

## **PENGEMBANGAN MEDIA *SOFTWARE* PEMILIHAN JURUSAN DI SMA UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 CERME**

**Hariati Khoiroh**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri  
Surabaya

[Hariatikho@gmail.com](mailto:Hariatikho@gmail.com)

Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag., M.Pd.  
BK FIP Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena salah jurusan yang terjadi pada siswa di sekolah menengah tingkat atas. Jurusan yang ada di SMA membuat siswa mengalami kebingungan dalam menentukan jurusan yang tepat. Karena itulah perlu adanya informasi yang tepat sebagai bentuk informasi bagi siswa, salah satunya adalah media *software*.

Pengembangan media *software* pemilihan jurusan ini adalah penelitian pengembangan dengan model dari Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan (Puslitjaknov) menjadi lima tahap. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket untuk melakukan validasi pada uji ahli dan calon pengguna produk.

Berdasarkan hasil penelitian menerangkan bahwa media *software* pemilihan jurusan di SMA ini berisi (1) pengukuran kecakapan, (2) nilai akademik, (3) nilai UN, (4) prestasi non akademik, (5) saran orang tua, (6) saran guru BK. Penilaian validator ahli materi menunjukkan kriteria “sangat baik” (92,1%), validator ahli media menunjukkan kriteria “baik” (73%). Sedangkan penilaian validator calon pengguna, menunjukkan kriteria “baik” (75,9%). Keseluruhan perolehan prosentase hasil uji ahli Bimbingan dan Konseling dan uji validasi calon pengguna jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik tanpa ada revisi dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media *software*, pemilihan jurusan, SMA

### **Abstract**

*This research is caused by the wrong choose major phenomenon that occurs in senior high schools students. Major choises in high school make students confuse to determine the right major. That's why needs for the right information for students, which is software media.*

*Development of this major selection software media is research development with models from Borg and Gall (1983), which has been simplified by the Team and Innovation Policy Research Center of Education (Puslitjaknov) into five stages. The type of data is quantitative and qualitative descriptive. Data collection tool is questionnaire to validate the test experts and potential users of the product.*

*Based on the results of the study explained that the media software major choices at senior high school contains (1) skills measurement, (2) the academic score, (3) the UN score, (4) non-academic achievements, (5) the advice of parents, (6) the advice of teachers BK. Matter experts validator give criteria of "very good" (92.1%), media expert validator give criteria "good" (73%). While the potential users assessment validator, show the criteria is "good" (75.9%). Overall, percentage of assay results of Guidance and Counseling experts and potential users of the validation test when compared with the eligibility criteria according Mustaji products (2005) are good without any revision and meet the criteria for acceptability.*

**Keywords:** *Development, media software, majors selection, Senior high school*

## **PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan lembaga formal yang secara khusus dibentuk untuk menyelenggarakan pendidikan bagi warga masyarakat. Arah pembentukan lembaga ini yaitu memberikan kemudahan pencapaian perkembangan yang optimal terhadap peserta didik. Untuk mencapai perkembangan diri yang optimal, dalam kelembagaan sekolah diwujudkan dengan adanya bidang pelayanan pendidikan, salah satunya adalah pelayanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah.

Pengambilan keputusan untuk memilih jurusan dalam suatu bidang studi sebagaimana dilakukan dalam bidang lainnya, merupakan suatu pilihan. Pemilihan jurusan merupakan hal yang kompleks dan mempengaruhi banyak aspek

kehidupan, karenanya harus dilakukan dengan penuh pertimbangan dan kehati-hatian. Pemilihan jurusan menjadi bagian penting dalam perkembangan karier pada usia remaja terus meningkat seiring dengan usia, dan menjadi dinamika penting pada masa Sekolah Menengah Pertama. Apabila pilihan telah dijatuhkan, maka berbagai konsekuensi telah menanti. Ada yang gagal atau tidak sesuai dengan yang diharapkan dan ada juga yang berhasil sesuai dengan harapan. Berhubungan dengan bidang studi adalah menyangkut tentang masa depan peserta didik, maka apakah pilihannya akan mengantarkannya pada kesejahteraan yang didasari oleh kesesuaian antara kemampuan, bakat dan minat dengan pilihan tersebut.

Bagi siswa yang ingin melanjutkan pendidikan ke SMA, maka perlu mempertimbangkan jurusan-jurusan yang ada di SMA. Penjurusan diperkenalkan sebagai upaya untuk lebih mengarahkan siswa berdasarkan minat dan kemampuan akademiknya. Siswa yang mempunyai kemampuan sains dan ilmu eksakta yang baik biasanya akan memilih jurusan IPA, dan yang memiliki minat pada sosial ekonomi akan memilih jurusan IPS, lalu yang gemar berbahasa akan memilih jurusan Bahasa. Informasi yang kurang dan ketidakpahaman siswa dengan program studi, kompetensi pada program studi tertentu dan *output* yang dihasilkan program studi tersebut menyebabkan banyak peserta didik yang justru “salah jurusan”. Pengambilan keputusan studi lanjut adalah investasi masa depan dan menyangkut kehidupan jangka panjang. Hal ini penting, sehingga dalam pilihan karier konseli dianjurkan untuk dapat membuat keputusan dengan cermat dan bijak sehingga tidak menimbulkan penyesalan di kemudian hari. Maka dari itu diperlukan sarana informasi bagi siswa dalam upaya pengambilan keputusan.

Salah satu bentuk sarana informasi yang penting dalam pendidikan dan khususnya BK adalah media *Software*. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat saat ini, tentunya tidak lepas dari peran manusia untuk bisa mengolah dan mengembangkan segala potensi dan

kemampuan yang dimiliki. Wujud dari mudahnya sistem informasi salah satunya adalah dapat mempermudah mengolah data, memberikan informasi dengan cepat, tepat dan akurat. Sistem informasi ini biasanya menggunakan alat bantu komputer, hal ini dikarenakan kemampuan komputer dalam mengolah data lebih cepat dan teliti dibandingkan dengan kecepatan dan ketelitian secara manual.

Berdasarkan informasi wawancara dari 10 siswa kelas VIII serta guru BK SMPN 1 Cerme (Kamis, 15 oktober 2015), guru BK kurang memanfaatkan adanya teknologi yang sudah berkembang. Pada umumnya, guru BK mengumpulkan data siswa menggunakan instrumen non tes seperti angket. Hal ini dapat membuat siswa malas dan cenderung hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan keadaan siswa. Beberapa siswa menyatakan bahwa di sekolah tersebut belum adanya informasi yang memadai terkait dengan sekolah menengah atas. Banyak siswa dari sekolah tersebut yang berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke SMA karena setelah lulus ingin dapat melanjutkan ke perguruan tinggi. Namun yang menjadi masalah adalah tidak adanya informasi dan ketidaktahuan mereka dengan jurusan dan seluk beluk SMA sehingga mengalami kesulitan dalam memilih jurusan di SMA. Adapun masalah lainnya yang menjadi faktor penyebab salah jurusan yakni siswa kadang harus memilih jurusan yang sudah

ditetapkan oleh orang tua dirumah, bahkan ada juga yang ikut-ikutan teman atau hanya asal-asalan.

Dari data diatas dapat diketahui bahwa pengembangan media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cerme sangat diperlukan. Pengembangan media *software* pemilihan jurusan ini diharapkan dapat digunakan sebagai instrumen bagi konselor, guru dan siswa untuk mengetahui pemilihan jurusan paling tepat bagi siswa sesuai dengan bakat, minat serta kemampuannya. Guru dan konselor dapat menyampaikan pelajaran menggunakan metode paling tepat.

Menurut Mapiare (1984 :228) pemilihan program jurusan adalah serangkaian kegiatan dalam membantu siswa agar dapat menyalurkan dirinya dalam berbagai program sekolah, kegiatan belajar, kegiatan menuju dunia kerja secara tepat berdasarkan pertimbangan kecakapan, bakat, minat, kebutuhan dan ciri-ciri pribadi pada siswa yang bersangkutan.

Menurut Heinich (dalam Rusman dkk, 2011), *software* komputer sebagai alat bantu proses belajar memiliki beberapa keuntungan yakni; memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.

pengembangan media *software* pemilihan jurusan di SMA dapat diartikan sebagai bentuk pengembangan media atau metode baru yang disajikan dengan animasi

dan interaksi yang sangat menarik sehingga menumbuhkan minat siswa dalam memilih jurusan di SMA serta berisi panduan atau petunjuk dan informasi mengenai pemilihan jurusan di SMA.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov (2008) yaitu sebagai berikut: (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.

Prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli dan revisi tanpa dilakukan uji lapangan baik dalam skala kecil maupun skala besar.

Adapun subjek pengembangan dalam penelitian ini antara lain: (1) ahli media yang berasal dari prodi Bimbingan dan Konseling yaitu Bambang Dibyo Wiyono,S.Pd.,M.Pd (untuk menguji media yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan buku panduan penggunaanya), (2) ahli materi yang berasal dari prodi Bimbingan dan Konseling yaitu: Drs. Mochamad Nursalim, M.Si dan Denok Setiawati, S.Pd.,M.Pd.,Kons (untuk menguji materi serta buku panduannya), (3) ahli lapangan/ guru BK SMP Negeri 1 Cerme yaitu Drs. Retno Dwi Widajanti M.Pd (untuk



mengetahui kekurangan media dalam penerapannya).

Teknis analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif akan dianalisis secara deskriptif artinya data diolah yang menghasilkan paparan, ekplanasi dari hasil penilaian uji ahli dan uji lapangan. Sedangkan analisis dengan menggunakan rumus statistik deskriptif dengan penyajiannya dalam bentuk presentase.

Analisis tersebut menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P=Persentase nilai yang diperoleh

F=Frekuensi jawaban alternatif

N=Number of cases(jumlah frekuensi/banyaknya individu). (Mustaji 2005).

Penilaian dalam penelitian ini yaitu dengan menentukan skoring angket uji produk sebagai berikut:

**Tabel 1 penilaian Skoring**

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Kemudian diukur dengan cara:

Sedangkan penentuan kriteria menggunakan kriteria pencapaian hasil presentasi (Mustaji 2005)

**Tabel 2 Penentuan Kriteria**

Nilai	Pernyataan
81%-100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66%-80%	Baik, tidak perlu direvisi
56%-65%	Kurang baik, perlu direvisi
0%-55%	Tidak baik, perlu direvisi

Hasil dari uji tersebut kemudian akan dibandingkan dengan kriteria penilaian, sehingga akan diperoleh hasil pada tiap-tiap komponen variabel yang merupakan jawaban dari akseptabilitas dari media *software* pemilihan jurusan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media *software* pemilihan jurusan di SMA sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian dan Inovasi Pendidikan), menjadi 5 tahapan.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terbatas sampai tahap uji validasi pengguna. Dengan rincian tahapan dalam

penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 3 Tahap dan waktu pelaksanaan pengembangan**

No	Langkah Pelaksanaan	Waktu Pelaksanaan
1	Analisis produk yang akan dikembangkan (Need Assesment)	15 oktober 2015
2	Mengembangkan Produk Awal	Mei – Oktober 2016
3	Konsultasi dengan ahli media	21 Oktober 2016
4	Uji ahli materi	25 Oktober 2016
5	Uji ahli pengguna	31 Oktober 2016

1. Menganalisis Produk yang akan dikembangkan (Need Assesment)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara kepada guru BK mengenai informasi tentang siswa yang memilih jurusan di SMA. Setelah melakukan analisis kebutuhan

atau need assesment seperti yang tercantum dalam latar belakang pada penelitian ini, adapun tahapan pertama yang dilakukan terdiri dari dua langkah, yakni:

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan mengkaji tentang konsep media yang akan dikembangkan dan diberikan kepada siswa SMP. Pengkajian konsep ini meliputi pengertian pemilihan jurusan di SMA, serta rangkaian test yang terdiri dari pengukuran kecakapan, nilai akademik, nilai ujian nasional, prestasi non akademik, saran orang tua, dan saran guru BK.

b. Penyusunan Model Produk

Penyusunan model produk dilakukan dengan membuat kerangka konseptual tentang isi dari media *software* pemilihan jurusan di SMA berdasarkan produk yang di dapat dari studi kepustakaan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media BK yang dinilai oleh ahli.

2. Mengembangkan Produk Awal

Pada tahapan ini merupakan tahap pengembangan, yaitu penyusunan draft awal dari produk yang dikembangkan berupa media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP. Ada beberapa tahapan yaitu:

- a. Merumuskan tujuan dari pengembangan media *software* pemilihan jurusan

Maksud dari merumuskan tujuan pengembangan *software* ini adalah memenuhi kriteria akseptabilitas terkait dengan 4 aspek, yaitu : kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Penelitian ini dilakukan mulai dari uji materi, uji media dan uji ahli lapangan.

- b. Penyusunan bahan/ materi media *software* pemilihan jurusan.

Pada tahap ini pengembang menyiapkan dan merumuskan materi apa saja yang dibutuhkan terkait dengan pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP.

- c. Persiapan dalam melakukan kolaborasi dengan ahli IT untuk membuat media *software* pemilihan jurusan.

Dalam membuat media *software* pemilihan jurusan tentu saja karena peneliti tidak mahir dalam membuat aplikasi, maka diperlukan kolaborasi dengan ahli IT dalam membantu menciptakan media *software* pemilihan jurusan yang nantinya diujikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli lapangan. Dalam hal ini bidang keilmuan murni berasal dari peneliti sendiri

sehingga keabsahan dalam media *software* pemilihan jurusan ini terjamin.

- d. Merancang isi buku panduan penggunaan media *software* pemilihan jurusan.

Selanjutnya peneliti membuat buku panduan penggunaan media *software* pemilihan jurusan. Dengan buku ini diharapkan, calon pengguna media *software* pemilihan jurusan, guru BK sebagai fasilitator dapat memperoleh gambaran lengkap mengenai cara penggunaan media *software* pemilihan jurusan, sehingga dapat bermanfaat sebagaimana mestinya. Menyusun alat evaluasi

- e. Alat evaluasi yang digunakan oleh pengembang berupa angket uji validasi ahli materi dan uji validasi calon pengguna, serta angket uji ahli media untuk mengetahui tingkat akseptabilitas dari media yang dikembangkan. Berikut adalah angket uji validasi ahli.

## **B. Penyajian Data**

Data yang disajikan dalam penelitian ini yaitu data Kuantitatif dan Kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dari uji validasi Ahli yaitu Uji Ahli Materi, Uji Ahli Media dan Uji ahli Lapangan (Guru BK), sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil

masukan dan saran yang diberikan oleh uji ahli terhadap produk.

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi uji ahli materi yaitu Bapak Drs. Mochamad Nursalim, M.Si dan Ibu Denok Setiawati, M.Pd, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian akseptabilitas produk menunjukkan hasil 92,1% penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustadji (2005). Dengan demikian produk berupa media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP memiliki kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Dengan rincian nilai aspek kegunaan 90% , aspek kelayakan 95,3%, aspek ketepatan 91,6%, dan aspek kepatutan 90%. Nilai akseptabilitas materi produk buku panduan *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP adalah sebesar 90,6 %.

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi uji ahli media dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *software* pemilihan Jurusan adalah sebesar 73%. Selanjutnya, perhitungan tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian (Mustadji, 2005), sehingga secara umum produk *software* pemilihan jurusan dapat dikategorikan baik, dan tidak perlu revisi. Berdasarkan kategori ini produk sudah siap untuk diujikan kepada ahli lapangan yaitu guru BK SMP Negeri 1 Cerme Gresik. Nilai akseptabilitas buku panduan *software* pemilihan jurusan

di SMA untuk siswa kelas VIII SMP adalah sebesar 75%.

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi uji ahli Lapangan (guru BK) yaitu Ibu Dwi Retno W, S.Pd maka dapat disimpulkan bahwa penilaian akseptabilitas produk menunjukkan hasil 75,9% penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustadji (2005). Dengan demikian produk berupa media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP memiliki kriteria baik dan tidak perlu revisi. Dengan rincian nilai aspek kegunaan 70%, aspek kelayakan 81,2%, aspek ketepatan 80 %, dan aspek kepatutan 50%. Nilai akseptabilitas materi produk buku panduan penggunaan *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP adalah sebesar 71,8%.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa SMP telah diselesaikan dan telah melalui beberapa tahapan dan prosedur yang ada. Prosedur dalam penelitian pengembangan ini meliputi : analisis produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk awal, dan uji coba ahli. Tahapan uji coba ahli dilakukan oleh ahli materi, media dan calon pengguna (konselor).

Secara keseluruhan kegiatan pada proses pengembangan disetiap tahapannya antara lain tahap analisis



produk yang dikembangkan meliputi Studi Pendahuluan, menentukan permasalahan, menentukan sasaran produk, dan mengkaji teori yang berkaitan dengan pengembangan. Tahap pengembangan produk meliputi penyusunan isi materi, membuat spesifikasi produk, dan menyusun alat evaluasi penilaian. Tahap uji validasi ahli meliputi uji akseptabilitas materi dan media. Sedangkan tahap uji pengguna meliputi uji media pada calon pengguna (konselor).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penilaian dan analisis hasil pengembangan *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi empat aspek yaitu, (1) aspek kegunaan, (2) aspek kelayakan, (3) aspek ketepatan, (4) aspek kepatutan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall yang disederhanakan oleh tim Puslitjaknov. Tim Puslitjaknov menyederhanakan tahapan model pengembangan Borg & Gall menjadi lima tahapan 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 produk

5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini hanya sampai pada uji validasi ahli, dan calon pengguna.

Isi materi yang terdapat pada *software* pemilihan jurusan ini berfokus pada materi informasi mengenai pemilihan jurusan di SMA yang terdapat 3 pilihan jurusan diantaranya IPA, IPS dan Bahasa. Selain produk tersebut terdapat buku panduan penggunaan yang berfungsi untuk memudahkan guru BK dalam mengoperasikan media *software* pemilihan jurusan di SMA.

Kualitas media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cerme Gresik didasarkan pada materi yang diperoleh dari hasil penilaian kebutuhan (*need assessment*) yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cerme Gresik, materi tersebut secara umum berisi (1) pengukuran kecakapan, (2) nilai akademik, (3) nilai ujian nasional, (4) prestasi non akademik, (5) saran orang tua, (6) saran guru BK.

1. Berdasarkan penilaian dari 2 (dua) validator uji ahli materi diperoleh hasil 92,1% dengan rincian nilai aspek kegunaan 90%, aspek kelayakan 95,3%, aspek ketepatan 91,6%, dan aspek kepatutan 90%. Penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustadji (2005). Dengan demikian produk

berupa media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VII SMP memiliki kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

2. Berdasarkan penilaian validator uji ahli media diperoleh hasil 73%. Penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustadji (2005). Dengan demikian produk berupa media *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP memiliki kriteria baik dan tidak perlu revisi.
3. Berdasarkan penilaian dari validasi uji ahli pengguna diperoleh hasil rata-rata 75,9%, dengan rincian nilai aspek kegunaan 70%, aspek kelayakan 81,2%, aspek ketepatan 80%, dan aspek kepatutan 50%. Penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustadji (2005). Dengan demikian produk berupa *software* pemilihan jurusan di SMA untuk siswa kelas VIII SMP memiliki kriteria baik dan tidak perlu revisi.

### **Saran**

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

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (Konselor Sekolah)

Media *software* pemilihan jurusan di SMA yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas sehingga dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Diharapkan media *software* ini juga dapat di kolaborasikan dengan layanan dan media lain, sehingga dapat membantu siswa menentukan pilihan studi lanjut, khususnya di SMA.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media *software* ini secara maksimal, untuk membantu menentukan pilihan studi lanjut, khususnya di SMA.

3. Bagi Peneliti berikutnya

Media *software* pemilihan jurusan di SMA hanya diuji coba pada calon pengguna atau guru BK saja. Sehingga diharapkan dapat dilanjutkan hingga uji coba lapangan. Selain itu, informasi perubahan jumlah SMA dan jurusan juga dapat terjadi, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *software* pemilihan jurusan di SMA sesuai informasi terbaru dari SMA. Serta materi dapat pula dikembangkan kedalam media lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 1997. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Belajar Komputer. 2013. *Pengertian Software (perangkat lunak) komputer*, (online) di posting pada tanggal 28 Februari 2013, (<http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-komputer/>, diakses tanggal 07 juni 2015)
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Resesarch An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Dhanta. 2009. *Program Aplikasi Software*. Jakarta: Bentang
- Diyata, Firmansyah. *Perangkat keras dan perangkat lunak computer yang sangat berguna untuk digunakan dalam pengajaran bahasa*. Kurikulum Development And Instructional Journal. Edisi 1 volume 1 Januari 2013. UPI.
- Fendrich, Peter. 2004. *Instructional Design Tips for Virtually Teaching Practical Skills*. Proceeding of the 2004 Informing Science and IT Education Joint Conference. British Columbia Institute of Technology, Burnaby, Canada.
- (online) <http://academia.edu> diakses pada 23 oktober 2015.
- Handono, Nofa Dwi. 2013. *Pengembangan BUKU Panduan Studi LANjut untuk siswa SMA kelas XI*. Skripsi. Tidak diterbitkan: Jurusan PPB/ BK FIP Unesa.
- Humairoh, Durorin. 2013. *Pengembangan Buku PANDuan Studi LANjut untuk siswa SMA kelas XI*. Skripsi. Tidak diterbitkan: jurusan PPB/ BK FIP Unesa.
- Indara, Rully Charitas. 2012. *Mengenal Software For Begginner*. Yogyakarta: Andi.
- Junianto, Ikhwan. 2015. *Pengembangan Buku Panduan Pemilihan Jurusan di SMK Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan PPB/BK FIP Unesa.
- Latifah, Siti. 2011. *Pengembangan media bimbingan management stress berbasis software bagi siswa man malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: UM.
- Leman. 1998. *Metode Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Munandir. 1996. *Program Bimbingan Karier di Sekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Munandir. 2001. *Program Bimbingan Karier di Sekolah*. Jakarta:

- Depdikbud Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Myers, G D.2012. *Psikologi Sosial Buku 1*. Edisi kesepuluh. Jakarta: Erlangga
- Papalia, D.E, Old, S.W,&Feldman, R.D.2008. *Human Development (psikologi perkembangan)* Edisi kesembilan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Permendikbud nomor III tahun 2014 tentang Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di sekolah
- Prayitno dan Erman Amti.2004.*Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media pendidikan; pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Prsada.
- Santrock, Jhon W. 2011. *Pengambilan Keputusan Edisi ke-11 jilid 1*. Jakarta:Erlangga
- Setiawan, Moch. Fatoni Agung.2014. *pengembanganga materi layanan informasi studi lanjut melalui web server di kelas VIII C SMP Negeri 1 Prambon*. Skripsi. Tidak diterbitkan: jurusan PPB/ BK FIP Unesa.
- Setyosari, Punaji.2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sridiarsih, ledy novita. 2010. *Pengembangan inventori gaya belajar siswa sekolah menengah pertama berbasis software*. Skripsi. Surabaya:UNESA.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriyono, Yoyon, Ari Pratiwi, & Dwi Pratiwi Priastuti. *Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Intensi Pemilihan Jurusan Kuliah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Malang*.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan. Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang Undang No 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian dan Pengembangan.
- Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Nasional
- Undang Undang No 20 tahun 2003, pasal 14 tentang pendidikan formal
- Winkel, W.S & Hatuti, M.M Sri.2010. *Bimbingan dan Konseling di Institute Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.