



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING**

CERMIN

Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling

**EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR PESERTA DIDIK
MELALUI BIMBINGAN KARIER**

Eti Yuliana¹, Lumaurreidlo², Linda Dwi Sholikhah³

Mahasiswa UNUGHA Cilacap¹, Dosen UNUGHA Cilacap^{2,3}

etiyluliana547@gmail.com¹, lumaurreidlo@iaiig.ac.id², lindadwisholikhah@gmail.com³

Abstrak

Pada layanan bimbingan dan konseling diperlukannya perkembangan khususnya pada bimbingan karir, pemberian informasi yang up to date. Pentingnya perencanaan karir yang dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama dalam penentuan pemilihan jenjang sekolah lanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perencanaan karir peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan karir menggunakan media interaktif untuk meningkatkan perencanaan karir peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, dengan jumlah populasi sebanyak 32 responden. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket skala sikap. Metode analisis data menggunakan SPSS (Statistical Program For Social Science) 16.0 for window.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa taraf signifikansi adalah 0,505. Hal ini menunjukkan arti bahwa probabilitas lebih dari 0,5 yang menandakan bahwa nilai paired (0,505) lebih besar dari nilai sig (0,5), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Ketika H_0 diterima tidak ada peningkatan yang signifikan, berarti pula bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan setelah penggunaan variabel x (media interaktif) untuk meningkatkan variabel y (perencanaan karir peserta didik Sekolah Menengah Pertama). Sehingga dapat diartikan bahwa media interaktif belum mampu meningkatkan perencanaan karir peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Kata kunci: Media Interaktif, Perencanaan Karir, Bimbingan Karier

A. Pendahuluan

Saat ini bangsa Indonesia dan dunia sedang menghadapi “knowledge-based society” dalam hal ini dimana, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi landasan penting dalam kehidupan sehari-hari. Dimana manusia, tidak bisa terlepas peran dari teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentunya berdampak pada berbagai kehidupan terutama dalam tata kerja untuk kepentingan pribadi dan kelompok. Sehingga menimbulkan ketergantungan pada manusia untuk merancang, membuat dan menggunakan berbagai perangkat sebagai penunjang utama dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari termasuk pendidikan.

Bimbingan dan Konseling berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 pasal 1 adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli untuk mencapai kemandirian dalam hidupnya. Dalam rangka memfasilitasi peserta didik guna mempersiapkan perencanaan karir yang dilakukan sejak dini untuk masa depan peserta didik yang lebih terarah, terprogram dan teratur.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh Edris Zamroni, DYP Sugiharto, dan Imam Tadjri (2014) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan Karir Pada Program Peminatan Siswa SMP” bahwa penggunaan media multimedia interaktif mengakibatkan adanya peningkatan signifikan dibawah 95% ditunjukkan dengan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir.

Oleh sebab itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang bidang bimbingan karir untuk meningkatkan pemahaman peserta didik agar mengetahui jenjang pendidikan lanjutan yang sesuai. Peneliti menggunakan subjek peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang membutuhkan pengenalan bimbingan karir sejak dini untuk mempersiapkan karir masa depannya, agar tidak terjadi kebingungan untuk memilih jurusan maupun dunia pekerjaan. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui perencanaan karir peserta didik sebelum menggunakan media interaktif, untuk mengetahui perencanaan karir peserta didik setelah menggunakan media interaktif, untuk mengetahui efektivitas layanan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karir melalui bimbingan karir pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif karena penelitian ini banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasil penelitian ini diwujudkan dalam angka. Lebih spesifiknya penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional, yaitu menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain. Metode kuantitatif adalah metode berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu,

pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. (Sugiyono, 2017)

Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017). Melalui penelitian hasil uji coba eksperimen ini, penulis berusaha menemukan data-data kuantitatif terkait dengan keefektifan layanan media Adobe Flash dalam perencanaan karir. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif adalah data berupa angka.

Metode yang digunakan adalah menggunakan metode eksperimental semu. Penelitian eksperimental semu merupakan penelitian yang meniru kondisi penelitian murni semirip mungkin akan tetapi tidak semua variabel yang relevan dapat dikendalikan dan dimanipulasi (Azwar, 2016). Karena pengendalian dan manipulasi tidak sepenuhnya berada di tangan peneliti maka ciri unik penelitian ini adalah adanya metode kontrol parsial yang berdasarkan pada identifikasi yang seksama terhadap faktor-faktor yang dicurigai akan mempengaruhi validitas internal dan validitasnya eksternalnya. Peneliti menggunakan eksperimen karena dalam hal ini peneliti menggunakan suatu perlakuan untuk mengetahui suatu akibat dari perlakuan tersebut. Perlakuan dalam penelitian ini adalah layanan informasi karir menggunakan media adobe flash dan untuk mengetahui apakah dapat meningkatkan kemampuan perencanaan karir peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII dengan mengambil sampel kelas VIII C dan kelas VIII G. Alat instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2017, hal. 244). Dalam penelitian ini menggunakan analisis data angket. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan skor perilaku peserta didik sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan karir dengan menggunakan analisis varians (ANOVA = analysis of Variance) menurut R.A Fisher (Hasan, 2012). Pengujian hipotesis yang digunakan menggunakan pengujian hipotesis beda dua varians. Dengan rumus variansnya sebagai berikut :

$$S_1^2 = \frac{\sum X_1^2}{n_1 - 1} - \frac{(\sum X_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}$$
$$S_2^2 = \frac{\sum X_2^2}{n_2 - 1} - \frac{(\sum X_2)^2}{n_2(n_2 - 1)}$$

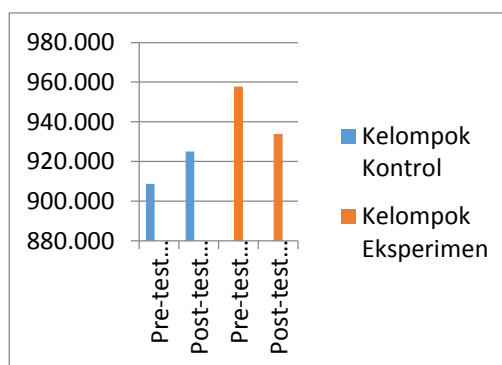
Keterangan:

S_1^2 = varians dari sampel 1 dengan n_1 individu

S_2^2 = varians dari sampel 2 dengan n_2 individu

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan menggunakan SPSS (Statistical Program For Social Science) 16.0 For windows, diperoleh data tabel varians signifikan adalah 0,505. Hal ini menunjukkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0,05 yang menandakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Ketika H_0 diterima berarti tidak ada peningkatan yang signifikan, berarti pula bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan penggunaan variabel x (media interaktif Adobe Flash) untuk meningkatkan variabel y (perencanaan karir peserta didik). Sehingga dapat diartikan bahwa media interaktif media Adobe Flash belum mampu meningkatkan perencanaan karir peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.



Gambar.1 Grafik Perencanaan Karir Peserta didik

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan menggunakan SPSS (Statistical Program For Social Science) 16.0 For windows, diperoleh data tabel varians signifikan adalah 0,505. Hal ini menunjukkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0,05 yang menandakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Ketika H_0 diterima berarti tidak ada peningkatan yang signifikan, berarti pula bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan penggunaan variabel x (media interaktif Adobe Flash) untuk meningkatkan variabel y (perencanaan karir peserta didik). Sehingga dapat diartikan bahwa media interaktif media Adobe Flash belum mampu meningkatkan perencanaan karir peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah menggunakan perhitungan statistik SPSS (Statistical Program Form Social Science) 16.0 for windows dengan judul “Efektifitas Media Interaktif Dalam Meningkatkan Perencanaan Karir Peserta didik melalui Bimbingan Karir” di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kesugihan Cilacap pada kelas VIII C dan kelas VIII G dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Perencanaan karir peserta didik sebelum diberikan bimbingan karir menggunakan media interaktif pada kelompok kontrol sebesar 90.8750 dan kelompok eksperimen 94.4375. hal ini berarti tingkat perencanaan karir peserta didik sudah tinggi. 2) Perencanaan karir peserta didik setelah diberikan layanan media iteraktif pada kelompok kontrol 92.5000 dan kelompok eksperimen sebesar 95.7813. hal ini menunjukkan tidak ada peningkatan signifikan perencanaan karir peserta didik Sekolah Menengah Pertama setelah diberikannya layanan bimbingan karir menggunakan media interaktif. 3) Tidak terdapat peningkatan yang signifikan perencanaan karir sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan karir menggunakan media interaktif. Hal ini berdasarkan ujicoba instrumen yang dilakukan menggunakan SPSS (Statistical Program For Social Science) 16.0 For windows, diperoleh data hasil diketahui taraf signifikansi adalah 0,505. Hal ini menunjukkan arti bahwa probality lebih dari 0,05 yang menandakan bahwa nilai signifikan 0,505 lebih besar dari 0,05. Maka H_a ditolak dan H_o diterima. Ketika H_a ditolak dan H_o diterima berarti tidak ada peningkatan yang signifikan.

Saran dari penelitian ini pada pemanfaatan penelitian ini bagi sekolah antara lain perencanaan karir di perlukan dalam kehidupan masa depan peserta didik, terutama dalam proses setelah selesai pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pemberian layanan bimbingan karir diperlukannya media sebagai alat bantu penyampaian informasi agar informasi yang diperoleh peserta didik menjadi lebih efektif. Saran pengembangan dalam penelitian ini yaitu dalam hal penyampaian informasi menggunakan media interaktif pada bimbingan karir. Perlu dikemangkan media interaktif menggunakan adobe flash agar peserta didik dapat mengikuti bimbingan lebih antusias. Penggunaan media adobe flash diperlukannya pengembangan dalam upaya agar dapat diakses lebih mudah oleh peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman, R. A. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Manfaatnya*. Jakarta: Pustekom Dikbud PT RajaGrafindo Perasada.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, & Mohamad, F. (2015). *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Gava Media.
- Falah, N. (2016). Peningkatan Layanan Bimbingan dan Konseling melalui Pelatihan Pembuatan Media Bimbingan Pada Konselor Sekolah di MAN Lab. UIN Yogyakarta. *Jurnnal Hisbah*, 66.
- Fandini, Hario Shella; Purwoko Budi. (2018). Pengembangan Adobe Flash Sebagai Media Layanan Informasi Peminatan Studi Lanjut SMA dan Sederajat untuk Siswa kelas IX SMPN 5 Sidoarjo. *Jurnal BK Unesa*, 134.
- Hartono. (2016). *Bimbingan Karier*. Jakarta: Prenamedia Group.

- Hasan, I. (2012). *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayat, T., & Endah Palupi, A. (2013). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin Cnc Tu 2a Siswa Kelas Xi Tpm 3 Di Smk Negeri 3 Boyolangu*. JPTM, 65.
- Komalasari, G., Wahyuni, E., & Karsih. (2018). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *Psikopedagogia*, 39.
- Lumaúrridlo. (2019). *Evaluasi Pendidikan, Pendekatan dan Teknik Penilaiannya*. Jawa Tengah: Ihya Media.
- Musfirah, & Buhori, S. (2017). *Perencanaan Karier Panduan Praktis untuk Siswa dan Konselor*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Nursalim, M. (2018). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Qusyariri, H. A. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* , 97-114.
- Rahardjo, S., & Gudnanto. (2013). *Pemahaman Individu: Teknik Nontes*. Jakarta: Kencana.
- Rahma, U. (2010). *Bimbingan Karier Siswa*. Malang: UIN-Maliki Pres (anggota IKAPI).
- Sholikhah, L. D., Baharudin, Y. H., & Fardah, N. N. (2020). Pengembangan Model Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMP. *Wijayakusuma Prosiding Seminar Nasional*, 193.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D. K. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsu Yusuf, J. N. (2016). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winkel, & Hastuti, S. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yudiantoro, D. (2006). *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zamroni, E., DYP, S., & Imam, T. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan Karir Pada Program Peminatan Siswa Smp. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 130-136.
- zaroh, s. (2018). Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Konseling Terapan*, 145-155.
- Zaroh, S. (2018). Efektivitas Bimbingan Karir menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 146.