

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI JENDELA KARIER BERBASIS FLASH PLAYER DALAM LAYANAN INFORMASI PERENCANAAN KARIER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

THE DEVELOPMENT OF CAREER WINDOW ANIMATION VIDEO WITH FLASH PLAYER BASE WITHIN THE INFORMATION SERVICE OF CAREER PLANNING AT JUNIOR HIGH SCHOOL

Adyna Nur Kamila

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email (adynank@gmail.com)

Dr. Najlatun Naqiyah., S.Ag., M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa video animasi perencanaan karier untuk siswa SMP. Produk pengembangan yang dihasilkan terdiri dari 1 CD atau file media video animasi jendela karier dan 1 buku panduan untuk konselor. Media tersebut dikembangkan dengan memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan).

Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan Borg and Galls yang telah disederhanakan menjadi lima tahap oleh tim Puslitjaknov (2008) sebagai acuan. Terdapat tiga tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna adalah presentase. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengetahui kelayakan buku panduan pemilihan karier yang memenuhi kriteria akseptabilitas.

Dari hasil uji coba dengan ahli materi diperoleh rerata presentase sebesar 90,62%, hasil ahli media diperoleh 84,1%. Kemudian dari hasil uji coba dengan ahli pengguna diperoleh rerata 88,7%. Selanjutnya rata-rata dari semua presentase hasil validasi adalah 87,8%. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif berupa saran atau masukan untuk perbaikan produk. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka video animasi jendela karier telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan karier di sekolah.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, Perencanaan Karier

Abstract

The aim of this research is to produce a product in the form of animation video to career planning of Junior High School's students. The development product which was produced consisted of 1 CD or media of animation video career file and also 1 escort book for the counselor. This media was developed including these acceptability criteria (usage, properness, fittingness, and appropriateness).

Along the development process, the developer used development model of Borg and Galls which has been simplified into five steps as a reference by the Puslitjaknov team (2008). There are three steps applied in this research, those are analyzing the product that will be developed, developing first product, and expert validation and revision. Data analysis which was used to process the data from the result of validation by subject expert, media expert, and user expert are percentage. The method to collect the data used was questionnaire to know the properness of the escort book of the career choice which fulfill the acceptability criteria.

From the result of the trials by the subject expert, the percentage gained was 90,62% and 84,1% by the media expert. To add, from the trials by user expert, it was gained 88,7% for the percentage. Then, mean of all the percentages of validation result was 87,8%. After gaining all the data, it was also gained the qualitative data in the form of suggestion and input for the product improvement. According to the result of the rating, career animation video has fulfilled the acceptability criteria with excellent designation and it can be used by the counselor in giving the service of career guidance in the school.

Key Words: Development, Animation Video, Career Planning.

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah siswa yang memasuki usia remaja awal dan berada dalam rentang usia 12 – 15 tahun. Siswa SMP mempunyai tugas perkembangan karier yang harus dikuasai yaitu mampu untuk memahami, memilih, dan menentukan studi lanjut. Menurut Sutikna (1998: 17) studi lanjut adalah pendidikan sambungan atau lanjutan setelah tamat dari pendidikan yang saat ini ditempuh. Siswa SMP harus melanjutkan studi lanjut sesuai dengan pilihannya.

Kurikulum baru yang mewajibkan siswa setelah lulus SMP untuk peminatan. Peminatan adalah memilih jurusan atau sekolah lanjutan. Jadi, setelah lulus SMP, siswa membuat keputusan untuk memilih sekolah lanjutan yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hanya saja tak semua siswa mampu memilih studi lanjut.

Banyak kasus yang terjadi bahwa pilihan kelanjutan studi dan pendidikannya berdasarkan pilihan atau kemauan orang lain. Paling banyak adalah orang tua. Atau bahkan mereka hanya ikut-ikutan temannya. Padahal studi lanjut menentukan masa depan dan karier siswa tersebut.

Sebenarnya, memilih studi lanjut setelah lulus sekolah menengah pertama (SMP) tidaklah sulit apabila siswa telah memiliki informasi terkait studi lanjut dan pemahaman tentang dirinya. Salah satunya dengan adanya jendela karier. Jendela karier adalah bantuan perencanaan karier siswa yang berisi tentang informasi tipe-tipe kepribadian seseorang yang nantinya bisa dikaitkan dengan berbagai macam jenis pekerjaan yang ada.

Jendela karier diberikan pada siswa SMP dikarenakan siswa nantinya tidak salah memilih studi lanjut yang tepat guna menggapai cita-citanya. Salah untuk menentukan studi lanjut akan mempengaruhi masa depan seseorang. Oleh karena itu, siswa diajak untuk merencanakan kariernya sedini mungkin. Melalui jendela karier, siswa bisa mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dan harus dilakukan untuk menggapai cita-cita atau pekerjaan yang mereka idamkan.

Layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki (Prayitno, 2009; 259-260). Layanan informasi dapat diberikan secara bimbingan kelompok maupun bimbingan klasikal. Layanan informasi bertujuan untuk memberikan informasi secara lengkap terkait dengan studi lanjut agar siswa dapat memilih dan merencanakan karier sesuai dengan potensi yang dimiliki. Informasi yang diberikan oleh guru BK harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 Agustus 2014 dengan guru BK di SMPN 1 Udanawu menyatakan bahwa guru BK sudah secara rutin memberikan pendidikan karier untuk siswa-siswanya khususnya kelas IX melalui metode ceramah. Materi yang disampaikan oleh guru BK mayoritas tentang studi kelanjutan untuk sekolah yang lebih tinggi. Hanya saja, untuk pemberian layanan informasi dengan metode ceramah dinilai tidak menarik. Untuk itu butuh pengembangan media agar layanan informasi lebih menarik minat siswa dan informasi yang disampaikan akan dipahami dengan baik.

Pemberian layanan informasi yang hanya memberikan gambaran melalui penjelasan tanpa media audio, visual, maupun audio-semi motion kurang efektif diberikan kepada siswa. Sehingga siswa kurang memahami pengetahuan tentang perencanaan karier, karena materi yang disampaikan membosankan dan kurang menarik. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media yang dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat memahami informasi dengan benar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yogi Nurcahyo Dinata (2013) menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video tutorial (Media IT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional (Media Non-IT).

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis flash player yang ditujukan pada siswa sekolah menengah pertama. Video animasi adalah salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintergrasikan ke media lain seperti video.

Media video animasi sangat mudah digunakan oleh semua umur khususnya SMP. Pada zaman sekarang anak balita pun telah pandai menggunakan computer, laptop, gadget, internet, dan hal-hal yang berbau teknologi lainnya. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini sesuai dengan zaman yang berkembang saat ini. Banyak siswa SMP yang lebih tertarik belajar menggunakan media teknologi, salah satunya video animasi. Ketertarikan siswa pada teknologi inilah yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa SMP terhadap materi perencanaan karier yang diberikan menggunakan media video animasi berbasis adobe flash player

Media video animasi jendela karier berbasis flash player adalah sebuah media yang berisi tentang informasi karier khususnya jenis-jenis pekerjaan yang cocok untuk setiap individu sesuai dengan tipe pola asuh orang tua siswa yang nantinya berdampak pada orientasi kesukaan berhubungan dengan orang atau benda. Teori ini diambil dari teori karier Ann Roe yang ditampilkan melalui video animasi interaktif flash player guna menarik minat siswa untuk lebih memahami perencanaan karier untuk masa depan. Dalam mengaksesnya

menggunakan komputer dan laptop. Media video animasi jendela karier berbasis flash player ini memerlukan keaktifan dan keterampilan komputer siswa. Siswa dapat menggunakan media ini secara mandiri maupun bersama-sama didampingi oleh guru BK masing-masing kelas. Dengan memiliki informasi dan pengetahuan tentang karier diharapkan siswa dapat mengatasi permasalahan tentang perencanaan karier.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian *Research and Development* (R & D) menurut Sukmadinata (2013:164) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Produk dalam penelitian pengembangan dapat berupa produk dalam bentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, dan alat bantu pembelajaran, serta dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan dan lain sebagainya.

Sementara menurut Sugiyono, 2012 menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menghasilkan produk tertentu, yang dapat dipertanggung jawabkan serta dapat diuji keefektifannya.

Penelitian Pengembangan buku panduan pemilihan karier ini merupakan jenis Penelitian Pengembangan (*Research and Development* atau R & D). Penelitian R & D adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan buku panduan pemilihan karier, akan menggunakan model penelitian Borg and Gall (1983).

Model penelitian Borg and Gall ini telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Model penelitian pengembangan Borg and Gall pada awalnya memiliki 10 tahapan, kemudian disederhanakan oleh tim Puslitjaknov menjadi 5 tahapan. Yaitu :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan,
2. Pengembangan produk awal,
3. Validasi ahli dan revisi,
4. Uji coba skala kecil dan revisi,

5. Uji coba skala besar dan revisi.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) :

1. Analisis Produk

Perumusan studi pendahuluan merupakan tahap awal dalam pengembangan ini. Tahap ini terdiri dari tiga langkah, yaitu studi kepustakaan, survai lapangan dan penyusunan produk awal.

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan proses mencari landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) Mengkaji berbagai konsep dan teori tentang perencanaan karier siswa yang didalamnya mencakup pemahaman diri serta penggunaan media video atau animasi dalam layanan bimbingan dan konseling
- 2) Mengkaji hasil dari penelitian-penelitian yang relevan berkenaan dengan pengembangan media, pengembangan media teknologi, perencanaan karier serta pemahaman diri.

b. Survey Lapangan

Survey dilaksanakan untuk mengumpulkan data berkenaan dengan perencanaan karier siswa yang dijadikan sebagai salah satu landasan pelaksanaan pengembangan media video animasi jendela karier. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun rincian kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) Wawancara dengan guru BK SMPN 1 Udanawu untuk mengetahui sejauh mana perencanaan karier siswa di SMPN 1 Udanawu.
- 2) Menyebar instrument angket pada siswa SMPN 1 Udanawu kelas VIII dengan sampel 2 kelas yang berjumlah 75 siswa

A. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan draft awal yang meliputi:

a. Merumuskan tujuan pengembangan

Merumuskan tujuan video animasi perencanaan karier untuk siswa SMP yang dijadikan acuan dalam pengembangan media video animasi jendela karier berbasis flash player dalam layanan informasi perencanaan karier di sekolah menengah pertama.

b. Penyusunan bahan/materi buku panduan

Pada tahap ini pengembang menyiapkan dan merumuskan materi apa saja yang dibutuhkan terkait dengan karier.

c. Menyusun Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh pengembang berupa angket uji validasi ahli dan uji validasi calon pengguna untuk mengetahui

tingkat akseptabilitas dari buku panduan yang dikembangkan.

B. Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan untuk perbaikan produk media video animasi jendela karier. Dalam pelaksanaan ini, yang pertama dilakukan adalah memberikan draf awal video animasi yang akan dinilai oleh ahli dengan indikator yaitu bentuk media dan isi media video animasi jendela karier. Hasil tersebut akan menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk yaitu berupa video animasi

C. Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat akseptabilitas dari video animasi jendela karier untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai perencanaan karier siswa. Dalam pelaksanaan ini, yang pertama dilakukan adalah memberikan draf awal video animasi yang akan dinilai oleh ahli berdasarkan aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan. Hasil tersebut akan menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk yaitu berupa video animasi.

D. Uji Validasi Pengguna

Pada tahap ini pengembang melakukan uji ahli kepada calon pengguna, yaitu kepada konselor SMP Negeri 1 Udanawu. Uji ahli calon pengguna ini dilakukan untuk memperoleh penilaian akseptabilitas produk yang dikembangkan.

E. Produk Siap Uji Lapangan

Produk siap uji lapangan merupakan hasil dari penelitian pengembangan yang sudah melalui uji validasi ahli media, uji validasi ahli materi, dan uji pengguna. Uji lapangan ini dilanjutkan oleh konselor sekolah.

Aspek-aspek yang dikembangkan untuk menilai video animasi ini didasarkan oleh empat aspek (akseptabilitas), yaitu 1) Kegunaan, aspek ini mengacu pada manfaat dari produk yang dikembangkan, baik manfaat untuk konselor ataupun siswa. Indikator dalam penilaian aspek kegunaan yaitu kegunaan dari materi dalam video animasi perencanaan karier yang meliputi manfaat materi video animasi bagi konselor maupun siswa. 2) Kelayakan, aspek ini mengacu pada kelayakan materi video animasi yang meliputi kesesuaian keakuratan materi dalam video animasi perencanaan karier dengan kebutuhan siswa. 3) Ketepatan, aspek ini mengacu pada seberapa besar materi video animasi yang dikembangkan dapat menyampaikan informasi tentang pekerjaan yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai perencanaan karier siswa dimana meliputi rumusan tujuan, tujuan, dan landasan teori yang ada dalam materi video animasi jendela karier. 4) Kepatutan, aspek ini mengacu pada penyelenggaraan proses evaluasi yang sesuai dengan etika atau norma, yaitu menghargai kepentingan semua pihak yang terkait, dimana isi materi video animasi perencanaan karier mengandung unsur yang positif bagi siswa.

Instrument pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument pengumpulan data kuantitatif dan instrument pengumpulan data kualitatif.

data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang telah diberikan kepada uji ahli validasi materi, media dan pengguna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari berbagai saran atau masukan yang diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada uji ahli materi, media, serta pengguna.

HASIL

Proses penelitian pengembangan yang dilakukan oleh pengembang dalam mengembangkan sebuah video animasi jendela karier untuk siswa SMP.

a. Survey lapangan

Dalam memperoleh data, pengembang melakukan wawancara pada guru bimbingan dan konseling sekolah.

Hasil dari *darineed assessment* dengan menggunakan instrumen angket yang disebarkan di 2 kelas VIII yaitu VIII A dan VIII B dengan jumlah total 75 anak. Dimana hasil angket tersebut menunjukkan bahwa 48 siswa masih belum tahu tentang perencanaan karier di masa depan baik itu pekerjaan maupun studi lanjut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada Oktober 2015 dengan konselor SMPN 1 Udanawu yang menjelaskan bahwa belum adanya media tentang perencanaan karier, khususnya media yang menarik minat siswa.

b. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan draft awal yang meliputi:

d. Merumuskan tujuan pengembangan

Merumuskan tujuan video animasi perencanaan karier untuk siswa SMP yang dijadikan acuan dalam pengembangan media video animasi jendela karier berbasis flash player dalam layanan informasi perencanaan karier di sekolah menengah pertama.

e. Penyusunan bahan/materi buku panduan

Pada tahap ini pengembang menyiapkan dan merumuskan materi apa saja yang dibutuhkan terkait dengan perencanaan karier. Adapun kerangka dari media video animasi jendela karier tersebut adalah:

- 1) Penyusunan media video animasi jendela karier.
- 2) Penyusunan buku panduan video animasi jendela karier untuk konselor.
- 3) Menyusun Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh pengembang berupa angket uji validasi ahli dan uji validasi calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas dari video animasi yang dikembangkan.

4) Uji validasi ahli media

Uji validasi ahli media dilakukan untuk perbaikan produk video animasi jendela karier. Dalam pelaksanaan ini, yang pertama dilakukan adalah memberikan draf awal video animasi yang akan dinilai oleh ahli dengan indikator yaitu bentuk media

dan isi media video animasi jendela karier. Hasil tersebut akan menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk yaitu berupa video animasi jendela karier.

Validator ahli media yaitu Bambang Dibyo W., S.Pd, M.Pddosen dari Bimbingan dan Konseling Unesa.

5) Uji validasi ahli materi

Pada tahap ini pengembang melaksanakan validasi ahli untuk menentukan tingkat akseptabilitas suatu produk yang dikembangkan. Validator ahli materi ada dua yaitu Wiryo Nuryono, S.Pd, M.Pd dan Denok Setiawati, S.Pd, M.Pd, Kons dosen dari Bimbingan dan Konseling Unesa

6) Uji validasi calon pengguna

Pada tahap ini pengembang melakukan uji ahli kepada calon pengguna, yaitu kepada konselor SMP Negeri 1 Udanawu. Uji ahli calon pengguna ini dilakukan untuk memperoleh penilaian akseptabilitas produk yang dikembangkan. Validator ahli pengguna ada dua yaitu S. Sri Edy Purwani, S.Pd dan Dra. Mujiati.

7) Produk siap uji lapangan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media video animasi jendela karier yang telah diuji validasi oleh ahli dosen Bimbingan dan Konseling dan telah di review oleh ahli media yaitu dosen Bimbingan dan Konseling serta diuji oleh calon pengguna. Sehingga produk ini sudah memenuhi kriteria akseptabilitas dan siap untuk uji lapangan. Uji lapangan ini dilanjutkan oleh konselor sekolah.

karier juga mendapat komentar yang positif dari ahli pengguna yaitu bahwa buku panduan ini mudah digunakan oleh konselor dalam layanan informasi. Hal ini dikarenakan terdapat buku panduan yang berisi materi perencanaan karier dan langkah-langkah menggunakan media video animasi jendela karier.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi jendela karier. Video animasi ini diharapkan dapat dijadikan media dalam membantu konselor dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada siswa baik itu secara kelompok maupun klasikal. Latar belakang pengembangan media video animasi jendela karier ini yaitu karena banyaknya siswa yang belum mengetahui pekerjaan apa yang cocok untuknya serta apa yang harus dilakukan setelah lulus SMP, selain itu juga banyaknya siswa yang mempunyai minat sangat rendah pada ceramah perencanaan karier yang disampaikan oleh konselor.

Media video animasi jendela karier ini bertujuan membantu mengetahui pekerjaan-pekerjaan yang sesuai untuk siswa berdasarkan teori Ann Roe yaitu berdasarkan pola asuh orang tua siswa tersebut yang akan menimbulkan orientasi pada siswa lebih menyukai benda atau orang. Serta memberikan perencanaan karier pendidikan lanjutan untuk siswa. Alasan menggunakan teori Ann Roe ini karena teori ini memberi pengetahuan tentang pola asuh orang tua yang diterapkan yang berdampak pada pekerjaan yang cocok untuk anak atau siswa. Dengan kata lain teori karier Ann Roe ini digunakan sebagai salah satu alternatif konselor dalam membantu permasalahan peserta didik yang berkaitan dengan perencanaan karier.

Peran orang tua dalam pemilihan karier siswa sangat berpengaruh. Jika dikaitkan dengan kajian teori yang digunakan peneliti yaitu teori karier Ann Roe maka orang tua jelas sangat berperan besar. Karena pola asuh yang diterapkan oleh orang tua pada kehidupan sehari-hari bisa berdampak pada karier siswa di masa depan.

Fenomena pada zaman sekarang mayoritas anak di asuh oleh kakek nenek atau asisten rumah tangga. Hal ini terjadi karena orang tua yang sibuk bekerja. Jika fenomena ini dikaitkan dengan teori karier Ann Roe, maka anak atau siswa tersebut tergolong *nonperson oriented*, dikarenakan mempunyai orang tua yang berpola asuh acuh. Maka dari itu, peran orang tua sangat penting dalam karier anak.

Kelebihan dari pengembangan media video animasi jendela karier ini yaitu menghasilkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa mengenai materi perencanaan karier berdasarkan pada hasil *instrument* angket. Berdasarkan aspek akseptabilitas yang memberikan penilaian terhadap kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan media video animasi jendela karier, dapat disimpulkan bahwa kualitas media video animasi jendela karier telah

PEMBAHASAN

Penelitian yang dipakai oleh peneliti ialah model Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov menjadi lima tahapan penelitian yaitu; (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Namun dalam pelaksanaannya peneliti hanya sampai pada tiga tahapan saja, yaitu; 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, dan (3) validasi ahli dan revisi.

Penelitian pengembangan media video animasi jendela karier ini telah diselesaikan dan sudah melewati beberapa tahapan yang ada. Dari beberapa tahapan yang ada diperoleh penilaian secara kuantitatif serta masukan dan saran bagi pengembangan buku panduan. Selain mendapat masukan dari pengujian, media video animasi jendela

memenuhi aspek akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan tidak perlu direvisi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penilaian terhadap hasil penelitian pengembangan berupa buku panduan pemilihan karier untuk siswa SMA telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi empat aspek yaitu, (1) aspek kegunaan, (2) aspek kelayakan, (3) aspek ketepatan, (4) aspek kepatutan. Dari penilaian tersebut dapat dibuat beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini, pengembang menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengembang. Ada 6 tahap yang digunakan oleh pengembang, yaitu (1) analisis produk, (2) pengembangan *draft* awal, (3) validasi ahli media, (4) validasi uji ahli, (5) validasi calon pengguna, (6) produk siap uji lapangan.
2. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media yaitu Bapak Bambang Dibyo W., S.Pd, M.Pd diperoleh 84,1%. Dengan demikian produk berupa buku panduan pemilihan karier untuk siswa SMA memiliki kriteria baik dan tidak perlu revisi.
3. Berdasarkan penilaian dari validasi uji ahli yaitu Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd dan Ibu Denok Setiawati, S.Pd., M.Pd., Kons (dosen BK) maka dapat disimpulkan bahwa penilaian akseptabilitas produk menunjukkan hasil 90,62%, penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustaji (2005). Dengan demikian produk berupa media video animasi jendela karier memiliki kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Dengan rincian nilai buku panduan 92,8%, aspek kegunaan 91,6%, aspek kelayakan 87,5%, aspek ketepatan 81,25%, dan aspek kepatutan 100%.
4. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari validasi calon pengguna yaitu Ibu S. Sri Edy Purwani, S.Pd dan Ibu Dra. Mujiati (guru BK SMPN 1 Udanawu) maka dapat disimpulkan bahwa penilaian akseptabilitas produk menunjukkan hasil 88,7%, penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat dari Mustaji (2005). Dengan demikian produk media video animasi jendela karier memiliki kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Dengan rincian nilai buku panduan 89,2%, aspek kegunaan 85,4%, aspek kelayakan 90,6%, aspek ketepatan 93,75%, aspek kepatutan 91,6%, tampilan media 83,3%, dan pengaplikasian media 87,5%.
5. Berdasarkan data kualitatif yang didapat dari uji ahli materi, calon pengguna dan media, terdapat masukan yang dapat dijadikan pertimbangan untuk perbaikan produk. Adapun masukan tersebut yaitu untuk menambahkan materi aplikasi teori Ann Roe dan

penulisan buku panduan. Masukan yang ada diterima dan produk yang dikembangkan telah diperbaiki.

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian pengembangan diatas, terdapat beberapa saran yang tunjukkan kepada beberapa pihak berikut:

1. Bagi Sekolah
Hasil penelitian pengembangan yang berupa media video animasi jendela karier telah memenuhi kriteria akseptabilitas dapat dilakukan penelitian uji coba lapangan oleh pihak sekolah dan bekerjasama dengan peneliti.
2. Bagi guru
Hasil penelitian pengembangan yang berupa media video animasi jendela karier telah memenuhi kriteria akseptabilitas dapat dilakukan penelitian uji coba lapangan oleh guru dan bekerjasama dengan peneliti.
3. Bagi Peserta Didik
Setelah dilakukan penelitian uji coba lapangan, diharapkan siswa dapat memanfaatkan media video animasi jendela karier.
4. Bagi Peneliti Lain
Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, pengembang melaksanakan prosedur hanya sampai pada tahap uji validasi pengguna. Diharapkan jika ada yang melakukan penelitian serupa dapat melanjutkan sampai pada tahap uji coba lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter and Gall. 1983. *Educational Research an Introduction*. Usa ; Interstate Book Manufacture.
- Depdiknas.2007.*Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*.Jakarta.
- Gibson, RobertL dan Marianne, Mitchell H. 2011.*Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Ismaya, Bambang. 2015. *Bimbingan dan Konseling Studi, Karier, dan Keluarga*. Jakarta: Refika Aditama.
- Mustaji, 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa University Press.
- Nursalim, dan Mustaji. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Perpustakaan Nasional RI. 2002. *Pedoman Teknik Pengembangan Koleksi Layanan Perpustakaan Nasional RI*. Jakarta: Proyek Pembinaan dan Pengembangan Perpustakaan Nasional RI.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setyosari,Punaji.2015.*Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 1994. *Pengembangan Tes Dalam Konseling Karir (Teori Konsep & Interpretasi Tes)*. Surabaya : Usaha Nasional
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwarno, Wiji. 2011. *Perpustakaan dan Buku; Wacana Penulisan dan Penerbitan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Strata Satu (S1) Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan. Departemen Pendidikan Nasional.

