



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BIMBINGAN KARIR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT KEPUTUSAN KARIR PADA PROGRAM PEMINATAN SISWA SMP

Edris Zamroni✉, DYP Sugiharto, Imam Tadjri

Prodi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima September 2014  
Disetujui Oktober 2014  
Dipublikasikan November 2014

*Keywords:*  
Career decision-making skill,  
Interactive Multimedia  
Career Guidance

### Abstrak

Masalah penelitian ini adalah bagaimana multimedia interaktif bimbingan karir meningkatkan keterampilan mengambil keputusan karir siswa SMP? Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif bimbingan karir untuk meningkatkan keterampilan mengambil keputusan karir siswa SMP. Subjek uji coba sejumlah 19 siswa dipilih secara purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif bimbingan karir terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir. Tingkat keterampilan membuat keputusan karir sebelum bimbingan karir adalah 37,32 dan setelah karir meningkat menjadi 50,63. Terjadi peningkatan sebesar 13,2 atau 11,89%. Peningkatan tersebut terjadi pada semua indikator kemandirian belajar. Hasil uji statistik wicoxon bahwa rerata (mean) antar kelompok kanan dan kiri yaitu 12,79, standar deviasi = 10,25, rerata standar kesalahan = 2,35, angka t hitung = 5,43 dengan derajat kebebasan 18 pada peluang kesalahan 0,000 (signifikan) didukung jika peluang kesalahan ( $p$ ) > 0,05 atau pada taraf signifikan dibawah 95%.

### Abstract

*The research problem show this interactive multimedia career guidance can improvethethe career decision-making skill ofJunior High School (SMP) students. The purposeof this studyis to create a interactive multimedia career guidance to improvethethe career decision-making skill on SMP students. This study used Educational Research and Development method. The subjects were19 studentsselectedby purposivesampling technique. The results showedthat this career guidance model is effectiveto improve thecareerdecision-making skill. The level of career decision-making skill before treatment was 37.32andincreased to50.63aftertreatment. There was an increaseof 13.2or11.89%. This increaseoccurred inall of indicators ofindependence learning. The result of Wicoxonstatistical testshowed that the mean between the right and left group swas 12.79, standard deviation = 10.25, meanof standard error=2.35, ttest =5.43with 18degrees of free domin chance of error 0,000(significant) and support edif the chanceof error ( $p$ ) > 0.05 or ata significant level below 95%.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233  
Email: [jurnalpps@unnes.ac.id](mailto:jurnalpps@unnes.ac.id)

ISSN 2252-6889

## Pendahuluan

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki tugas perkembangan karir yang utama untuk mengenal kemampuan, bakat, minat, serta arah kecenderungan karir (Dekdiknas, 2003). Wujud implementasinya adalah dalam bentuk menentukan pilihan lanjutan studi yang tepat sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat yang dimiliki. Menjadi masalah jika, selama dalam pendidikannya di SMP belum pernah diberikan layanan yang memadai untuk membantu siswa mengenali bakat, minat serta potensi yang dimiliki serta berdasarkan pemahaman tersebut kemudian menentukan pilihan studi yang tepat bagi dirinya.

Secara spesifik mengenai keterampilan membuat keputusan karir yang diketahui berdasarkan analisis skala keterampilan membuat keputusan karir bahwa dari 67 siswa Kelas IX SMP 1 Dawe Kudus yang mengisi skala keterampilan membuat keputusan karir diketahui bahwa 1,5% atau 1 siswa sangat terampil dalam mengambil keputusan karir, 35,8% atau 24 siswa terampil dalam mengambil keputusan karir, 34,3% atau 23 siswa cukup terampil dalam mengambil keputusan karir, 26,9% atau 18 siswa kurang terampil dalam mengambil keputusan karir dan 1,5% atau 1 siswa tidak terampil dalam mengambil keputusan karir siswa.

Berdasarkan hasil analisis skala pula diketahui bahwa pada indikator pemahaman diri diketahui bahwa siswa memiliki 9% atau 6 siswa kemampuan memahami diri berupa bakat, minat dan kemampuan sangat baik, 40% atau 27 siswa memiliki kemampuan memahami diri berupa bakat, minat dan kemampuan baik, 27% atau 18 siswa memiliki kemampuan memahami diri berupa bakat, minat dan kemampuan yang cukup, 19% atau 13 siswa memiliki kemampuan memahami diri berupa bakat, minat dan kemampuan yang kurang dan 4% atau 3 siswa memiliki kemampuan memahami diri berupa bakat, minat dan kemampuan yang sangat kurang. Pada aspek kemampuan mengidentifikasi pilihan yang tersedia diketahui bahwa 6% atau 4 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi pilihan yang tersedia yang sangat baik, 36% atau 24 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi pilihan yang tersedia dalam kategori yang baik, 34% atau 23 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi pilihan yang tersedia dalam kategori yang cukup, 19% atau 13 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi pilihan yang tersedia dalam kategori yang kurang dan 4% atau 3 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi

pilihan yang tersedia dalam kategori yang sangat kurang.

Pada aspek kemampuan mengidentifikasi hasil alternatif jika keputusan tersebut dipilih, siswa kelas IX SMP 1 Dawe Kudus diketahui bahwa 13% atau 9 siswa Kelas IX SMP 1 Dawe Kudus memiliki kemampuan mengidentifikasi hasil alternatif jika keputusan tersebut dipilih yang tergolong sangat baik, 30% atau 20 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi hasil alternatif jika keputusan tersebut dipilih yang tergolong baik, 18% atau 12 siswa kemampuan mengidentifikasi hasil alternatif jika keputusan tersebut dipilih tergolong cukup, 33% atau 22 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi hasil alternatif jika keputusan tersebut dipilih tergolong kurang dan 6% atau 4 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi hasil alternatif jika keputusan tersebut dipilih tergolong sangat kurang.

Pada aspek kemampuan mengidentifikasi kemungkinan keberhasilan diketahui bahwa 6% atau 4 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi kemungkinan keberhasilan tergolong sangat baik, 28% atau 19 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi kemungkinan keberhasilan yang tergolong baik, 40% atau 27 siswa memiliki kemampuan mengidentifikasi kemungkinan keberhasilan yang tergolong cukup.

Pada aspek kemampuan mempertimbangkan pro kontra atas pilihan yang akan diambil kelas IX SMP 1 Dawe Kudus diketahui bahwa 4% atau 3 siswa Kelas IX SMP 1 Dawe Kudus memiliki kemampuan mempertimbangkan pro kontra atas pilihan yang akan diambil yang tergolong sangat baik, 36% atau 24 siswa memiliki kemampuan mempertimbangkan pro kontra atas pilihan yang akan diambil yang tergolong baik, 27% atau 18 siswa memiliki kemampuan mempertimbangkan pro kontra atas pilihan yang akan diambil yang tergolong cukup, 27% atau 18 siswa memiliki kemampuan mempertimbangkan pro kontra atas pilihan yang akan diambil yang tergolong kurang dan 6% atau 4 siswa memiliki kemampuan mempertimbangkan pro kontra atas pilihan yang akan diambil yang tergolong sangat kurang.

Pada aspek keluwesan dalam mengambil keputusan karir diketahui bahwa 24% atau 16 siswa kelas IX SMP 1 Dawe Kudus memiliki keluwesan dalam mengambil keputusan karir yang tergolong sangat baik, 25% atau 17 siswa memiliki keluwesan dalam mengambil keputusan karir yang tergolong baik, 33% atau 22 siswa memiliki keluwesan dalam mengambil keputusan karir yang tergolong cukup, 15% atau 10 siswa memiliki keluwesan dalam mengambil keputusan

karir yang tergolong kurang dan 3% atau 2 siswa memiliki keluwesan dalam mengambil keputusan karir yang tergolong sangat kurang.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11-13 Maret 2014 kepada praktisi lapangan di Kabupaten Kudus yaitu Koordinator Musyawarah Guru Pembimbing (MGP) SMP, Ketua MGP SMP dan sekretaris MGP SMP diperoleh kesimpulan informasi bahwa; (1) MGP SMP Kabupaten Kudus masih berfokus pada upaya memenuhi portofolio siswa untuk penyiapan kebutuhan siswa dalam peminatan siswa yang akan masuk SMA; (2) Layanan bimbingan karir masih dalam taraf yang minimal karena dilaksanakan dengan metode konvensional berbasis leaflet dari sekolah lanjutan yang belum tentu menyediakan informasi yang lengkap bagi siswa; (3) Waktu yang tersedia untuk bimbingan karir sangat sedikit karena siswa kelas IX lebih banyak dikonsentrasikan untuk persiapan ujian nasional.

Program pelayanan bimbingan karir berbasis multimedia yang akan disusun menggunakan aplikasi berbasis flash yang memungkinkan dipasangkan pada berbagai gadget tanpa membutuhkan akses internet. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menarik minat siswa karena tampilan yang akan tersaji dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan developer dan memperhatikan nilai artistik yang cukup tinggi. Sehingga, program ini dapat menarik minat siswa untuk memanfaatkan program tersebut. Keunggulan lain menggunakan program flash adalah kemampuannya untuk diterapkan pada berbagai gadget yang dimiliki siswa seperti HP, smartphone, tablet PC, i-pad dan PC serta notebook. Hal ini, memungkinkan semua siswa yang memiliki gadget memadai untuk memanfaatkan program tersebut di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan fenomena sebagaimana dijelaskan di atas maka kemudian disusunlah penelitian yang berjudul "Multimedia Interaktif Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Keterampilan Mengambil Keputusan Karir dalam Program Peminatan Peserta Didik pada Siswa SMP. Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui proses pelayanan bimbingan karir dan profil keterampilan mengambil keputusan karir siswa SMP di Kabupaten Kudus, Mendapatkan multimedia interaktif bimbingan karir untuk meningkatkan keterampilan mengambil keputusan karir siswa SMP. Mengetahui efektivitas penerapan multimedia interaktif bimbingan karir dalam meningkatkan keterampilan mengambil keputusan karir siswa

SMP.

OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) (2004) menjelaskan bimbingan karir sebagai aktivitas-aktivitas yang dimaksudkan untuk membantu para siswa pada semua usia dan sepanjang rentang kehidupan mereka, untuk memilih pendidikan, pelatihan, olihan karir serta pengelola karir yang telah mereka pilih. Zunker (2006) mendefinisikan bimbingan karir merupakan semua komponen pelayanan-pelayanan dan aktifitas-aktifitas yang berlangsung di sekolah, agen-agen, dan organisasi-organisasi lain yang memberikan konseling serta program-program pendidikan yang terkait dengan karir.

Hoyt (Surya, 2011) menjelaskan tujuan bimbingan karir berdasarkan paradigma perubahan global bimbingan karir mempunyai tujuh tujuan utama yaitu untuk:

"(1) membekali pribadi dengan ketrampilan untuk mampu bekerja, menyesuaikan diri, dan meningkatkan diri, (2) membantu pribadi dalam memperoleh kesadaran karir, eksplorasi karir, dan pembuatan keputusan karir, (3) menghubungkan antara pendidikan dan pekerjaan sehingga dapat membuat pilihan keduanya, (4) membuat pekerjaan sebagai satu bagian keseluruhan gaya hidup yang bermakna, (5) memperbaiki pendidikan dengan memasukan penekanan karir di dalam kelas, (6) meningkatkan dan menerapkan kemitraan antara opic swasta dan pendidkkan, (7) mengurangi penyimpangan dan keragaman dan melindungi kebebasan membuat pilihan."

Dengan mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir adalah suatu proses bantuan, layanan, pendekatan terhadap siswa agar dapat mengenal dan memahami dirinya, mengenal dunia kerja, merencanakan masa depan yang sesuai dengan bentuk kehidupan yang diharapkannya, mampu menentukan dan mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya itu sehingga mampu mewujudkan dirinya secara bermakna. Dengan demikian, bimbingan karir difokuskan untuk membantu siswa menampilkan dirinya yang memiliki kompetensi/keahlian agar meraih sukses dalam perjalanan hidupnya dan mencapai perwujudan diri yang bermakna bagi dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Hofsteter (Rusman, dkk, 2011) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks dan grafis,

audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia sebagai media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Program dan perangkat multimedia digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group atau kelompok mencapai 50 orang.

Mempertegas berbagai pendapat ahli di atas Smaldino, Lothwer dan Russell (2011) mendefinisikan multimedia sebagai perangkat lunak komputer yang dirancang untuk menghasilkan dan menampilkan berbagai informasi melalui teks, audio dan tampilan grafis baik berupa gambar maupun animasi dan video sekaligus dalam sebuah interaksi manusia dengan komputer. Merujuk pada pengertian ini maka dapat disimpulkan bahwa piranti lunak komputer (*software*) merupakan bagian penting dalam pengembangan multimedia untuk berbagai kepentingan termasuk pemebelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media presentasi menggunakan perangkat lunak komputer yang dapat menampilkan dan menghasilkan gambar, grafis, animasi dan suara sekaligus yang memungkinkan manusia berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung (melalui fasilitator) untuk mengamati dan memperoleh berbagai informasi yang berguna. Dalam hal ini beberapa hal yang terkait langsung dengan pemanfaatan multimedia adalah adanya komputer atau perangkat keras lain berupa gadget, perangkat lunak pemrograman dan manusia baik sebagai pengguna maupun sebagai fasilitator.

Keterampilan pengambilan keputusan karir mencakup kemampuan untuk; (1) mengidentifikasi pilihan, (2) mengidentifikasi kemungkinan hasil pilihan, (3) mempertimbangkan pro dan kontra dari pilihan, (4) mengidentifikasi hasil alternatif, dan (5) memilih opsi yang tidak hanya bisa dilakukan tetapi kemungkinan untuk mendapatkan apa yang diinginkan (Ferguson, 2007; Zunker, 2006). Kemampuan-kemampuan tersebut akan sangat mempengaruhi proses dimana seorang individu menentukan pilihan karir dari berbagai alternatif yang tersedia serta membuat komitmen untuk melaksanakan pilihan dalam wujud tindakan.

Teori keputusan berlaku untuk situasi yang ditandai oleh: (a) seorang individu yang harus membuat keputusan, (b) satu set tujuan hidup yang ingin dicapai individu, (c) satu set

alternatif untuk memilih alternatif yang tersedia, (d) satu set atribut dan faktor bahwa individu memperhitungkan ketika membandingkan berbagai alternatif, dan (e) perlunya pengumpulan dan pengolahan informasi yang seringkali justru berada pada kondisi ketidakpastian (Athanasou dan Esbroeck, 2008). Gysbers (dalam Rowland, 2004) menyatakan bahwa sebagian besar anak-anak dan remaja tidak dapat membuat keputusan karir secara cerdas hanya didasarkan pada pengalaman hidup. Mereka membutuhkan dukungan dan eksplorasi dalam bentuk kurikulum dan program bimbingan untuk membantu membimbing mereka menuju arah karir yang tepat. Sebagian besar anak-anak dan remaja berada pada posisi yang kurang menguntungkan ketika datang ke peluang untuk mengembangkan identitas karir mereka karena mereka memiliki akses terbatas terhadap model peran karir yang berbeda (Fisher & Griggs, 1995; Gysbers, 1996 dalam Rowland, 2004).

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Produk yang diuji dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif bimbingan karir untuk meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir siswa. Produk multimedia interaktif bimbingan karir untuk meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir siswa. Uji coba dilakukan sebanyak 8 kali, pelaksanaan bimbingan karir dilakukan sendiri oleh peneliti dan secara berkolaborasi dengan guru bimbingan konseling. Subyek dari penelitian ini adalah siswa SMP 1 Dawe tahun pelajaran 2013/2014 yang memiliki keterampilan mengambil keputusan karir dalam kategori rendah. Berdasarkan seleksi subjek dengan metode purposive sampling diperoleh 19 siswa yang memiliki kategori keterampilan membuat keputusan karir kurang dan tidak terampil. Ada dua jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini digali dan diperoleh dari sumber pertama: yaitu melalui skala keterampilan membuat keputusan karir sebagai instrument utama untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling dan kepala sekolah untuk mengetahui

kondisi objektif di Sekolah tentang pelaksanaan bimbingan dan observasi proses uji lapangan sebagai bahan penyempurnaan model. Sedang data skunder digali melalui karangan ilmiah yang ditulis para pakar pendidikan khususnya pakar bimbingan konseling, jurnal, dan publikasi dari berbagai media guna menganalisis kemandirian belajar dan bimbingan kelompok. Sejalan dengan prosedur penelitian ini, maka analisis data dalam penelitian ini diarahkan dalam tiga tahap penelitian sebagai berikut:

Analisis data penelitian pada tahap satu dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Prosedur kuantitatif dilakukan dengan menghitung prosentase tingkat motivasi belajar siswa. Prosedur kualitatif dilakukan untuk memaknai deskripsi kondisi obyektif tentang: (a) Kebutuhan akan peningkatan keterampilan membuat keputusan karir siswa, (b) Pelaksanaan layanan bimbingan karir di Sekolah.

Analisis data pada tahap dua menggunakan prosedur kualitatif. Bentuk analisisnya adalah menelaah kondisi obyektif: kebutuhan siswa akan peningkatan keterampilan membuat keputusan karir, dan pelaksanaan layanan bimbingan karir sebagai dasar untuk merumuskan model "awal" produk multimedia interaktif bimbingan karir.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada ketiga sekolah SMP 1 Dawe, SMP 2 Kaliwungu dan SMP 2 Jatidikethahi bahwa pelaksanaan layanan bimbingan karir telah terencana dalam program bimbingan konseling, namun dalam pelaksanaannya sering kali tidak sesuai dengan rencana. Pelaksanaannya hanya ketika dibutuhkan serta dalam pelaksanaannya masih menggunakan cara-cara konvensional yaitu hanya dengan menyampaikan informasi mengenai sekolah lanjutan dengan dasar informasi leaflet atau memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman konselor. Target kompetensi hanya berkisar pada pemahaman siswa mengenai alternatif pilihan sekolah lanjutan yang tersedia. Sedangkan upaya-upaya untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam membuat keputusan karir bagi siswa belum dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan analisis skala keterampilan membuat keputusan karir pada siswa kelas IX SMP 1 Dawe diketahui bahwa dari 67 siswa yang mengisi skala keterampilan membuat keputusan karir diketahui bahwa 1,5% atau 1 siswa sangat terampil dalam mengambil keputusan karir, 35,8% atau 24 siswa terampil dalam mengambil

keputusan karir, 34,3% atau 23 siswa cukup terampil dalam mengambil keputusan karir, 26,9% atau 18 siswa kurang terampil dalam mengambil keputusan karir dan 1,5% atau 1 siswa tidak terampil dalam mengambil keputusan karir siswa.

Dari hasil studi pendahuluan di atas, peneliti memandang perlu mengembangkan produk multimedia interaktif bimbingan karir diharapkan dapat membantu para guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir siswa. Desain hipotetik meliputi: (1) Rasional, (2) Pengertian, (3) Tujuan, (4) Asumsi dasar, (5) Target intervensi, (6) Komponen model, (7) Tahap-tahap pelaksanaan bimbingan kelompok, (7) Evaluasi dan indikator keberhasilan.

Dilakukan melalui penilaian pakar di bidang bimbingan dan konseling. Pakar yang dipilih dalam uji kelayakam ini adalah pakar-pakar yang berkompeten dalam bidang bimbingan dan konseling, yang berjumlah dua orang dan semuanya berlatar belakang doktor/S3 serta empat guru bimbingan konseling sebagai praktisi dalam bimbingan dan konseling.

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar I ialah, bahwa model ini sudah memadai, akan tetapi perlu sedikit perbaikan dalam hal tata bahasa sehingga dapat digunakan dan menambahkan beberapa komponen yaitu: materi yang diberikan dan metode yang digunakan.

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar II ialah, bahwa model ini baik dan memadai, sehingga dapat digunakan akan tetapi perlu sedikit perbaikan dalam hal redaksional. Sedangkan dari praktisi, hendaknya tata bahasa lebih komunikatif mudah dipahami disesuaikan tingkat SMP.

Pengujian keefektifan produk Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan Karir Siswa dilakukan dengan menggunakan statistik uji t berpasangan. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: "Multimedia Interaktif Untuk dapat Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan Karir Siswa".

- Ho : keterampilan membuat keputusan karir siswa sebelum dan sesudah eksperimen adalah identik/sama.

- H1 : keterampilan membuat keputusan karir siswa sebelum dan sesudah adalah tidak identik/tidak sama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t diperoleh angka 5,43 pada peluang kesalahan 0,000 lebih kecil dari pada peluang kesalahan ( $p$ ) = 0,05 atau dalam bentuk lain  $0,000 < 0,05$

yang artinya signifikan. Selanjutnya uji beda menunjukkan bahwa rerata post test lebih besar dengan nilai 50,63 dibanding dengan nilai hasil pre test sebesar 37,32. Dengan demikian, hipotesis alternatif yang berbunyi model bimbingan karir interaktif dapat meningkatkan keterampilan mengambil keputusan karir siswa SMP didukung atau diterima. menunjukkan dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan walaupun dengan besaran dan prosentase yang berbeda beda. Indikator pertama yaitu kemampuan memahami diri mengalami peningkatan dari 5,85 menjadi 8,00 yang berarti meningkat 2,42 atau 15,1%. Merujuk pada uraian sebelumnya dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa secara umum perlakuan yang diberikan dengan memanfaatkan model bimbingan karir berbantuan multimedia interaktif telah mampu meningkatkan seluruh indikator keterampilan dalam membuat keputusan karir. Meskipun setiap indikator dengan besaran prosentase yang tidak sama tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa secara keseluruhan seluruh kompetensi yang dibutuhkan siswa dalam membuat keputusan karir telah berhasil ditingkatkan.

Pada hakekatnya bimbingan karir berbantuan multimedia interaktif bertujuan untuk membantu siswa memahami dirinya sendiri, pilihan karir yang tersedia serta pada akhirnya mengambil keputusan. Keputusan yang diambil dari proses berfikir dengan pertimbangan yang matang dapat menghasilkan sebuah pilihan karir yang matang guna meraih pencapaian karir yang gemilang. Sehingga siswa yang mendapatkan bimbingan karir terutama yang menggunakan alat bantu multimedia dapat memilih sebuah pilihan karir yang matang untuk dijalani sebagai upaya merancang masa depan yang gemilang.

Berdasarkan progres hasil penelitian, peneliti menilai walaupun telah terjadi peningkatan akan tetapi belum terlalu signifikan. Peningkatan keterampilan secara keseluruhan adalah sebesar 13,32 atau sebesar 11,89%. Menurut peneliti ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang optimalnya peningkatan keterampilan tersebut. Faktor tersebut: (1) Faktor Psikologis: Terjadinya kecemasan yang disebabkan konsentrasi yang terbelah antara harap-harap cemas mengharapkan pengumuman kelulusan dan kecemasan mendapatkan nilai buruk hasil ujian nasional sehinggakrang fokus yang memadai dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang disampaikan peneliti, (2)Faktor Situasi Lingkungan: Kondisi lingkungan saat penelitian diliputi dengan

adanya berbagai persiapan sekolah dalam menghadapi ulangan kenaikan kelas. Kondisi ini juga menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan dan (3)Faktor ketersediaan sarana dan prasarana pendukung bagi masing-masing siswa dalam menggunakan aplikasi ATRAKTIF yang terbatas. Dari 19 siswa yang mengikuti layanan, hanya ada 9 siswa yang memiliki gadget yang memadai untuk digunakan belajar secara mandiri sedangkan 10 siswa yang lain belum memiliki gadget yang dibutuhkan. Hal ini juga mempengaruhi intensitas latihan pemecahan masalah melalui *game* pada bagian 2.

Ketiga faktor tersebut menyebabkan secara keseluruhan siswa menjadi kurang fokus karena adanya konsentrasi yang terpecah akibat adanya faktor kecemasan psikologis maupun kondisi lingkungan yang kurang kondusif. Akan tetapi, secara umum penelitian ini telah berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat keputusan karir.

## Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, mulai dari tahap penelitian pendahuluan hingga tahap uji coba model, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Bimbingan karir di SMP 1 Dawe, SMP 2 Kaliwungu dan SMP 2 Jati masih beejalan konvensional dan cenderung bersifat responsive jika ada masalah dari siswa. Hasil studi pendahuluan terkait dengan *G a m b a r a n* keterampilan siswa dalam membuat keputusan karir pada siswa kelas IX SMP 1 Dawe Kudus adalah 1,49% siswa masuk dalam kategori sangat terampil, 35,82% kategori terampil, 34,33% kategori cukup terampil, 26,87% kurang terampil dan 1,49% tidak terampil. Rumusan produk multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir susunan rumusan sebagai berikut: rasional, tujuan, asumsi dasar, target intervensi, komponen model, tahap-tahap pelaksanaan bimbingan kelompok, evaluasi dan indikator keberhasilan. Multimedia interaktif bimbingan karir efektif untuk meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir siswa kelas IX SMP 1 Dawe Kudus. Keefektifan multimedia interaktif bimbingan karir dapat dilihat dari Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t$  diperoleh angka 5,43 pada peluang kesalahan 0,000 lebih kecil dari pada peluang kesalahan ( $p$ ) = 0,05 atau dalam bentuk lain  $0,000 < 0,05$  yang artinya signifikan.

**Daftar Pustaka**

- Athanasou, J. A. dan R. V. Esbroeck. 2008. *Internasional Handbook of Career Guidance*. Sidney: Springer
- Ferguson. 2007. *Encyclopedia of Career and Vocational Guidance*. New York: Ferguson Corp
- OECD. 2004. *Career Guidance A Handbook for Policy Makers*. Paris: Eoruepan Commite
- \_\_\_\_\_. 2004. *Career Guidance and Public Policy Bridging The Gap*. Paris: Eoruepan Commite
- Rowland, K. D. 2004. Career Decision-Making Skills of High School Students in Bahamas. *Journal of Career Development vol. 31*. London: Sage Publication
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Rajawali Pers
- Smaldino, S. E., D.L. Lothwer., J.D. Russell. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Prenanda Media Grup
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Surya, M. 2011. *Bimbingan Karir Dalam Tantangan Perkembangan Global*. Makalah Keynote Speaker disajikan dalam “Seminar dan Lokakarya Nasional Bimbingan Karir” diselenggarakan oleh Sekolah Pasca Sarjana UPI Bandung bekerjasama dengan IAIN Syech Nurjati Cirebon dan Universitas Galuh Ciamis tanggal 8 dan 9 Januari 2011 di Cirebon dan Ciamis
- Zunker, V. G. 2006. *Career Counseling a Holistic Aproach 7<sup>th</sup> Edition*. Belmont: Brooks and Cole