada guru BK untuk dibagikan dan digunakan oleh siswa. Dikarenakan banyak siswa yang tidak menginstall dan mencobakan produk modul layanan bimbingan karir tersebut sehingga peneliti memutuskan untuk mengulang kembali membagikan dan mencobakan produk secara langsung kepada siswa.

Pada hari sabtu tanggal 25 september 2021 peneliti memberikan penjelasan terkait tata cara penginstallan pada produk modul layanan bimbingan karir, baik tata cara penginstallan produk dan juga petunjuk penggunaan dari produk. Saat penginstallan produk ada beberapa kendala yang ditemukan dalam proses tersebut dikarenakan ada kapasitas *handphone* (Hp) siswa yang tidak mendukung untuk menginstall aplikasi

dan kebanyakan dari *handphone* (Hp) siswa memberikan pengamanan terhadap aplikasi yang tidak terdaftar pada *playstore* atau perangkat pendownload aplikasi, sehingga banyak dari siswa tidak bisa menginstall aplikasi modul tersebut. Kemudian peneliti membantu siswa dengan memberikan petunjuk kepada siswa agar aplikasi bisa diinstall. Setelah semua siswa dapat membuka aplikasi maka peneliti memberikan petunjuk bagaimana penggunaan dari produk modul layanan bimbingan karir tersebut.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti tidak sampai pada tahap ini dikarenakan beberapa hal yang membuat tahap ini tidak dapat dilanjutkan sampai pada tahap evaluasi ini, dikarenakan siswa kelas IPS 3 mengikuti ujian naik kelas, serta bagi peneliti ialah jadwal agenda skripsi yang semakin dekat membuat peneliti mencukupi penelitian hanya sampai pada tahap penerapan (*Implementation*).

### **B. Penyajian Data Uji Coba**

Pada pengujian instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Analisis instrumen dilakukan secara kualitatif kepada sejumlah siswa yang memiliki karakteristik sama dengan siswa yang akan diuji dengan instrumen tersebut. Subyek penelitian uji instrumen ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri Batusangkar dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Berikut adalah hasil uji validasi dan reliabilitas instrumen.

#### 1. Validasi Instrumen

Analisis instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 cara yakni analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif adalah analisis yang dilakukan oleh validator yang mempunyai rumpun keahlian sesuai dengan instrumen yang dibuat oleh (Majid, 2006). Validator instrumen dalam penelitian ini adalah satu orang dosen

jurusan bimbingan dan konseling, satu orang dosen ahli media dan guru bimbingan dan konseling.

Data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian skala likert, sedangkan untuk data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari saran validator. Berikut kriteria penskoran yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.3 kriteria penskoran angket validasi

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat kurang tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

Tabel 4.4 kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentasi

Persentasi %	Tingkat kevalidan	Keterangan
$84 < \text{skor} \leq 100$	Sangat valid	Tidak revisi
$68 < \text{skor} \leq 84$	Valid	Tidak revisi
$52 < \text{skor} \leq 68$	Cukup valid	Sebagian revisi
$36 < \text{skor} \leq 52$	Kurang valid	Revisi
$20 < \text{skor} \leq 36$	Tidak valid	Revisi

Adapun instrumen validasi isi atau materi, instrumen validasi desain media, dan validasi instrumen guru BK akan dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Instrumen validasi Ahli Materi

No.	Kriteria
1.	Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran
2.	Keruntutan penyajian materi produk modul
3.	Kesesuaian judul dengan isi materi produk
4.	Kesesuaian isi dengan gambar
5.	Kesesuaian isi dengan video

6.	Kejelasan paparan materi
7.	Ketepatan isi materi untuk mengarahkan kematangan karir siswa
8.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam produk modul

Tabel 4.6 Instrumen validasi Ahli Media

No.	Kriteria
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi
2.	Produk sesuai dengan multimedia interkatif
3.	Vidio sesuai dengan isi materi
4.	Kesesuaian Animasi dan music
5.	Kesesuaian transisi
6.	Ketepatan background produk
7.	Kemudahan penggunaan produk
8.	Ketepatan fungsi tombol-tombol dalam produk

Tabel 4.7 Instrumen validasi Guru BK

No.	Kriteria
1.	Membantu guru BK dalam menyampaikan materi layanan
2.	Keruntutan penyajian materi produk modul
3.	Kesesuaian judul dengan isi materi produk
4.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi
5.	Kesesuain isi dengan video
6.	Kejelasan paparan materi pada teks dan video
7.	Ketepatan isi materi untuk mengarahkan kematangan karir siswa
8.	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam produk modul

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi isi/materi oleh bapak Dr. Irman, S.Ag., M.Pd selengkapnya dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Skor
		Ahli Materi
1.	Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran	5
2.	Keruntutan penyajian materi produk modul	4
3.	Kesesuaian judul dengan isi materi produk	4
4.	Kesesuaian isi dengan gambar	4
5.	Kesesuaian isi dengan video	5
6.	Kejelasan paparan materi	4
7.	Ketepatan isi materi untuk mengarahkan kematangan karir siswa	4
8.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam produk modul	5
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>
<b>Mean/Rata-Rata</b>		<b>4.3</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sangat layak</b>

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai skor yang diberikan oleh validator untuk materi pada produk modul layanan bimbingan karir ini berkisaran 4.3, persentase 87.5% dengan klasifikasi sangat layak, yang artinya pada produk ini materi yang ditampilkan sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Batusangkar.

Data ahli materi dapat dilihat kualitas penilaian secara keseluruhan dalam bentuk persentase dengan hasil sebagai berikut:

Dibawah ini merupakan catatan, komentar, dan saran yang diberikan oleh ahli materi untuk produk modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan.

Tabel. 4.9 Saran dari ahli materi

No.	Catatan	Saran
1.	Materi	- Modul sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan untuk mengetahui arah kematangan karir.

Perubahan produk modul sesuai dengan saran dari validator ahli materi dengan menambahkan materi dan vidio yang berkaitan dengan arah kematangan karir:



Gambar 4.18. Revisi Materi



Gambar 4.19. Revisi Materi

Sebelumnya validator pada ahli materi sudah memberikan penilaian yang baik terhadap produk modul yang dikembangkan, namun dalam hal ini validator sedikit memberikan saran agar modul sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan untuk mengetahui arah kematangan karir. untuk itu peneliti sudah

menambahkan saran yang diberikan validator kedalam produk modul, seperti pada gambar 4.18 dan gambar 4.19.

b. Data kuantitatif

Pada data kuantitatif dari validasi Media oleh bapak Budi Harto, M.Kom selengkapnya dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Skor
		Ahli Media
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi	4
2.	Produk sesuai dengan multimedia interaktif	5
3.	Vidio sesuai dengan isi materi	5
4.	Kesesuaian Animasi dan music	5
5.	Kesesuaian transisi	4
6.	Ketepatan background produk	4
7.	Kemudahan penggunaan produk	5
8.	Ketepatan fungsi tombol-tombol dalam produk	5
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>
<b>Mean/Rata-Rata</b>		<b>4.6</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sangat layak</b>

Dari hasil validasi di atas bahwa untuk penilaian media yang dibuat oleh peneliti dengan 8 item dengan jumlah penilaian yang diberikan oleh validator yakni 37 dengan rata-rata 4.6, persentase 92.5% serta untuk klasifikasi sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa untuk desain media dan keberfungsian semua tombol-tombol serta kemenarikan dari produk tersebut dapat digunakan dan bisa disebut sebagai multimedia interaktif.

Tabel. 4.11 Saran dari ahli media

No.	Catatan	Saran
1.	Desain	- Sedikit koreksi pada pemilihan warna background, front dan keselarasan tampilan.

Perubahan produk sebelum dan sesudah validasi media dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.20. Gambar sebelum validasi



Gambar 4.21. Gambar sesudah validasi

Dapat dilihat perbandingan dari kedua gambar di atas bahwa sebelum validasi pada pemilihan warna *background*, dan *fonts* belum selaras sehingga terlihat tidak jelas dan kurang menarik. Sementara pada gambar kedua yang merupakan hasil sesudah

melakukan validasi bersama validator menunjukkan bahwa pemilihan warna *background*, dan *fonts*, gambar dan tata letak tulisan judul sudah diperbaiki sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik.

c. Data Kuantitatif

Pada data kuantitatif dari validasi oleh Guru BK yaitu bapak Drs. Ediyal Yuspita, M.M selengkapnya dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.12 Hasil Validasi Guru BK

No.	Butir Penilaian	Skor
		Guru BK
1.	Membantu guru BK dalam menyampaikan materi layanan	5
2.	Keruntutan penyajian materi produk modul	5
3.	Kesesuaian judul dengan isi materi produk	5
4.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	4
5.	Kesesuaian isi dengan video	5
6.	Kejelasan paparan materi pada teks dan video	5
7.	Ketepatan isi materi untuk mengarahkan kematangan karir siswa	5
8.	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam produk modul	5
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>
<b>Mean/Rata-Rata</b>		<b>4.8</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>

Dari hasil validasi di atas bahwa untuk penilaian guru BK yang dibuat oleh peneliti dengan 8 item dengan jumlah penilaian yang diberikan oleh validator yakni 37 dengan rata-rata 4.8 dan persentase 97.5% dengan klasifikasi sangat layak. Dapat

disimpulkan bahwa untuk penilaian dari guru BK bahwa produk tersebut layak untuk digunakan oleh guru BK dalam membantu proses guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa terkhusus pada layanan bimbingan karir.

### 3. Hasil uji coba di SMA Negeri 1 Batusangkar

Setelah produk melalui beberapa tahap validasi oleh validator serta juga sudah diperbaiki semua saran dan revisian dari validator, kemudian produk modul layanan bimbingan karir ini diuji cobakan kepada siswa yang terdiri dari 36 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk menguji kemenarikan dan kemudahan dari produk modul layanan bimbingan karir yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu diakhiri dengan pembagian berupa angket praktikalitas, agar siswa dapat menilai produk yang telah dibagikan dan digunakan. Berikut tabel hasil uji coba produk pada tabel 4.13.

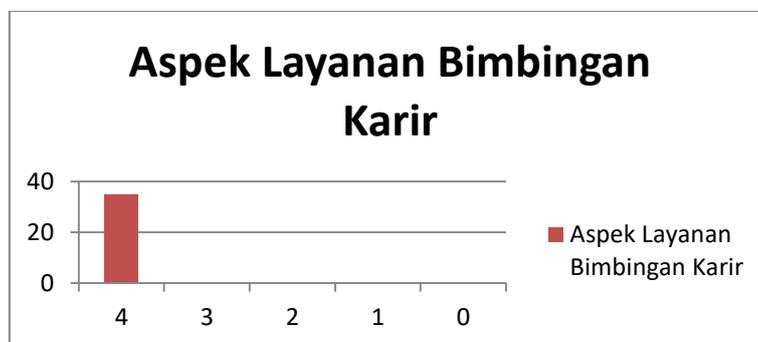
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Produk (**Aspek Layanan Bimbingan Karir**)

No	Aspek Layanan Bimbingan Karir	Skor
1.	Materi pada modul ini memberikan informasi tentang pemilihan karir	34
2.	Materi pada modul memberikan manfaat untuk mempersiapkan diri untuk menempuh karir dimasa mendatang	34
3.	Materi pada modul memuat contoh-contoh yang mudah dipahami	34
4.	Materi pada modul membantu dalam merencanakan arah pemilihan karir	34
<b>Jumlah</b>		<b>136</b>
<b>Porsentase</b>		<b>100%</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Seluruhnya</b>

Pada hasil aspek layanan bimbingan karir terdapat total skor penilaian angket 136, rata-rata 4, simpangan baku 0, persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa pada aspek layanan bimbingan karir ini semua siswa setuju dengan keempat pertanyaan dalam angket praktikalitas penggunaan modul tersebut. Semua siswa memberikan jawab Ya.

Data dapat dilihat dari grafik Aspek Layanan Bimbingan Karir dibawah berikut:

Gambar grafik Aspek Layanan Bimbingan Karir 4.22.



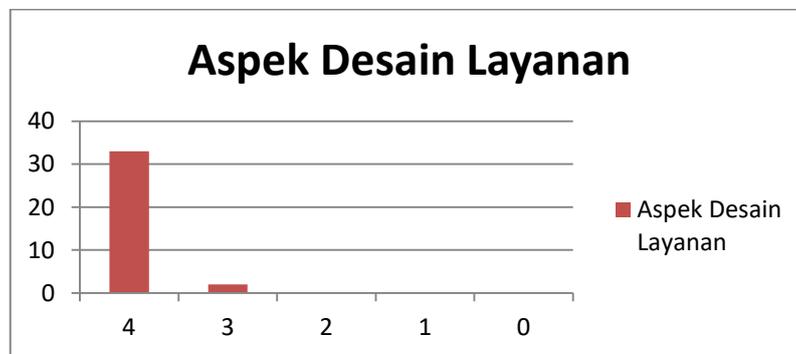
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Produk (**Aspek Desain Layanan**)

No	ASPEK DESAIN LAYANAN	Skor
1.	Modul mudah untuk diaplikasikan	34
2.	Kesesuaian materi modul dengan tujuan layanan bimbingan karir	34
3.	Modul layanan bimbingan karir ini menumbuhkan motivasi untuk mempersiapkan karir dimasa mendatang	34
4.	Materi modul menarik dan tidak membosankan	33
<b>Jumlah</b>		<b>135</b>
<b>Porsentase</b>		<b>98.5%</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sebagian Besar</b>

Pada hasil aspek layanan bimbingan karir terdapat total skor penilaian angket 134, rata-rata 3.9, simpangan baku 0, persentase 98.5%, dengan nilai maksimal 4 dan nilai minimal 3. Dapat disimpulkan bahwa pada aspek desain layanan ini dari 35 siswa yang memberikan jawaban terdapat 2 orang siswa yang menjawab Tidak pada pertanyaan nomor 4 di aspek desain ini, menjadikan total siswa yang menjawab Ya sebanyak 33 orang.

Data dapat dilihat dari grafik Aspek Desain Layanan dibawah berikut:

Gambar grafik Aspek Desain layanan 4.23.



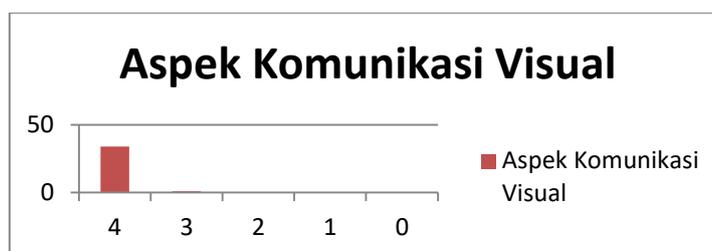
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Produk (Aspek Komunikasi Visual)

No	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL	Skor
1.	Antara satu materi dan materi selanjutnya saling terhubung dan berkaitan	34
2.	Setiap materi yang disajikan memiliki judul materi, serta materi disajikan sederhana dan jelas.	33
3.	Penggunaan modul layanan bimbingan karir dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa	34
4.	Produk modul layanan bimbingan karir ini memiliki tujuan yang jelas	34
<b>Jumlah</b>		<b>135</b>
<b>Porsentase</b>		<b>99.2%</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sebagian Besar</b>

Pada hasil aspek komunikasi visual terdapat total skor penilaian angket 135, rata-rata 3.9, simpangan baku 0, persentase 99.2% dengan nilai maksimal 4 dan nilai minimal 3. Dapat disimpulkan bahwa pada aspek komunikasi visual ini dari 35 siswa yang memberikan jawaban, terdapat 1 orang siswa yang menjawab Tidak pada pertanyaan nomor 2 di aspek komunikasi visual, menjadikan total siswa yang menjawab Ya sebanyak 34 orang.

Data dapat dilihat dari grafik Aspek Komunikasi Visual dibawah berikut:

Gambar grafik Aspek Komunikasi Visual 4.24.



## B. Pembahasan

Pengembangan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif ini menggunakan program utama *Microsoft Office power Point*. Penelitian dan pengembangan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif ini mengacu kepada pada modul pengembangan ADDIE dengan 6 tahap pengembangan yaitu, *Analisis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap-tahap pengembangan tersebut menghasilkan produk akhir berupa modul multimedia interkatif dengan judul “ Modul Layanan Bimbingan Karir”. Berikut akan dibahas tahap-tahapan yang digunakan:

### 1. Analisis

Pada tahap analisis ini, merupakan tahapan dimana peneliti melakukan analisis data dengan cara melakukan observasi kesekolah, wawancara bersama seorang guru BK dan data AUM Umum. Kemudian data tersebut peneliti analisis sehingga data bisa dilanjutkan untuk peneliti

teliti dan kembangkan. Berbeda dengan analisis yang digunakan oleh Arliani (2020: 68-72) terdapat 3 tahap analisis data yang digunakan yaitu: Studi lapangan, studi pustaka dan karakteristik peserta didik. Setiap tahap dilaksanakan observasi dan wawancara, pada studi lapangan peneliti tersebut menganalisis kebutuhan di sekolah, baik sarana dan prasarana dalam menunjang kebutuhan pemberian layanan bimbingan konseling terkhusus layanan karir kepada siswa, studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia interaktif. Pada tahap karakteristik peserta didik yaitu kebutuhan peserta didik dalam pemberian layanan bimbingan konseling.

Berbeda dengan penelitian Arliani (2020), Leksana (2015: 294) menggunakan 3 tahap analisis data yaitu wawancara, skala psikologis, dan dokumentasi. Selanjutnya Alfarisyi (2018: 58-60) menyebutkan, terdapat 3 tahap yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik.

Untuk analisis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan AUM umum. Alasan peneliti menggunakan 3 tahapan tersebut diantaranya: disaat peneliti melakukan penelitian dimasa pandemic covid-19, proses pelaksanaan belajar mengajar dilakukan secara *daring* (online).

## 2. Desain

Setelah semua data didapatkan dan dianalisis maka peneliti melanjutkan membuat desain untuk produk modul yang sesuai dengan data yang telah dianalisis sebelumnya, sehingga produk yang dikembangkan terlihat lebih sistematis.

Pada tahap desain peneliti membuat *story board*, mengumpulkan objek-objek rancangan seperti ikon dan tombol yang digunakan dalam modul yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *microsoft power point*, dan memasukan instrument angket dalam modul. Berbeda dengan desain Arliani (2020: 74) terdapat pengumpulan dan pembuatan *background*,

gambar ikon, tombol dan musik dengan menggunakan aplikasi *adobe flash*, pada gambar pembuatan dan pengkombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan *coreldraw graphic suite X7*.

Berbeda dengan penelitian Alfarisyi (2018: 60) yang dimulai dengan menyusun kerangka yang terdiri halaman cover, kompetensi dasar, petunjuk penggunaan modul, peta konsep, kegiatan belajar, merangkum, dan test evaluasi akhir. Desain produk yang buat oleh Cahyanti (2017: 73) adalah menyusun kerangka materi dan soal, menyusun *flowchart*, pembuatan *story board* produk dibuat dengan menggunakan aplikasi pokok yakni *Adobe Flash Cs 6*.

### 3. Development

Pada tahap development ini merupakan tahapan dalam mengembangkan produk yang dibuat dengan melalui beberapa tahapan sebelumnya yakni, analisis dan desain. Tahap development ini merupakan tahapan yang penting karena tahapan ini yang akan menentukan kualitas kelayakan dan keefektivan dari produk yang akan diujikan, Sehingga pada materi modul yang dikembangkan akan mudah dipahami dan digunakan oleh guru BK dan siswa dalam proses layanan bimbingan karir di sekolah.

Hal ini sesuai dengan penjelasan Depdiknas (2008)“bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk yang harus dimiliki oleh modul atau bisa dikenal dengan istilah *user friendly*.

Kemudian modul haruslah tersusun dengan rapi dan sistematis sehingga layak untuk dipergunakan oleh guru BK dan siswa sehingga tujuan dari layanan dapat tersampaikan dengan akurat, sesuai dengan pendapat Mulyasa dalam Nengsih dan Simarmata (2019 :267-268) bahwa modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar dan mengambil keputusan dalam karir.

Dengan demikian modul layanan bimbingan karir dapat digunakan dengan mudah dan sederhana sehingga membantu siswa dalam merencanakan arah karir yang sesuai dengan potensi yang dimiliki.

#### 4. Implementasi

Pengimplementasian modul layanan bimbingan karir yang disusun telah mencapai pada taraf keterpakaian yang memadai. Semua aspek perencanaan dapat dilakukan oleh guru BK dengan baik, segala alat yang dibutuhkan dalam penggunaan modul dapat disediakan oleh guru BK. Selanjutnya aspek pelaksanaan dapat mengikuti langkah-langkah yang telah disusun.

Selanjutnya pada pengujian modul yang terdiri dari 3 tahap yaitu validasi ahli materi, validasi guru BK dan validasi ahli media. Modul ini kemudian divalidasi oleh 1 orang dosen layanan bimbingan dan konseling dan validasi ahli media oleh 1 orang dosen Multimedia. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang sudah dibuat oleh peneliti yang sudah divalidasi oleh 1 orang dosen ahli. Pada angket digunakan untuk menguji kelayakan modul dengan menggunakan angket skala likert untuk validasi ahli materi dan ahli media.

Sebagai produk hasil pengembangan, produk ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan modul ini antara lain:

1. Modul ini merupakan modul layanan bimbingan karir yang berbasis multimedia interaktif yang disajikan dalam program *Microsoft Office power Point* dengan pemakaian yang mudah dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempersiapkan diri untuk kematangan karirnya.
2. Modul ini merupakan modul media interaktif yang mudah digunakan, bisa digunakan secara mandiri tanpa guruBK.
3. Modul ini berfungsi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengarahkan karirnya untuk dimasa mendatang.

4. Modul ini dikembangkan berdasarkan perkembangan IPTEK saat ini. Sehingga pelayanan bimbingan karir di sekolah bisa mengikuti perkembangan zaman dan mengalami pembaharuan.

Kekurangan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif antara lain:

1. Pada modul belum dimasukan angket atau evaluasi dalam melihat progres dari kematangan karir siswa tersebut.
2. Materi yang disajikan terfokus kepada arah kematangan karir.
3. Modul ini hanya bersifat pelengkap, karena tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan arah kematangan karir (studi pada siswa kelas IPS 3) di SMA Negeri 1 Batusangkar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif merupakan produk modul yang dikembangkan dalam membantu proses pemberian layanan bimbingan konseling kepada siswa pada masa pandemi dikarenakan siswa belajar di rumah dengan sistem *Online*. Produk dibangun menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *need assesment, design, development, implementation* dan *evaluation*.
2. Modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan ini telah divalidasi kepada beberapa pihak ahli, baik itu ahli materi dan ahli desain produk.

#### **B. Keterbatasan produk**

Modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. Modul layanan bimbingan karir ini hanya membahas materi seputar arah kematangan karir pada siswa.
2. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi, tidak sampai pada tahap evaluasi

#### **C. Pengembangan produk lebih lanjut**

Modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif dapat disempurnakan pada pengembangan berikutnya. Penyempurnaan tersebut dapat dilakukan dengan masukan peneliti sebagai berikut:

1. Modul dapat dikembangkan lagi menjadi beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Penambahan materi karir yang lebih kompleks dalam konten modul tersebut.
3. Menambahkan animasi-animasi dan audio pendukung materi agar lebih mudah siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam produk modul.

#### **D. Saran**

Agar kedepannya pengembangan terhadap semua aspek bidang layanan bimbingan konseling, yang mana peneliti memfokuskan pada produk-produk layanan bimbingan karir. supaya penerapan dan penggunaan modul layanan bimbingan karir berbasis multimedia interaktif lebih dibuat secara sederhana, efektif dan efisien. Sehingga siswa mampu dengan mudah memahami dan mengaplikasi konten (isi) dari produk tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbarudin, A. 2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: Skripsi.
- Almuharomah, F. A, Tantri. M dan Erawaan, K. 2019 . *Pengembangan modul fisika terintegrasi kearifan lokal “beduk” untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa smp*. Berkala ilmiah pendidikann fisika 7 ( 1).
- Amdani, S. P. 2020. *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Pemahaman Kesehatan Reproduksi Remaja Di Sma Negeri 2 Padang Panjang*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar: Skripsi.
- Anggayani, R. P. 2019. *Perencanaan Karier Menurut Teori Donald E. Super Ditinjau dari Perspektif Al-quran*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri AR-RANIRY
- Asi, N., G, Madina., R dan Usman., I.2020. *Pengembangan Modul Kecerdasan Spiritual Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi Pada Siswa, Jambura Guidance and Counseling Journal 1( 2): 87-97*.
- Ayriza, Yulia. 2009. *Pengembangan Modul Bimbingan Pribadi Sosial Bagi Guru Bimbingan Konseling Untuk Menghadapi Bencana Alam, Jurnal Kependidikan 39 (2):141-156*.
- Aziz, A. 2019. *Pengembangan Media Spining sebagai Layanan Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitar Islam Negeri Raden Intan Lampung: Skripsi.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*.CV. ANDI OFFSET: Yogyakarta.
- Darma, J. dan Shenian. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*.PT. Transmedia: Jakarta selatan.
- Fatmala, D dan Yelianti, U. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa SMA Menggunakan Eclipse Galileo. Biodi 2 (1): 1-6*.

- Fitriyani, N. Dkk. 2019. *Implementasi Teori Donald Super E. Super Pada Program Pelayanan Bimbingan Karir Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Ilmu dan Budaya. Vol. 41, No.65
- Hakim, Azizul. 2017. *Pengaruh Bimbingan Karier Terhadap Minat Karier Peserta Didik Kelas VIII Mts Negeri 2 Bandar Lampung* . Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universita Islam Negeri Raden Intan Lampung: Skripsi.
- Hartono. 2016. *Bimbingan karier*. Kencana: Jakarta.
- Hisbiyatul, dkk. 2017. *Pengaruh Layanan Bimbingan karir Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Pasirian Kabupaten Lumajang*: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember: Skripsi.
- Jetmika, D dan Linda. 2015. *Gambara Kematangan Karir Pada Mahasiswa Tingkat Akhir*. PSBERNETIKA 8 ( 2).
- Komariah., S. Suhendri., H dan Hakim., A., R. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android, Jurnal Kajian Pendidikan Matematik* 4(1): 43-52.
- Lekasana, D. M. 2015. *Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa* :AKADEMIKA 9 ( 2).
- Lekasana, D. M. Mungin, E. W dan Tadjri. 2013. *Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling:Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, I. 2017. *Meningkatkan Kematangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis Life Skill*. Jurnal Konseling GUSJIGANG: Universitas Muria Kudus, Vol. 3. No.1.
- Masdudi. 2015. *Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah*. Cirebon: Nurjati Press.
- Munir, 2012. *Multimedia dan konsep aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugrahaini, F dan Dian. 2015. *Hubungan Antara Kematangan Karir Dan Psychological Well-Being Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 5 Semarang*. Jurnal Empati 4.

- Nurdyansyah dan Mutala'iah, N. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Partino, H., R. 2006. *Kematangan Karir Siswa SMA*. Univesitas Cendrawasih: Psikologika (21).
- Perianto, E. dan Arum, S. 2017. *Pengembangan Modul Bimbingan Karir sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Arah Karir Pada Mahasiswa Tingkat Akhir*. Jurnal bimbingan dan konseling 2( 1).
- Pratama., S., O. dan Yuhendri., M.2020. *Pengembangan Modul Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 1 (1): 62-66*.
- Putranto, S., A., E. 2016. *Hubungan Antara Kemandirian Dengan Kematangan Karir Pada Siswa XII SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma: Skripsi.
- Rambe, R. 2018. *Layanan Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI MIA 3 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: Skripsi.
- Rambe., S., A. Mudjiran dan Marjohan. 2017. *Pengembangan Modul Layanan Informasi untuk Mengembangkan Kontrol Diri dalam Penggunaan Smartphon, Konselor 6 ( 4): 132-137*.
- Rayanto, Y.H dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute
- Risqiyain, L.,H. dan Edi, P. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal kajian Bimbingan dan Konseling 4( 3).
- Rohmah, K. dan Nailul, F. 2016. *Layanan Bimbinhan Karir Untuk Meningkatkan Motivasi Lanjt Pendidikan Kepeguruan Tinggi Pada Siswa SMA Negeri 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta*. Jurnal Hisbah 13( 1).
- Saifuddin, A. 2017. *Meningkatkan Karir Kematangan Karier Peserta Didik SMA dengan Pelatihan Reach Your Dream dan Konseling Karir*. Jurnal Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta. 44( 1).
- Soesilo., A. dan Munthe., A., P. 2020. *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 10(3): 232-243*.

- Sofiah, S., S. 2018. *Aplikasi Fungsi Bimbingan Karir dan Minat Siswa Melanjutkan Pendidikan Keperguruan Tinggi*. Jurnal bimbingan, penyuluhan, konseling dan psikoterapi islam: UIN Sunan Gunung Djadi Bandung 6 ( 1).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukendar, U. 2008. *Hubungan Fungsi Bimbingan Karir Dengan Minat Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa/siswi 7 Jakarta*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta: Skripsi.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. UNY Press: Yogyakarta.
- Susanti, R. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar, Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan 2( 2): 156-173*.
- Tania, L. dan Joni, S. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya*.
- Tegeh, I., M. dan Kirna., I., M. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model, Jurnal Ika 11(1): 12-26*.
- Widarto. 2015. *Bimbingan Kareir Dan Tips Berkarier*. PT. Leutika Nouvalitera: Yogyakarta.

