

PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI DALAM MENENTUKAN PERENCANAAN KARIR PADA SISWA SMA SWASTA IRA***INFORMATION SERVICES MEDIA DEVELOPMENT IN DETERMINING CAREER PLANNING ON IRA PRIVATE HIGH SCHOOL STUDENTS*****Hafizah Nursarah Khadafi¹, Khairani Ulfa Syaimi²****^{1,2} Bimbingan Konseling, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia***Hafizahnursarahkhadafi@umnaw.ac.id, Khairinaulfa@umnaw.ac.id***ABSTRACT**

The aim of this research is to provide an understanding of career information services so that they can help improve career planning for students. The research method used in this research is Research and Development (R&D), which refers to developing educational design. The subjects in this research were class XI students at IRA PRIVATE SMA. The object of this research is information service media in determining student career planning based on animated videos. The results of research on media development of Information Services in Determining Career Planning for Private IRA Students carried out by researchers can be concluded that the development in this research used the ASSURE model which was modified or limited to three stages, namely Analysis, Design and Development. . The results of this research and development have gone through the validation stage from media experts, material experts, and responses from class XI students. Information services media have been developed in determining career planning for IRA private students. Media experts got a score of 130 with a maximum score of 150 with presentation feasibility of 86.6% so it was rated "Very worthy". Likewise, material experts can be said to be "Very worthy", apart from that, students' responses also get an assessment reaching a level of $\geq 80\%$ - 100% with an average percentage of 80% to 90% which is declared "very worthy."

Keywords: *Information Services, Career Planning, Media Development***ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk memberi pemahaman tentang layanan informasi karir agar dapat membantu meningkatkan perencanaan karir pada peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) ini mengacu pada desain pendidikan yang berkembang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA SWASTA IRA. Objek dalam penelitian ini adalah media layanan informasi dalam menentukan perencanaan karir siswa yang berbasis video animasi. Hasil penelitian pengembangan media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Swasta IRA yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ASSURE yang dimodifikasi atau dibatasi menjadi tiga tahapan yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design) dan Pengembangan (Development). Hasil penelitian dan pengembangan ini sudah melalui tahap validasi dari ahli media, ahli materi, respon siswa kelas XI. Adapun yang telah dikembangkan media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Swasta IRA. Oleh ahli media mendapatkan skor 130 dengan maksimal skor 150 dengan presentasi kelayakan 86,6% sehingga dikategorikan "Sangat layak". Begitu pun dengan ahli materi dapat dikatakan "Sangat layak", selain itu juga dari respon siswa mendapatkan penilaian mencapai tingkat $\geq 80\%$ - 100% dengan jumlah rata-rata persentase 80% sampai 90% yang dinyatakan "sangat layak."

Kata Kunci: *Layanan Informasi, Perencanaan Karir, Pengembangan Media***Article History:**

Submitted	Accepted	Published
December 24 th 2023	Maret 10 th 2024	Maret 15 th 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan potensi serta pengetahuan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan atau latihan bagi peranannya dimasa mendatang. (Saragih et al., 2023)

Berdasarkan fungsi pendidikan nasional tersebut, dapat dipahami bahwa potensi diri sangat penting dalam kehidupan. Peserta didik dituntut untuk memahami dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal dengan penuh tanggung jawab sesuai dengan masa depan yang dia inginkan. Perjalanan karir yang dihadapi seseorang dimulai sejak mereka mendapatkan pendidikan disekolah. Karir memiliki salah satu bagian kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia secara keseluruhan, oleh karena itu ketepatan perencanaan karir menjadi salah satu tujuan penting terhadap perjalanan kehidupan seseorang, keputusan perencanaan karir dimulai saat individu berada pada masa remaja. Tantangan masa depan yang akan dihadapi para peserta didik adalah mempersiapkan diri dalam pemilihan karir, proses ini biasanya dimulai dari Sekolah Menengah Pertama sehingga menjadi suatu tahap yang penting bagi peserta didik.

Menurut Mathis & Jackson (2006 : 342) mengemukakan bahwa karir adalah rangkaian posisi yang berkaitan dengan kerja yang ditempati seseorang sepanjang hidupnya Masalah ini semakin dirasakan karena tidak seimbang antara lapangan pekerjaan dan pertumbuhan penduduk. Oleh karena itu perlu diadakannya bimbingan karir yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah pengangguran di Indonesia. Peneliti mengambil salah satu contoh peserta didik di kelas XI yang masih belum bisa menentukan perencanaan karirnya masih banyak masih mengikuti temannya masih belum dapat memahami kemampuan yang ia punya.

Guru Bimbingan Konseling harus mampu memilih strategi layanan yang dapat mengajak peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan layanan informasi, penggunaan media layanan informasi yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pemberian layanan informasi. Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah peneliti ingin memberikan layanan informasi yang menarik kepada peserta didik dengan media Vidio animasi. Media Vidio animasi yang menarik akan membuat peserta didik lebih mudah memahami layanan informasi yang diberikan. Sehingga media Vidio animasi merupakan inovasi teknologi dibidang pendidikan, dengan aplikasi ini juga bisa membantu peserta didik untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan media layanan informasi dalam menentukan perencanaan karir pada siswa SMA SWASTA IRA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media layanan informasi yang diberikan dalam menentukan perencanaan karir pada siswa SMA SWASTA IRA. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) ini mengacu pada desain pendidikan yang berkembang. Dalam Penelitian ini, Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Model Assure, Model penelitian ASSURE pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik (Suryani,dkk 2014). Model ASSURE didesain untuk membantu guru memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Dalam pengembangan berbasis Vidio melibatkan semua pihak didalamnya, guru tidak hanya merancang dan menerapkan media, tetapi juga membutuhkan peran serta siswa dalam pengaplikasiannya pada proses pembelajaran, sehingga ada dampak yang diperoleh dari sebuah media pembelajaran. Model pengembangan ASSURE yang terdiri atas analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan, memilih Memodifikasi atau merancang dan mengembangkan media, menggunakan media, meminta tanggapan dari siswa, evaluasi. Teknik Analisis Data

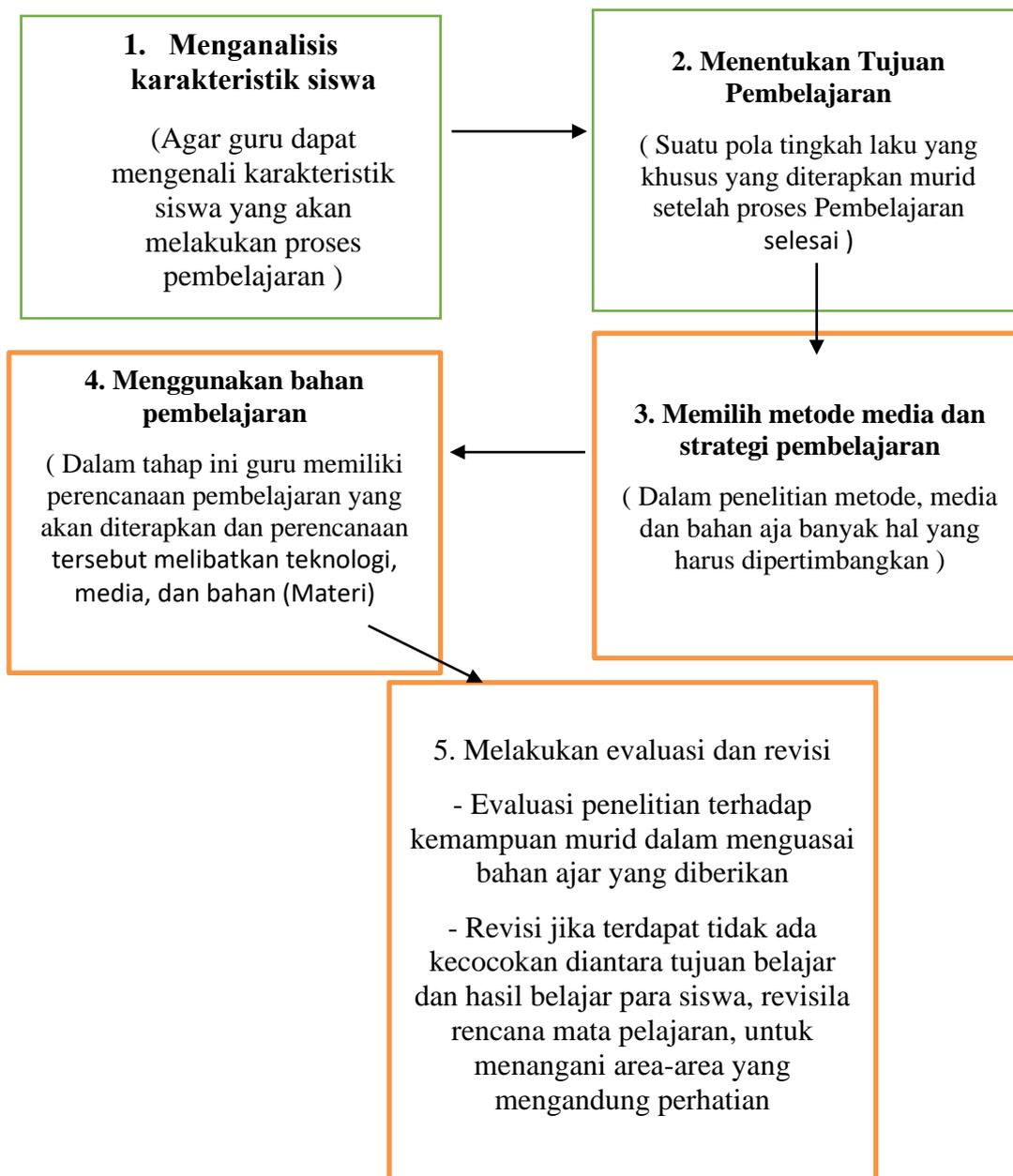
Berdasarkan pedoman penulisan skripsi UMN Al-Washliyah (2022- 2023) teknik analisis data berarti cara-cara yang dilakukan terhadap data, baik itu yang bersifat penyajian (tabulasi, diagram), manipulasi (pengolahan/perhitungan) dengan menggunakan rumus, uji

persyaratan untuk penggunaan rumus statistik dalam pengujian hipotesis maupun penafsiran.

PROSEDUR PENELITIAN PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (*Reserch dan Devolopment*). Tujuan metode ini untuk menghasilkan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media vidio animasi. Model pengembangan pada penelitian ini yaitu ASSURE : 1. Menganalisis karakteristik siswa 2. Menentukan tujuan pembelajaran 3. Memilih metode media dan starategi pembelajaran 4. Menggunakan bahan pembelajaran 5. melakukan evaluasi dan revisi.

Gambar 3.1 Langkah – langkah Model Penelitian ASSURE



INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dipilih oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar penelitian berjalan sistematis.

Tabel 3.4
Skor Alternatif Jawaban

Jenis pertanyaan/ Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
<i>Favorable</i> (pernyataan negatif/ mendukung Indikator)	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i> (pernyataan positif/menolak indikator)	1	2	3	4	5

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan rentang skor dari 1-5 dengan banyak item 60. Penelitian ini bertujuan untuk mengategorikan peserta didik menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Untuk menentukan interval kriteria kategori adalah sebagai berikut :

- Skor tertinggi : $5 \times 60 = 300$
- Skor terendah : $1 \times 60 = 60$
- Rentang : $300 - 60 = 240$

Berdasarkan keterangan tersebut, maka kriteria perencanaan karir adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kategori Skor *N-Gain*/Indeks Gain

Rentang	Kategori
> 200-300	Tinggi
>100-200	Sedang
<0-100	Rendah

Tabel 3.6
Kriteria Perencanaan Pemilihan Karir

Interval	Kriteria	Deskripsi Perilaku
200-300	Tinggi	Pada kategori ini peserta didik sudah terlihat bisa memahami karirnya dalam menjalani tugas-tugas akademiknya maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekolah dan telah dilakukan secara terus-menerus.

100-200	Sedang	Pada kategori ini peserta didik sudah terlihat bisa memahami karirnya dalam menjalani tugas-tugas akademiknya maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekolah dan mencoba untuk melakukannya terus-menerus.
0-100	Rendah	Pada kategori ini peserta didik mulai terlihat bisa memahami karirnya dalam menjalani tugas-tugas akademiknya maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekolah namun belum melakukan dikehidupannya.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik analisis data secara data kualitatif berupa masukan dan saran dirangkum dan di simpulkan, masukan dan saran dapat dijadikan perbaikan terhadap setiap media pembelajaran yang dikembangkan. validasi produk terdiri dari ahli media ,validasi ahli materi dan respon guru untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan produk dan memperbaiki produk media pembelajaran video animasi, Teknik analisis data kualitatif ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala Likert.

Tabel 3.7 Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Selanjutnya skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru BK ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan Saadah dan Wahyu (2020) perhitungan kelayakan media pada validasi dan praktilitas dilakukan dengan menggunakan rumus.

$$P =$$

Keterangan :

P = Persentasi Skor (%)

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = jumlah maksimum Skor

Setelah mengetahui persentase kelayakan media yang dikembangkan, maka selanjutnya adalah melihat apakah media ini dikatakan layak atau tidak berdasarkan klasifikasi kelayakan media pembelajaran. Berikut ini klasifikasi :

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak

61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat Tidak Layak

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan produk berupa media video animasi. Hasil pengembangan berupa video Animasi dan instrument penelitian berupa angket validasi ahli media, materi dan respon siswa. Penelitian dilakukan pada perencanaan karir melalui media video animasi untuk menentukan perencanaan karir peserta didik kelas XI. Penelitian dan pengembangan ini adalah media bimbingan konseling berbasis video animasi dengan jumlah responden 20 peserta didik kelas XI IPS SMA Swasta IRA Medan. Hasil penelitian dan pengembangan media video animasi diuraikan berdasarkan Model Penelitian ASSURE.

ANALYSIS (HASIL ANALISIS)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian untuk menganalisis kebutuhan hasil yang diperoleh pada tahap ini.

1. Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah SMA Swasta IRA.

2. Analisis Perangkat Pembelajaran

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan peneliti dapat menentukan bentuk media yang akan dikembangkan.

3. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi ini menerapkan materi yang cocok dalam pengembangan media pembelajaran .

DESIGN (PERANCANGAN)

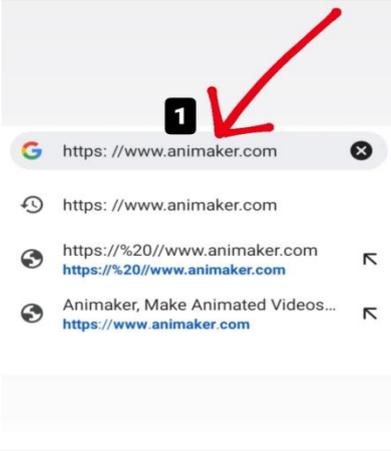
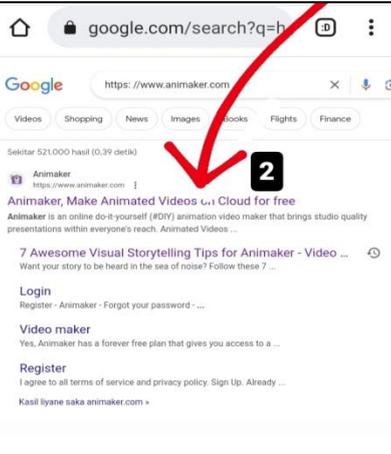
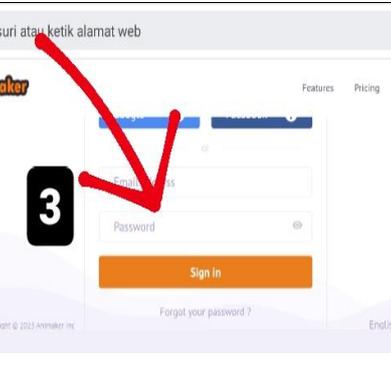
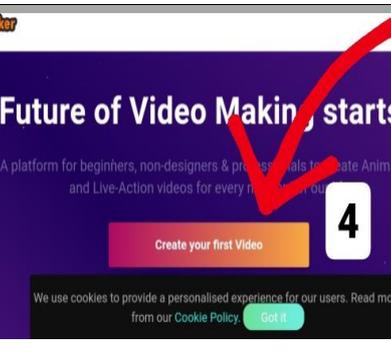
Peneliti mulai menyusun media dengan menggunakan video animasi akan dikembangkan pada tahap ini. Langkah perancangan yang dilakukan antara lain menganalisis kompetensi inti, membuat indikator dan tujuan pembelajaran, memilih dan penetapan aplikasi. Berikut merupakan hasil media video animasi dalam menentukan perencanaan karir pada siswa.

DEVELOPMENT (PENGEMBANGAN)

Berikut langkah – langkah perancangan media pembelajaran video interaktif.

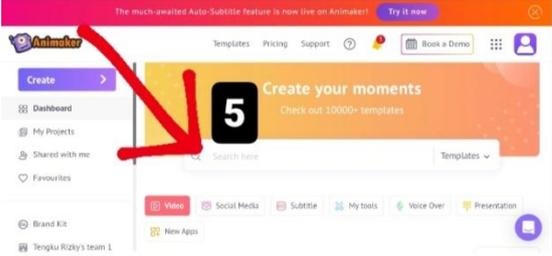
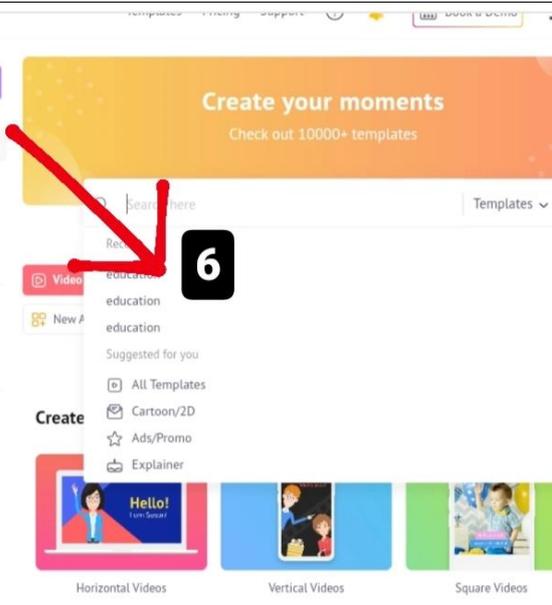
Tabel 4.1 Petunjuk Penggunaan Aplikasi Animaker

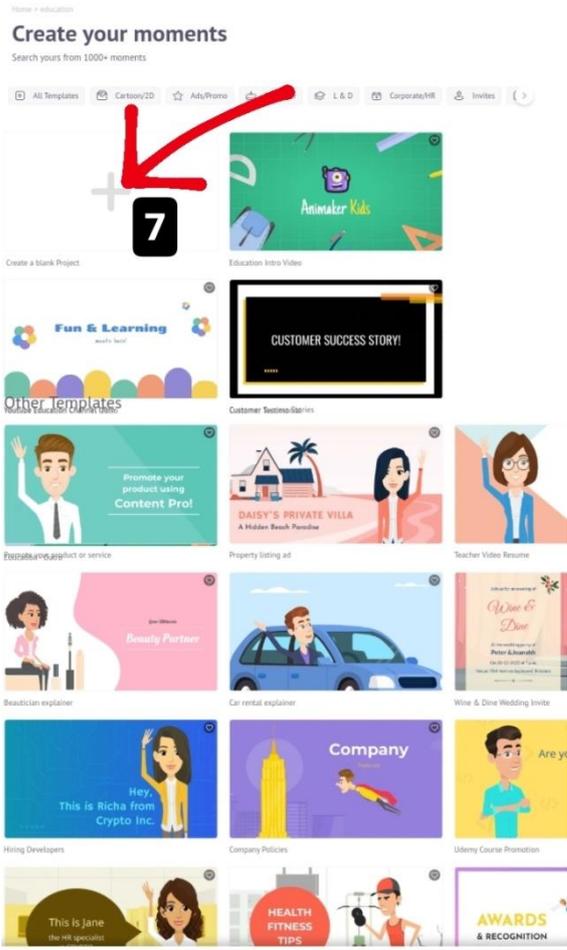
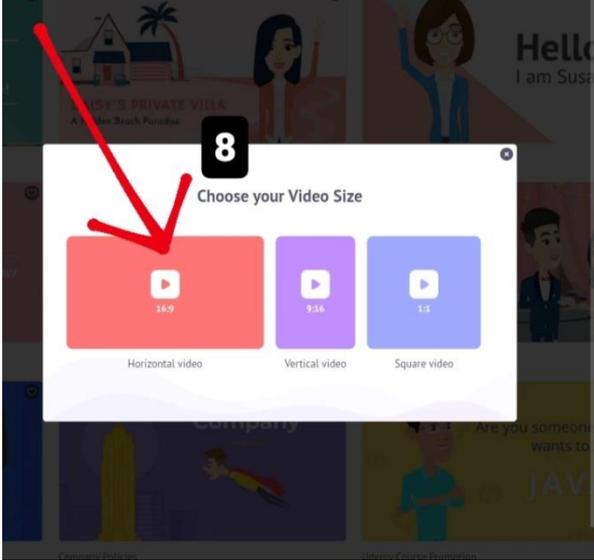
No	Urutan Langkah Pembuatan	Visualisasi Aplikasi
----	--------------------------	----------------------

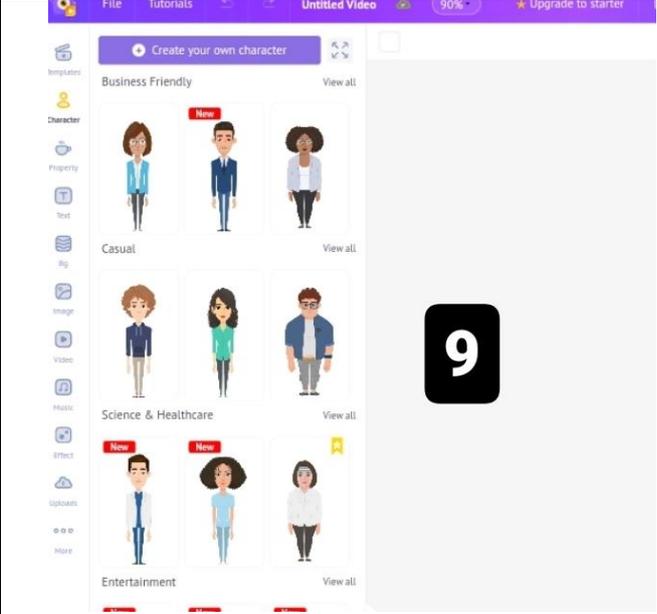
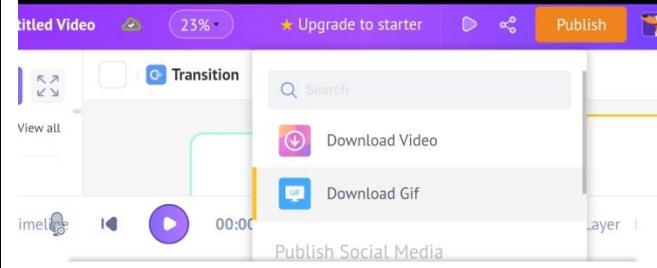
1	<p>Buka aplikasi menggunakan website di https://www.animaker.com/</p> <p>Lalu, klik Animaker, Make Animated Videos on Cloud for free</p>	
2.	<p>Lalu, klik Animaker, Make Animated Videos on Cloud for free</p>	
3.	<p>Daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password, setelah log in akan tampil menu untuk membuat media</p>	
4.	<p>Kemudian klik create a video</p>	

Tabel 4.2 Membuat Tampilan Video Animasi

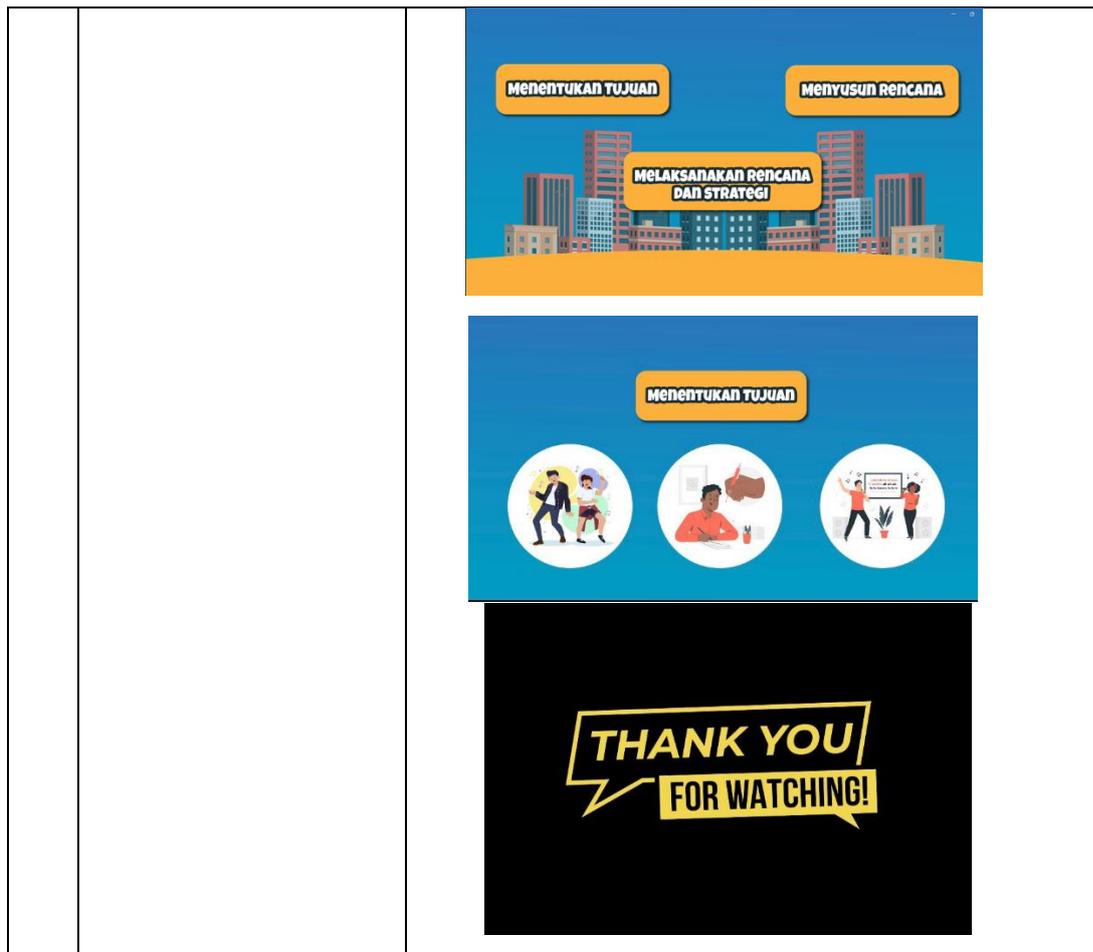
No	Urutan Langkah Pembuatan	Visualisasi Aplikasi
----	--------------------------	----------------------

<p>5.</p>	<p>Setelah itu klik search here pada layar tampilan</p>	 <p>The screenshot shows the Animaker dashboard. A red arrow points to the search bar labeled "Search here". A black box with the number "5" is placed over the search bar. The dashboard includes a sidebar with "Create", "Dashboard", "My Projects", "Shared with me", and "Favourites". The main area has a "Create your moments" banner and a search bar. Below the search bar are filters for "Video", "Social Media", "Subtitle", "My tools", "Voice Over", and "Presentation".</p>
<p>6.</p>	<p>Lalu, ketik “education” pada layar tampilan agar yang muncul untuk pembelajaran dan pendidikan</p>	 <p>The screenshot shows the search results for "education". A red arrow points to the search bar. A black box with the number "6" is placed over the search bar. The search results include "education", "education", and "education". Below the search results are "Suggested for you" options: "All Templates", "Cartoon/2D", "Ads/Promo", and "Explainer". At the bottom, there are three categories: "Horizontal Videos", "Vertical Videos", and "Square Videos".</p>

<p>7. Sesudah di klik education, selanjutnya muncul tampilan create a blank project lalu klik</p>	 <p>The screenshot shows the 'Create your moments' page with various video templates. A red arrow points to a plus sign icon with the number '7' below it, which is the 'Create a blank Project' button.</p>
<p>8. Kemudian muncul tampilan choose your video size dan pilih horizontal video</p>	 <p>The screenshot shows a dialog box titled 'Choose your Video Size' with three options: 'Horizontal video' (16:9), 'Vertical video' (9:16), and 'Square video' (1:1). A red arrow points to the 'Horizontal video' option, which is highlighted in red.</p>

<p>9. Sesudah di klik horizontal video, maka akan muncul layar untuk mengedit video dengan aplikasi animaker. Pilih karakter sesuai dengan kebutuhan, setelah selesai membuat media, klik tombol publish, kemudian fitur yang akan digunakan yaitu download / unggah youtube</p>	 
<p>10. Setelah selesai pengeditan inilah hasil tampilan awal video animasi yang sudah di buat dengan aplikasi Animaker</p>	 

		
<p>Hasil editan video tampilan isi pembelajaran dan tampilan akhir pembelajaran</p>		



1. Validasi Kelayakan Produk

a. Validasi Ahli Media

Ada beberapa aspek yang dinilai atau divalidasi oleh ahli media penilaian. aspek ini dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian berbentuk skor yang dimana skornya terdiri 1-5, yang dimana 5 = Sangat Layak, 4 = Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak dan 1 = Tidak Layak.

Produk media pembelajaran dengan menggunakan video animasi di validasi oleh ibu Khairina Ulfa Syaimi, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Universitas Muslim Nusantara Al – Washliyah Medan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Validasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ahli Media						
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa.					✓

3.	Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi, menjawab pertanyaan).			✓		
4.	Kejelasan suara pada video.				✓	
5.	Tampilan audio menarik perhatian.				✓	
6.	Keselarasan background pada video animasi.				✓	
7.	Media pembelajaran video animasi terlihat tidak menarik dan kurang dipahami.	✓				
8.	Penampilan media video animasi terlihat menarik perhatian pada setiap aspek.					✓
9.	Media pembelajaran video animasi sesuai dengan materi yang disajikan.				✓	
10.	Kesesuaian gambar dan teks dalam media pembelajaran video animasi				✓	
11.	Ketepatan musik atau lagu pengiring video animasi.				✓	
12.	Kualitas suara pada video.					✓
13.	Penampilan media video animasi berbantuan aplikasi animaker menarik perhatian siswa.					✓
14.	Setiap kalimat pada video animasi mudah dipahami.					✓

15.	Kemenarikan gambar pada video animasi.					✓
16.	Kualitas gambar pada video				✓	
17.	Tampilan animasi dalam media video animasi menarik.					✓
18.	Tata letak teks pada video					✓
19.	Intonasi dubbing dalam video terdengar dengan jelas.				✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.				✓	
21.	Teks dapat terbaca dengan baik					✓
22.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada video animasi mudah dibaca.				✓	
23.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada video animasi terlihat dengan jelas dan menarik.				✓	
24.	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam menentukan karir.					✓
25.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.					✓
26.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media video animasi baik.				✓	
27.	Kemampuan media menumbuhkan				✓	

	minat belajar siswa.					
28.	Durasi video cukup dan tidak bosan untuk dilihat.					✓
29.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi dalam menentukan karir siswa.					✓
30.	Media video animasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.					✓
Jumlah skor		130				

No	Komentar atau Saran
1.	Sudah cukup baik untuk ditampilkan.

$P =$
$P =$ $= 88,6\%$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 88,6%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media video animasi dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 88,6% maka video animasi dikategorikan sangat layak. Apabila hasil persentase memperoleh 61% sampai 80% maka media dikategorikan layak, hasil persentase 41% sampai 60% media dikategorikan cukup layak sedangkan 21% sampai 40% media dikategorikan tidak layak dan jika hasil persentase >21% media dikategorikan sangat tidak layak.

b. Validasi Ahli Materi

Materi pada produk media dengan menggunakan video animasi di validasi oleh ibu Dina Hidayati Hutasuhut, S.Psi., M.Psi, selaku Dosen Universitas Muslim Nusantara Al – Washliyah Medan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Validasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ahli Materi						
1.	Tujuan pembelajaran				✓	

	ditampilkan secara jelas di dalam video animasi.					
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓	
3.	Materi disampaikan secara jelas.					✓
4.	Materi disampaikan secara runtut.					✓
5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan.					✓
6.	Materi yang disampaikan dalam video animasi penting bagi siswa.				✓	
7.	Materi dapat disampaikan secara menarik.			✓		
8.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai.				✓	
9.	Penyajian materi dapat menarik dalam menentukan karir pada siswa.				✓	
10.	Penyajian materi membuat siswa menyimak dengan baik.				✓	
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa.			✓		
12.	Kesesuaian materi pengenalan karir dengan tujuan video animasi.				✓	

13.	Kebermanfaatan materi pengenalan karir.				✓	
14.	Memperoleh pengetahuan mengenai informasi pengenalan karir dalam video animasi.				✓	
15.	Terdapat informasi yang membantu mengeksplorasi diri.				✓	
16.	Kesesuaian materi dengan karakteristik fase perkembangan siswa.				✓	
17.	Materi yang disampaikan dapat dijadikan siswa sebagai acuan dalam menentukan karir.			✓		
18.	Materi yang disampaikan mudah dimengerti dan dipahami.				✓	
19.	Materi yang disampaikan dapat dijadikan Guru BK sebagai bahan ajar mengenalkan karir.				✓	
20.	Keakuratan dan kejelasan materi sesuai dengan teori.				✓	
21.	Kemudahan dalam mengakses bantuan siswa dalam menentukan karir siswa.					✓
22.	Penyajian materi menggunakan video animasi dan				✓	

	narasi yang menarik.					
23.	Keakuratan materi dalam memberikan contoh tentang karir.				✓	
24.	Kesesuaian materi dengan tujuan yang ditentukan.					✓
25.	Materi yang disajikan sulit dipahami.		✓			
26.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi diri.				✓	
27.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.					✓
28.	Materi dapat digunakan dengan baik oleh siswa dalam menentukan karirnya.				✓	
29.	Materi yang disampaikan dalam video animasi penting bagi siswa.				✓	
30.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa dalam menentukan karirnya.				✓	
Jumlah skor		122				

No	Komentar atau Saran
1.	Masih kurang menarik, ada di beberapa sub bagian pembahasan hanya judul, seharusnya tetap menggunakan video, misalnya penjelasannya dengan tulisan bergerak. Masih belum ada contoh karir yang bisa dipilih dalam video.

$P =$
$P =$ $= 82\%$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 82%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media video animasi dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 82% maka video animasi dikategorikan sangat layak. Apabila hasil persentase memperoleh 61% sampai 80% maka media dikategorikan layak, hasil persentase 41% sampai 60% media dikategorikan cukup layak sedangkan 21% sampai 40% media dikategorikan tidak layak dan jika hasil persentase >21% media dikategorikan sangat tidak layak.

PEMBAHASAN

Pada pembahasan pengembangan media ini peneliti memaparkan tentang kesesuaian produk dengan tujuan pokok bahasan dalam menentukan perencanaan karir pada siswa. Penelitian ini menghasilkan video animasi yang digunakan untuk menjelaskan tentang karir, yang sudah di uji dengan ahli media dan materi dan diberikan respon kepada siswa kelas XI SMA SWATA IRA. Untuk hasil yang sudah dilakukan kepada ahli media, materi dan peserta didik, media ini menghasilkan persentase sangat layak. Dan dapat digunakan untuk menjadi acuan untuk menentukan karir pada siswa. Dimana sebelumnya sudah melalui tahap pengembangan yang berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta telah melalui uji coba penggunaan Media ini merupakan media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan. Selain itu, juga dapat mempermudah siswa dalam perencanaan karirnya.

1. Deskripsi Kelayakan Produk

Berikut ini hasil data yang didapatkan mengenai kelayakan media dengan menggunakan video animasi dalam menentukan perencanaan karir pada siswa SMA Swasta IRA:

- a. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Khairina Ulfa Syaimi, S.Pd., M.Pd yang dilakukan secara tatap muka mendapatkan skor 130 dengan maksimal skor 150 dengan presentasi kelayakan 86,6% sehingga dikategorikan "Sangat layak".
- b. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dina Hidayati Hutasuhut, S.Psi., M.Psi yang dilakukan secara tatap muka mendapatkan skor 43 dengan maksimal skor 50 dengan presentasi kelayakan 84% sehingga dikategorikan "Layak".

Data yang diperoleh dari hasil penilaian respon siswa (uji coba penggunaan) yang dilakukan oleh siswa kelas XI Ips yang dilakukan secara tatap muka mendapatkan penilaian mencapai tingkat $\geq 80\%$ - 100% dengan jumlah rata-rata persentase 80% sampai 90% yang dinyatakan "sangat layak."

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini sudah melalui tahap validasi dari ahli media, ahli materi, respon siswa kelas XI. Adapun yang telah dikembangkan media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Swasta IRA. Oleh ahli media mendapatkan skor 130 dengan maksimal skor 150 dengan presentasi kelayakan 86,6% sehingga dikategorikan “Sangat layak”. Begitu pun dengan ahli materi dapat dikatakan “Sangat layak”, selain itu juga dari respon siswa mendapatkan penilaian mencapai tingkat $\geq 80\%$ - 100% dengan jumlah rata-rata persentase 80% sampai 90% yang dinyatakan “sangat layak.”

SARAN

1. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat menindak lanjuti layanan informasi karir untuk meningkatkan perencanaan karir sehingga dapat mencapai tujuan yang lebih baik.

2. Bagi sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat merumuskan kebijakan dan memberikan dukungan terhadap program layanan informasi karir yang sedang berjalan maupun yang belum dirumuskan.

3. Bagi penulis

Kepada para penulis selanjutnya, dapat melakukan penelitian mengenai masalah yang sama dengan subjek dan teknik yang berbeda agar dapat mengembangkan media yang bisa dijadikan acuan untuk menjelaskan tentang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ardillah, S., & Hayati, R. (2020). Hubungan konformitas teman sebaya dengan pengambilan keputusan karir di smk swasta Eria Medan tahun ajaran 2020/2021. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(1), 102–114.

Ardyansyah, *Bimbingan dan Konseling Remaja*, Yogyakarta,

Badrul Kamil dan Dianati, *Layanan Informasi Karir Dalam Meningkatkan Kematangan Karir Pada Peserta Didik Kelas X Di Sekolah Madrasah Aliyah Qudsiyah kotabumi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2016/2017*.

Dwi Dessy Setyowati dan Mochamad nusolim, *pengaruh layanan informasi studi lanjut terhadap kematapan pengambilan keputusan studi lanjut*, <http://ejurnal.Unesa.ac.id>, 2017,1-2.

Fitriani, E., & Azhar, A. (2019). Layanan Informasi Berbasis Focus Group Discussion (FGD) dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Analitika*, 11(2), 82. <https://doi.org/10.31289/analitika.v11i2.2552>

Flentini, *Bimbingan Karir* (2013)

Gagne dan Sulistyowati, *Pengembangan Media*, Surabaya.

- Ginzberg, *Program Bimbingan Karier Disekolah*, (Jakarta: Ghalia Indah, 1998), h.37-38
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title.
- Laily Rahmayanti, 2016 “*Pengembangan Vidio Animasi*” (hl.431)
- Mathis, Jackhson. 2006. “*Pengembangan Karir*” *dalam jurnal* (hlm.342).
- Maulidah Hasanah, *Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Vidio Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Masa Depan Karir Siswa Kelas XI SMA NEGERI 3 Lamongan*, Universitas Negeri Surabaya, h. 542
- Media Flascard Untuk Meningkatkan Kematangan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMA NEGERI 11 SURABAYA*, 2013 h. 13
- Menurut Husni (2021). “*Pengembangan Vidio Animasi*”
- Prayitno. (2012) “*Layanan Informasi Karir*” *dalam jurnal*.
- Puspita. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Jurnal uin jakarta*.
- Putri, D. A., & Hutasuhut, D. H. (2022). Hubungan Pola Asuh Otoriter Orang Tua Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Mts. Darul Ilmi Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(3), 5343–5350.
- Putri, R. F., Putri, R. F., & Asyah, N. (2021). Video maker kinemaster solusi pembelajaran online. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 171–177.
- Richma Hidayati, “*Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir*” *Jurnal Konseling GUSJIGANG (FKIP Universitas Muria Kudus, 2005)*,
- Saragih, N. A., Ariani, F. D., & Dewi, I. S. (2023). Pengaruh Insomnia Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa MTs Al Washliyah Tanjung Morawa. *Psikologi Konseling*, 21(2), 1980. <https://doi.org/10.24114/konseling.v21i2.42105>
- Sugiyono, *metode penelitian dan pengembangan (Research and Deveopent R&D)*, Bandung, 2016, H. 30
- Sugiyono, *metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D*, Bandung, 2011, H.50
- Sukardi, *Penerapan Layanan Informasi Karir Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemilihan Karir Peserta Didik Kelas XIII SMAN 1 Krembung Sidoarjo*, (Universitas Negeri Surabaya).
- Suryani dkk, 2014. *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Syaimi, K. U., & Lestari, N. (2020). PENGGUNAAN VIDEO INFORMASI KARIR BAGI GURU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG ARAH KARIR UNTUK SISWA DI SD PATUMBAK KECAMATAN DELI TUA , KABUPATEN DELI SERDANG PENDAHULUAN Dalam hal pendidikan pada saat duduk di bangku Sekolah Dasar bahwa profesi pekerja. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 181–184.
- Syaimi, K. U., & Nurmainirina, N. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Kemandirian Pengambilan Keputusan pada Pemilihan Karir Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Pangkalan Berandan. *Journal on Education*, 5(2), 2895–2898. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.938>
- Trisma Sulyganistia, *Penerapan Layanan Informasi Karir Dengan Menggunakan*

Undang- Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang, *Sistem Pendidikan Nasional*.

Wakhinuddins, *Pengembangan Karir di Sekolah (jakarta:2020) hlm:204*

Walgito, *Bimbingan dan Konseling Studi dan Karier (Yogyakarta Bimo 2010), h.201*

Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan, (yogyakarta: Media Abadi, 2013), h.632*