

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR



Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana

Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Oleh:

Nama : Isnainiatus Sarifah

NIM : 17862011008

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : ISNAINIATUS SARIFAH

NIM : 17862011008

Program Studi : BIMBINGAN DAN KONSELING

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR”** ini merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 3 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Isnainiatus Sarifah

NIM 17862011018

Tanggal: 31 Desember 2021
40 PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE

ORIGINALITY REPORT

21% SIMILARITY INDEX
20% INTERNET SOURCES
8% PUBLICATIONS
8% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	jurnal.unugha.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	ayo-nambah-ilmu.blogspot.com Internet Source	1%
5	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
7	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
8	mtsrohudadipala1985.wordpress.com Internet Source	<1%

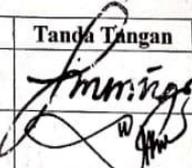
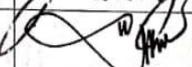
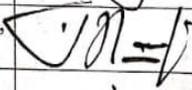
lib.unnes.ac.id

PENGESAHAN

Nama : ISNAINIATUS SARIFAH
NIM : 17862011008
Judul : Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 11, bulan Januari tahun 2022 dengan hasil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji & Penguji 1	Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		24 Januari 2022
Penguji 2	Susilawati, M.Pd.		19 Januari 2022
Pembimbing	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.		24 Januari 2022
Ass. Pembimbing	Linda Dwi Sholikhah, M.Pd.		18 Januari 2022
Sekretaris	Tatang Agus Pradana, M.Pd.		19 Januari 2022

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada :

Hari : Senin

Tanggal : 24 Januari 2022



Mengesahkan
Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.

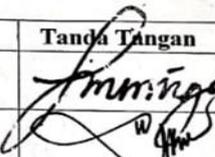
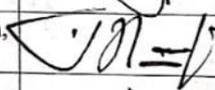
NIDN. 0628098303

PENGESAHAN

Nama : **ISNAINIATUS SARIFAH**
NIM : 17862011008
Judul : Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *Sparkol*
Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan
Pengambilan Keputusan Karir

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 11, bulan Januari tahun 2022 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji & Penguji 1	Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		24 Januari 2022
Penguji 2	Susilawati, M.Pd.		19 Januari 2022
Pembimbing	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.		24 Januari 2022
Ass. Pembimbing	Linda Dwi Sholikhah, M.Pd.		18 Januari 2022
Sekretaris	Tatang Agus Pradana, M.Pd.		19 Januari 2022

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada :

Hari : **Senin**

Tanggal : **24 Januari 2022**

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.
NIDN. 0628098303



PERSETUJUAN

Nama : ISNAINIATUS SARIFAH

NIM : 17862011008

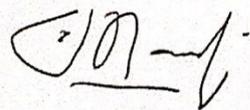
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN
KEPUTUSAN KARIR**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali
Cilacap

Cilacap, 28 Desember 2021

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd

NIDN. 0629019101

Pembimbing II



Linda Dwi Sholikhah, M.Pd

NIDN. 062508901

NOTA KONSULTASI

Hal : Naskah Skripsi Isnainiatus Sarifah

Lamp :-

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama

Al Ghazali Cilacap

Di

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

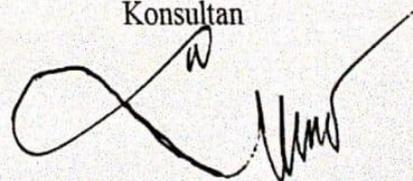
Nama : ISNAINIATUS SARIFAH
NIM : 17862011008
Fakultas/Prodi : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
/BIMBINGAN DAN KONSELING
Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN
KEPUTUSAN KARIR

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cilacap, 17 Januari 2022

Konsultan



Susilawati, M. Pd

NIDN. 0627108405

MOTTO

Kesabaran merupakan akhlak mulia, yang dengannya setiap orang dapat
menghadapi segala rintangan

(Imam Syafi'i)

Buat Tanpa Tapi, Lakukan Tanpa Nanti.

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan bismillahirrahmanirohim dan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta dan sayangi beliau Bapak Rusdiman dan Ibu Samchatun yang selalu menyayangi, mengasihi, mendukung serta mendidik dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang serta selalu mendoakan untuk meraih kesuksesan, terimakasih untuk segala perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan selama ini.
2. Mamasku tersayang, Zaky Muhammad dan adiku tersayang Muhammad Wafik Fauzi dan Zulfan Ashar Raihan terimakasih atas keceriaannya yang selalu membuat bangkit dan semangat dalam menyusun skripsi ini.
3. Semua keluargaku yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan arahan supaya aku lebih bersemangat dalam mengerjakan skripsi ini agar cepat selesai dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
4. Sahabat karib saya Nur Aeni Latifah yang selalu memberikan tawa dan canda, keceriaan dan selalu memberi dukungan, motivasi serta semangat dalam menyusun skripsi ini.
5. Mba-mbaku tersayang Khomsah Nadrotul Musrifah, Ika Juniarti, Wiji Astuti yang selalu mendengarkan keluh kesah, memberi dukungan, motivasi serta semangat dalam menyusun skripsi ini.

6. Teman-teman satu prodi Bimbingan dan Konseling seperjuangan angkatan 2017 atas kebersamaan yang kuat dan selalu saling suport dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Isnainiatus Sarifah. 17862011008. PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR SISWA. Cilacap: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Desember 2021.

Kesulitan pengambilan keputusan karir siswa banyak terjadi dilingkungan sekolah. Siswa mengalami kesulitan dalam pengambilan keputusan karir setelah menyelesaikan pendidikan disekolah. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media audiovisual untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengikuti 10 langkah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Brog and Gall yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir dan desiminasi dan penyebaran. Perolehan hasil dari media audiovisual *Sparkol Videoscribe* dapat dinyatakan valid, dapat dilihat dari hasil presentase validasi ahli media sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan, presentase hasil validasi ahli materi sebesar 71,4% dengan kategori layak digunakan, presentase hasil validasi ahli bahasa sebesar 84,3% dengan kategori sangat layak digunakan dan hasil dari presentase uji coba produk kepada siswa sebesar 78,43%, 80,04% dan 76,31% dengan kategori layak digunakan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengambilan keputusan karir rendah sebelum diberikan treatmen. Berdasarkan perhitungan pretest dan posttest menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh signifikan dan terdapat peningkatan pada hasil pretest dan posttest dengan jumlah pretest yaitu 39,88 dan posttest yaitu 45,23. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan sebelum diberikan treatmen dan sesudah diberikan treatmen. Kesimpulannya adalah ada keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* di MA Raudlatul Huda Adipala.

Kata Kunci: *Pengambilan Keputusan Karir, Media Audiovisual*

ABSTRACT

Isnainiatus Sarifah. 17862011008. DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL MEDIA BASED ON *VIDEOSCRIBE SPARCOL* TO IMPROVE STUDENTS CAREER DECISION MAKING ABILITY. Cilacap: Teacher Training and Education Faculty, Nahdlatul Ulama University, Al Ghazali Cilacap, December 2021.

Many students career decision making takes place in the school environment. Students have difficulty in making career decisions after completing school education. The aim of this research is to find out the effectiveness of audiovisual media improve career decision-making abilities.

The research and development procedure used in this study followed the 10-step research procedure described by Brog and Gall namely : research and information gathering, planning, preliminary product development, initial field trials, revision of test results, main product field tests, operational product revisions, operational trials, final product revisions and dissemination and implementation. The results obtained from the *Sparkol Videoscribe* audiovisual media can be declared valid, it can be seen from the results of the media expert validation percentage of 91.6% in the appropriate category for use, the percentage of material expert validation results in 71.4% with the appropriate category for use, the percentage of linguistic expert validation results in 84 ,3% in the category suitable for use and the results of the percentage of product trials to students of 78.43%, 80.04% and 76.31% with categories suitable for use.

The results of the study indicate that career decision making is low before being given treatment. Based on the calculation of the pretest and posttest showed that the results obtained were significant and there was an increase in the results of the pretest and posttest with the number of pretest being 39,88 and posttest being 45,23. So it can be said that there was an increase before the treatment was given and before the treatment was given. So it can be said that there is an effectiveness of classical guidance services using audiovisual media based on *Sparkol Videoscribe* at MA Raudlatul Huda Adipala.

Key words: Career Decision Making, Audiovisual Media.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, semoga kita selalu mendapat taufiq dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda rasulullah nabi agung Muhammad SAW. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR”. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. KH Nasrullah, MH., Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Beserta seluruh jajaran Civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Wahyu Nuning Budiarti, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Yusuf Hasan Baharudin, M Pd., Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap sekaligus dosen pembimbing I.
4. Linda Dwi Sholikhah, M. Pd., selaku dosen pembimbing II
5. H. Miftahudin, S.Pd.I., Bapak kepala MA Raudlatul Huda Adipala yang memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Sugianti, S.Pd., Ibu Kepala MA Al Mukhtar Adipala yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.

7. Afifatun Chanifah, S. Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling MA Raudlatul Huda Adipala.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna, maka segala komentar, saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat dibutuhkan oleh penulis. Serta penulis berharap semoga skripsi ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat Amiin

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
NOTA KONSULTASI.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTARK	ix
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Asumsi Pengembangan	10
I. Sistematika Penulisan Skripsi	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media.....	12

2. Media Sparkol Videoscribe	19
3. Pengambilan Keputusan Karir	29
B. Kajian Penelitian yang Relavan	38
C. Kerangka berfikir	42
D. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Desain Pengembangan.....	45
C. Populasi dan Sampel.....	46
D. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
E. UjiCoba Produk	50
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	52
H. Prosedur Penelitian	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Gambaran Umum MA Raudlatul Huda	59
B. Hasil Penelitian	62
C. Pembahasan.....	83
BAB V SIMPULAN	87
A. Simpulan	87
B. Saran	89
C. Keterbatasan Peneliti	89
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	133

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Langkah-langkah RnD Brogan Gall	45
Table 3.2 Hasil Reliabilitas Valid	48
Table 3.3 Hasil Uji Validitas.....	49
Table 3.4 Presentase Kelayakan Media	53
Table 4.1 Data Siswa Tahun 2021/2022	61
Table 4.2 Tingkat Kategori Pengambilan Keputusan Karir.....	63
Table 4.3 Hasil Kategori Pengambilan Keputusan Karir.....	63
Table 4.4 Hasil Angket Pretest.....	64
Table 4.5 Hasil Angket Posttest	65
Table 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Table 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Table 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	71
Table 4.9 Hasil Uji Normalitas	77
Table 4.10 Hasil Uji Homogenitas	78
Table 4.11 Hasil Uji Paired Samples t-test	78
Table 4.12 Hasil Paired Sampel Statistics.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Lembar Kerja Sparkol.....	23
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Utama Media	24
Gambar 2.3 Tampilan Materi Pengertian Karir	24
Gambar 2.4 Tampilan Materi Tujuan Pengambilan Karir	25
Gambar 2.5 Tampilan Materi Faktor yang Mempengaruhi Karir.....	25
Gambar 2.6 Tampilan Lembar Pilihan Karir Setelah Lulus SMA.....	26
Gambar 2.7 Tampilan Materi Melanjutkan Perguruan Tinggi.....	26
Gambar 2.8 Tampilan Materi Kursus.....	27
Gambar 2.9 Tampilan Materi Dunia Kerja	27
Gambar 2.10 Tampilan Materi Menikah.....	28
Gambar 2.11 Tampilan Lembar Akhir Dari Media	28
Gambar 2.12 Kerangka Berpikir	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Angket Penilaian	94
Lampiran 2 RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan	96
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket.....	102
Lampiran 4 Hasil Uji Validasi	105
Lampiran 5 Tabel r tabel	107
Lampiran 6 Angket Siswa.....	108
Lampiran 7 Hasil Pretest Siswa	110
Lampiran 8 Hasil Posttest Siswa.....	111
Lampiran 9 Tabel t tabel	112
Lampiran 10 Lembar validasi ahli Media	113
Lampiran 11 Lembar validasi ahli Materi.....	119
Lampiran 12 Lembar validasi ahli Bahasa.....	124
Lampiran 13 Tampilan Hasil akhir media	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada jenjang Sekolah Menengah Atas masuk pada masa remaja, dijelaskan oleh Desmita (2016) remaja dikenal menggunakan “*adolescence*” yang berasal dari bahasa Latin yaitu kata “*adolescere*” (*adolescentia* = remaja), yang berarti tumbuh sebagai dewasa atau pada masa perkembangan menjadi dewasa. Pada masa perkembangan karir terjadi pada remaja mulai pada waktu peserta didik (berusia 15-24 tahun) secara pendidikan masih ditingkat SMA (Nafi, 2020).

Perkembangan masa remaja merupakan tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Selama tahap peralihan, remaja mengupayakan untuk melakukan tugas perkembangan yang berhubungan dengan perilaku, wawasan serta keahlian yang seharusnya dimiliki oleh seseorang individu sebelum akhirnya menjadi dewasa. Dalam tahap perkembangan ini, ada beberapa hal yang wajib dituntaskan yaitu menentukan serta merencanakan pilihan karir.

Selain itu, remaja harus mempunyai wawasan yang luas, sehingga akan membentuk individu yang lebih baik dalam berfikir dan bekerja dalam masa depan karir sesuai dengan cita-cita. Pendidikan dapat menambah wawasan siswa dan dapat menentukan masa depannya dengan tepat. Dalam UU SISDIKNAS No. 20/2013 yaitu : “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecenderungan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Riyanti, 2017).

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Deti Liniawati (2018) yang berjudul *“Implementasi Layanan Informasi Karir Melalui Media Audio Visual untuk Pemilihan Sekolah Lanjutan Pada Peserta didik Kelas IX di MTs Negeri 2 Bandar Lampung”* bahwa terdapat 228 total siswa kelas IX Reguler, 28 siswa belum mempunyai rencana yang pasti terkait studi lanjutan, 125 siswa masih bingung dengan cita-cita dan 75 siswa yang merasa tidak memiliki kecerdasan yang lebih untuk melanjutkan studi. Sehingga berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan pemilihan karir.

Peranan bimbingan karir pada lingkup sekolah sangat dasar pada perkembangan karir, persoalan karir merupakan salah satu problem utama yang harus dicermati dalam merencanakan karir. Perkembangan karir adalah perubahan pada individu pada tahap kehidupan yang dipengaruhi oleh pemahaman individu, nilai-nilai, perilaku, wawasan, keahlian serta keinginan dalam menentukan pilihan karir. Termasuk sebuah proses yang dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri individu serta faktor eksternal di luar individu (Rahma, 2010).

Dalam pengambilan keputusan karir terdapat permasalahan, diantaranya yaitu adanya paksaan pihak ketiga untuk mengikuti karir tertentu, permasalahan antara dua individu yang berbeda, mengambil resiko dengan

rasa takut, tidak bertanggung jawab dalam mengambil keputusan, konflik antara kebutuhan karir dan personal, merasa takut sukses dan dibarengi takut gagal (Hill, 2012). Menurut Suherman (2013) dapat dikatakan bermasalah dalam karir apabila remaja tidak memperoleh kematangan karir yang sesuai dengan jenjang dan tugas perkembangannya di antara lain yaitu belum bisa merancang karir yang tepat, tidak mencari penggalian karir, tidak memahami wawasan tentang pengambilan keputusan karir, memiliki wawasan informasi terkait dunia kerja, tidak memiliki wawasan tentang terhadap kelompok pekerjaan yang disukai, tidak mencapai realisme keputusan karir, tidak memadainya orientasi karir, dan stereotip gender.

Berdasarkan hasil penilaian di MA Raudlatul Huda Adipala tentang kemampuan siswa dalam pengambilan karir, terdapat 60 siswa kelas XII MA Raudlatul Huda Adipala, dan terdapat siswa yang mempunyai kategori tinggi dalam kemampuan pengambilan keputusan karir dengan jumlah 9 siswa, kategori sedang dengan jumlah 18 siswa dan kategori rendah dengan jumlah 15 siswa. Terdapat beberapa siswa yang tidak menentukan pilihannya dengan jumlah 18 siswa. Sehingga berdasarkan penilaian yang telah dilakukan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan pemilihan karir.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Siswa dan guru BK MA Raudlatul Huda Adipala pada hari Selasa tanggal 23 Maret 2021, hasil yang didapatkan dalam pelaksanaan wawancara yaitu masih banyak peserta didik MA Raudlatul Huda Adipala yang mengalami kesulitan dan keraguan dalam pengambilan keputusan karir setelah menyelesaikan pendidikan di MA

Raudlatul Huda Adipala. Dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir di MA Raudlatul Huda belum menggunakan media secara optimal, dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, oleh sebab itu dalam layanan perlu memerlukan media dalam proses pembelajaran agar lebih efektif.

Kesulitan dalam pengambilan keputusan karir yang dialami oleh siswa dapat diberi bimbingan yaitu dengan menambah informasi-informasi yang berkaitan dengan pilihan karir sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Dalam fase ini mereka dituntut untuk mengambil keputusan sesuai dengan kemampuan. Peran bimbingan karir untuk siswa akan merasa terbantu dalam menentukan dan memilih karir sesuai dengan bakat dan minatnya.

Dalam pemberian layanan kepada siswa agar lebih efektif dan praktis maka diperlukan suatu media guna untuk mempermudah dalam pemberian materi layanan. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dalam proses belajar, maka demikian guru wajib mempunyai wawasan yang memadai tentang media pembelajaran, diantaranya yaitu Hamalik dalam (Arsyad, 2010) : Media dapat digunakan sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses dalam belajar mengajar, media berfungsi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, beragam alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Indyra Fransisca dan Mintohari (2018) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya kelas VI SD*" bahwa media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan pembelajaran IPA dalam materi tata surya pada tingkat SD.

Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Milla Rosyita dan Ayu Tsurayya (2021) yang berjudul "*Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP/MTs*" bahwa media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan dalam pembelajaran Matematika dalam materi persamaan lingkaran di SMA. Dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan pembelajaran IPA dan Matematika, namun belum digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan karir. Oleh sebab itu, penelitian bertujuan melaksanakan pengembangan suatu media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Proses layanan yang diberikan guru BK dapat menggunakan suatu media teknologi audiovisual, yaitu cara memproduksi atau menyampaikan suatu bahan dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik dalam menyampaikan sebuah informasi audio-visual (Suryadi, 2020). Media sangat diperlukan dalam penyampaian layanan untuk menarik perhatian siswa. Pemberian materi dengan media akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Pemberian layanan dalam penelitian ini merupakan bidang karir tentang keputusan karir yang menggunakan media audiovisual. Audiovisual

adalah suatu media yang menyajikan suatu gambar serta audio secara beriringan ketika mengomunikasikan informasi tersebut (Suryadi, 2020).

Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki unsur gerak yang dapat menarik perhatian siswa dalam pemberian layanan. Audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* diantaranya yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran yang di sampaikan. Dengan unsur gerak tersebut mampu menarik perhatian siswa lebih lama daripada hanya mendengarkan teori saja. Disisi lain, kekurangan dari media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* diantaranya yaitu dalam proses pembuatan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* membutuhkan waktu yang lama agar konten yang ingin disampaikan dalam video mudah dipahami (Wulandari : 2016).

Penelitian ini dilakukan karena masih banyak siswa yang bingung dalam mengambil keputusan karirnya, sehingga siswa belum memiliki pandangan tentang masa depannya. Kebingungan tersebut yang menyebabkan siswa tidak tepat dalam pengambilan keputusan karir dengan apa yang ia inginkan. Kurangnya wawasan informasi tentang karir juga menjadi salah satu penyebab siswa tidak tepat dalam mengambil keputusan karirnya. Sedangkan dari sisi guru BK dalam proses bimbingan menggunakan media yaitu guru lebih sering ceramah pada proses bimbingan dan guru kurang memanfaatkan alat yang tersedia untuk mendukung dalam proses bimbingan.

Berdasarkan hasil penilaian peneliti di MA Raudlatul Huda Adipala, banyak siswa yang masih kebingungan untuk bisa menentukan karirnya,

dikarenakan kurangnya informasi-informasi yang berhubungan dengan karirnya. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, guru sebaiknya memilih dan menggunakan rencana yang menarik dalam memberi layanan dan dapat mengajak siswa terlibat langsung dalam penyelesaian suatu masalah.

Oleh karena itu penelitian ini mengusung tema penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir “**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang masalah sebelumnya peneliti dapat menentukan identifikasi masalah yang ada diantaranya :

1. Belum maksimalnya penggunaan media dalam pelaksanaan bimbingan
2. Kurangnya informasi tentang karir sehingga peserta didik belum memiliki gambaran tentang karir
3. Peserta didik banyak yang belum memahami peran guru BK dalam sekolah
4. Pelaksanaan bimbingan karir yang belum terlaksana dengan maksimal

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah penulis melakukan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu pada pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan diatas, maka yang menjadi masalah pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala?
2. Bagaimana hasil dari uji kelayakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala?
3. Bagaimana hasil dari uji coba keefektifan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan adalah meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*. Oleh karena itu, diperlukan alternatif yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. Adapun tujuan dalam penelitian ini :

- a. Mengetahui media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala.
- b. Mengetahui hasil dari uji kelayakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala.

- c. Mengetahui uji coba keefektifan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu ;

1. Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* diperuntukan bagi siswa kelas XII MA Raudlatul Huda Adipala yang disusun sesuai dengan komponen isi materi keputusan karir.
2. Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* berisikan ulasan materi tentang pentingnya karir pada masa depan, faktor yang mempengaruhi keputusan karir, pilihan karir setelah lulus MA.
3. Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* akan menggunakan gambar, tulisan, suara, musik yang sesuai dan pemilihan warna yang menarik.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat membantu untuk lebih memahami keputusan karir dengan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* di MA Raudlatul Huda Adipala.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan agar siswa dapat mempermudah dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru, siswa dapat merencanakan kesesuaian antara karir yang diinginkan

dengan bakat, minat dan kemampuannya agar dapat memilih karir yang sesuai dengan apa yang diminatinya.

b. Guru

Dengan penelitian ini dapat membantu guru dalam pemilihan karir siswa sehingga siswa tersebut dapat mengembangkan bakat dan minatnya dengan baik. Dengan adanya media dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang aktif dan komunikatif pada proses bimbingan.

c. Sekolah

Dengan penelitian ini dapat membantu memberikan alternatif media yang dapat digunakan oleh sekolah guna meningkatkan kualitas dalam proses bimbingan.

H. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan oleh peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* antara lain :

- a. Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat memantapkan dalam pengambilan keputusan karir siswa
- b. Belum adanya penggunaan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk membantu siswa dalam memantapkan pilihan karir siswa.

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir. Pada bagian awal dalam skripsi adalah bagian permulaan skripsi yang terdiri dari halaman judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar tabel.

Selanjutnya pada bagian kedua yaitu bagian badan tengah skripsi yang terdiri dari lima bab yaitu bab 1 sampai bab 5.

Pada bagian bab 1 berupa pendahuluan, yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, asumsi pengembangan dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 berupa bagian teori atau landasan teori, yaitu pendeskripsian dan landasan teori yang akan dijadikan sebagai pijakan peneliti dalam penelitian, yaitu Media, *Sparkol Videoscribe* dan Pengambilan Keputusan Karir.

Bab 3 berupa metode penelitian, yaitu tempat dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji coba produk, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab 4 berupa berupa laporan hasil penelitian dan pembahasan, yaitu gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab 5 berupa penutup, yang terdiri dari kesimpulan, saran dan keterbatasan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Menurut Ibrahim dalam (Prameswari, 2013) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan (bahan informasi), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2010) mengatakan bahwa media adalah apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sedangkan menurut Miarso dalam (Nursalim, 2013) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang mampu membangun kondisi siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian.

b. Jenis Media

Pengelompokan berbagai jenis media dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok diantaranya yaitu (Tarsudi, 2016) :

1) Media Audio

Media audio merupakan suatu media yang hanya melibatkan indra pendengaran dan hanya memanipulasi suara semata. Sedangkan menurut (Musfiqon, 2012) media audio yaitu media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indra pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media audio. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan non verbal adalah seperti bunyi-bunyian vokalisasi, seperti gerutuan, guman, musik dan lain-lain. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui hardware seperti radio dan alat-alat perekam seperti *phonograph record (disc recording)*, audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan pita magnetik (*cassette*) dan *compact disc*.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio adalah suatu media yang dapat ditangkap oleh indra pendengaran yang dapat menyampaikan pesan secara verbal dan non verbal.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya melibatkan indra penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak-grafis dan media visual non-cetak. Media visual verbal adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Media visual non-verbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan non verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram bagan dan peta. Untuk kedua jenis media visual di atas bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik, poster dan atlas.

Menurut (Liniawati, 2017) Media visual merupakan suatu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti, *slide* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media visual adalah media yang mengutamakan indra penglihatan yang dapat menampilkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran berlangsung guna untuk menarik perhatian peserta didik.

3) Media Audio Visual

Media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui

media dapat berupa pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui perantara seperti film, video dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi.

Menurut (Sahli, 2020) jenis media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran :

- 1) Kaset audio/CD audio
- 2) Siaran radio (*radio broadcast*)
- 3) *Slide* (film bingkai)
- 4) Film
- 5) Kaset video/ CD video
- 6) Tayangan TV (*TV broadcast*)
- 7) Video interaktif
- 8) Pembelajaran berbantuan komputer (simulasi, *computer assisted intruction*)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visul adalah suatu media pengajaran yang memadukan indra penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran berlangsung untuk menyalurkan pesan, informasi yang mampu membangun kondisi siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian

4) Multimedia

Media yang melibatkan berbagai indra dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang

memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

c. Fungsi Media

Secara umum media memiliki fungsi antara lain (Sumiharsono, 2017) :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsanagan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

d. Manfaat Media

Dale dalam (Arsyad, 2010) mengemukakan bahwa bahan-bahan audiovisual dapat memberikan manfaat yang banyak asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berikut manfaat dari penggunaan media diantaranya yaitu :

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi siswa
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa

- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang mereka telah pelajari
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non-verbalistik dan membuat generalisasi yang tepat
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Asnawir dan Usman dalam (Susanti, 2016) mengemukakan manfaat media Audio-Visual sebagai berikut :

- 1) Dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi atau ilmu
- 2) Peserta didik akan lebih berkonsentrasi karena alat pendengaran dan penglihatan digunakan secara bersamaan, sehingga dapat menangkap materi dengan baik
- 3) Bagi pendidik akan lebih mudah cara penyampaian materi atau bahan ajar kepada peserta didik

- 4) Pendidik akan lebih mudah mengkondisikan kelas dengan cara menarik peserta didik
- 5) Waktu yang dibutuhkan saat memberikan materi atau bahan ajar akan lebih efektif dan dapat menjadikan peserta didik yang inovatif dan kreatif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, dapat menarik perhatian siswa agar dapat aktif dalam proses pembelajaran, dan dengan menggunakan media siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.

e. Ciri-Ciri Teknologi Media Audiovisual

Teknologi audiovisual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan atau informasi secara audio dan visual. Dalam pengajaran melalui audiovisual yaitu produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang serupa. Adapun ciri-ciri utama teknologi media audiovisual sebagai berikut (Arsyad, 2010) :

- 1) Audiovisual biasanya bersifat linear
- 2) Audiovisual biasanya menyajikan visual yang dinamis
- 3) Audiovisual digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.

- 4) Audiovisual merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- 5) Audiovisual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- 6) Audiovisual berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2. Media *Sparkol Videoscribe*

a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Videoscribe memiliki nama lain yaitu *Whiteboard Animation Video* atau sering disebut *sketch vidios*, *doodle vidios*, *video scribing* atau *eksplainer vidios*. Menurut (Pratiwi, 2019) media *Sparkol Videoscribe* merupakan gabungan dari teks, grafis, foto, suara, dan musik yang dapat diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Sedangkan menurut Joyce dan White (Isnasari, 2018) mengatakan bahwa *videoscribe* merupakan *software* yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu yang dibutuhkan baik dibuat oleh instruktur (guru) atau peserta didik. Adapun menurut (Azizah, 2018) *Sparkol Videoscribe* adalah salah satu media pembelajaran yang berupa video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. Karakteristik *Sparkol Videoscribe* yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, grafis, dan desain yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik menikmati pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Sparkol Videoscribe* adalah suatu media pembelajaran yang berupa audiovisual seperti teks, grafis, foto, suara dan musik dengan gaya animasi papan tulis yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan, informasi kepada peserta didik.

b. Langkah Mengoperasikan *Sparkol Videoscribe*

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*. Adapun langkah-langkah bagaimana cara mengoperasikan *Sparkol Videoscribe* sebagai berikut :

- 1) Pertama masuk terlebih dahulu ke aplikasi *Sparkol*
- 2) Kemudian lakukan login dengan email
- 3) Setelah masuk ke aplikasi *Sparkol*, maka akan muncul bagan kerja awal dari lembar kerja *Sparkol*
- 4) Dalam aplikasi *Sparkol* terdapat beberapa menu, diantara yaitu : *save or export this scribe, add an image to the canvas, add text to the canvas, add a chart to the canvas, add or change a music track for the scribe, add or change the voiceover for this scribe, change the paper texture and colour, select different base hand for this scribe, priview play the scribe, publish (Render) your scribe video.*
- 5) Yang pertama menu *save or export this scribe*, digunakan untuk menyimpan projek yang telah kita buat.
- 6) Menu *add an image to the canvas*, digunakan untuk menambahkan gambar yang kita inginkan.

- 7) Menu *add text to the canvas*, digunakan menginput teks atau kata yang ingin kita masukan.
- 8) Menu *add a chart to the canvas*, digunakan untuk membuat grafik dengan 3 jenis pilihan yaitu grafik batang, lingkaran dan garis.
- 9) Menu *add or change a music track for the scribe*, digunakan untuk memasukan musik yang kita inginkan.
- 10) Menu *add or change the voiceover for this scribe*, digunakan untuk menginput rekaman atau musik suara rekaman untuk dimasukan kedalam projek yang akan kita buat.
- 11) Menu *change the texture and colour*, digunakan untuk memberikan background baik tekstur ataupun warna sesuai yang kita inginkan.
- 12) Menu *select a different base hand for this scribe*, digunakan untuk memilih fitur-fitur animasi tangan dan paper dasar yang kita inginkan.
- 13) Menu *priview play the scribe*, digunakan untuk menampilkan video.
- 14) Menu *Publish (Render) your scribe video*, digunakan untuk mempublish video dari hasil akhir projek.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Sparkol Videoscribe*

Media Audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari karakteristik. Menurut Suryani (2019) mengatakan bahwa kelebihan *Videoscribe* yaitu :

- 1) Mampu menggabungkan beberapa unsur media, seperti teks, audio, maupun gambar.

- 2) Mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa karena tampilan yang menarik akan membuat siswa merasa tertarik dengan proses pembelajaran.
- 3) Mampu memusatkan perhatian siswa pada proses kegiatan belajar mengajar sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Kelemahan *Videoscribe* antara lain yaitu :

- 1) Tidak bisa digunakan secara *full offline* ketika merancang suatu pembelajaran
 - 2) Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran, maka media *Videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.
- Adapun kelebihan dan kekurangan menurut Septiani (2019) antara

lain :

Kelebihan *Sparkol Videoscribe* yaitu :

- 1) Media disajikan dalam bentuk efek animasi menarik, singkat dan jelas.
- 2) Media dapat digunakan secara mudah dan praktis, karena dapat dijalankan dengan *software* pemutar video apapun yang ada pada perangkat komputer.
- 3) Media pembelajaran mudah disebarluaskan karena dibuat dalam bentuk file yang mudah digandakan serta dapat dibagikan ke media sosial.

Kelemahan *Sparkol Videoscribe* yaitu :

- 1) Ukuran file yang dihasilkan terlalu besar sehingga memungkinkan akan sedikit melambat jika dijalankan pada komputer atau laptop dengan spesifikasi minimum.
- 2) Penyajian media memerlukan kualitas audio dan visual yang bagus sehingga jika alat-alat tersebut dalam kondisi tidak baik, maka media tidak bisa menampilkan dengan maksimal.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Sparkol Videoscribe* yaitu mampu menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran karena disajikan animasi menarik singkat dan jelas, mampu menggabungkan beberapa unsur media dan dapat digunakan secara mudah dan praktis. Sedangkan kelemahan media *Sparkol Videoscribe* yaitu membutuhkan komputer atau laptop dengan kapasitas yang besar karna untuk ukuran file yang dihasilkan terlalu besar dan tidak dapat digunakan secara *full offline*.

d. Tampilan Lembar Kerja Media *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.1 Tampilan Lembar kerja *Sparkol*

Merupakan tampilan awal dari lembar kerja *Sparkol Videoscribe* yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Utama Media

Tampilan halaman awal pada pengembangan media *Sparkol Videoscribe* berisi kalimat sapaan kepada siswa dan informasi materi yang terdapat dalam media.



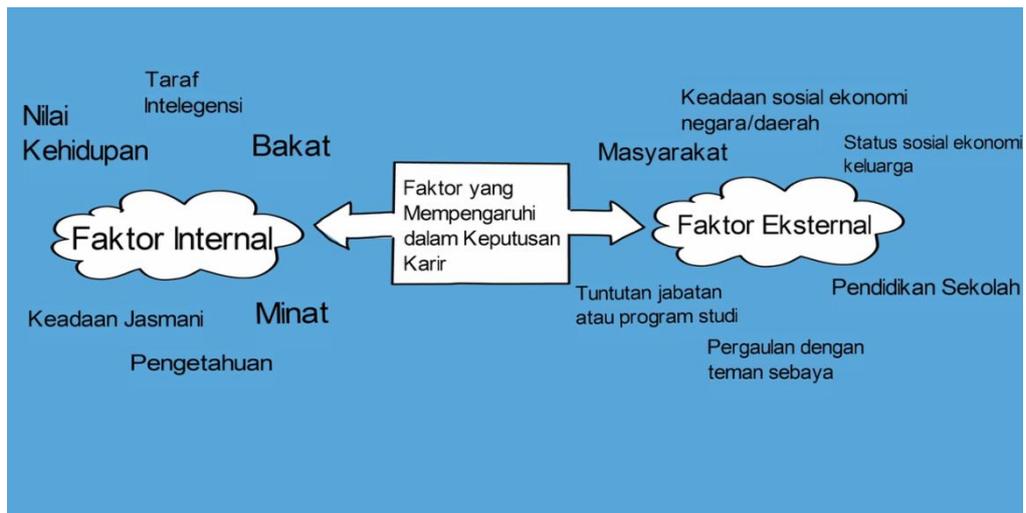
Gambar 2.3 Tampilan Materi Pengertian Karir

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks pengertian karir dan pengambilan keputusan karir.



Gambar 2.4 Tampilan Materi Tujuan Pengambilan Keputusan Karir

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks tentang tujuan pengambilan keputusan karir.



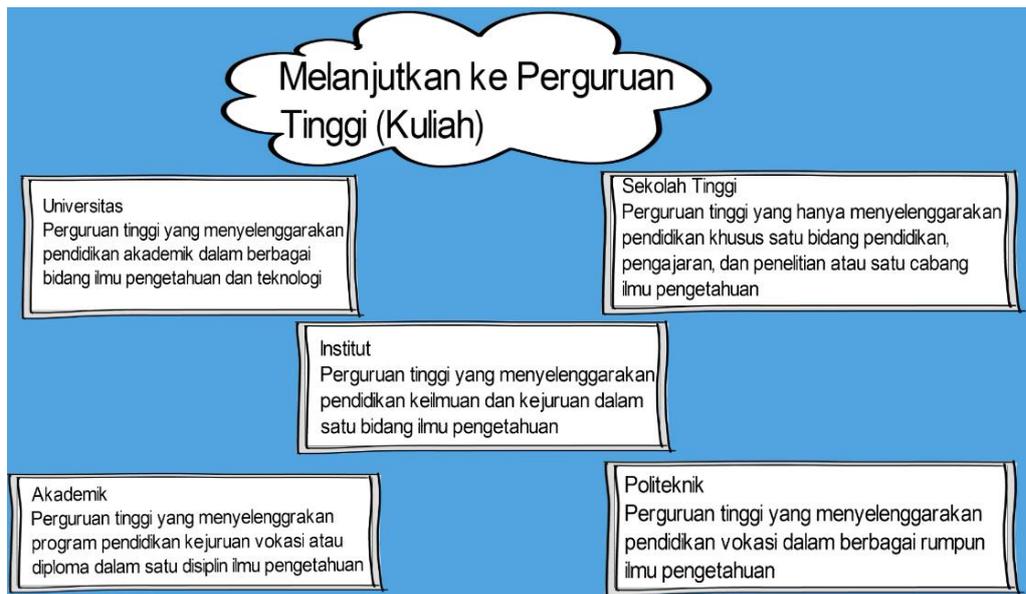
Gambar 2.5 Tampilan Materi Faktor yang mempengaruhi Keputusan Karir

Tampilan dalam median ini menampilkan berupa teks tentang penjelasan faktor yang mempengaruhi dalam keputusan karir siswa.



Gambar 2.6 Tampilan Lembar Pilihan Karir Setelah Lulus SMA

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks tentang Pilihan karir setelah lulus SMA yang akan diambil oleh siswa.



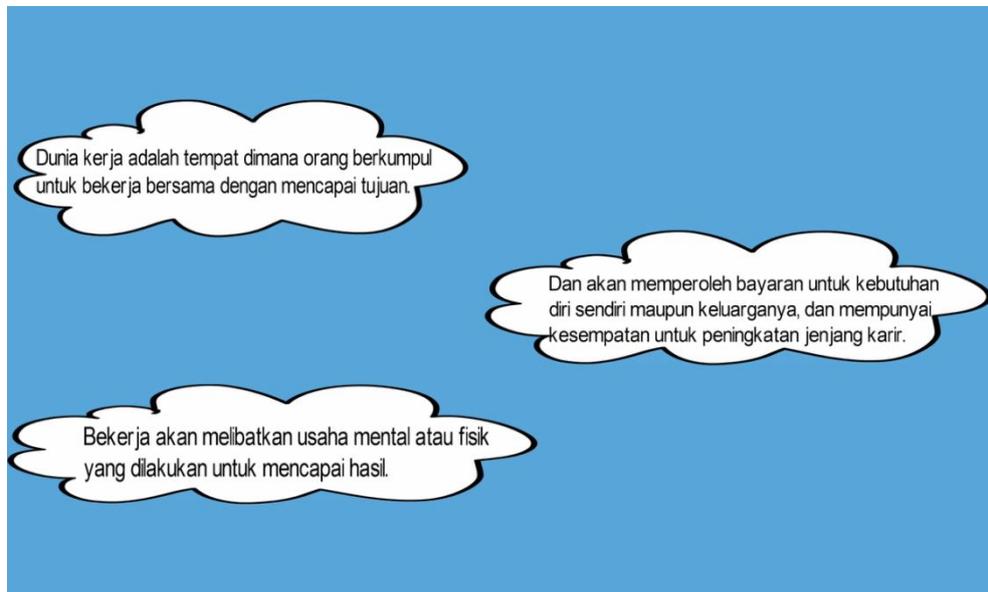
Gambar 2.7 Tampilan Materi Melanjutkan Perguruan Tinggi

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks tentang pengertian jenis-jenis perguruan tinggi.



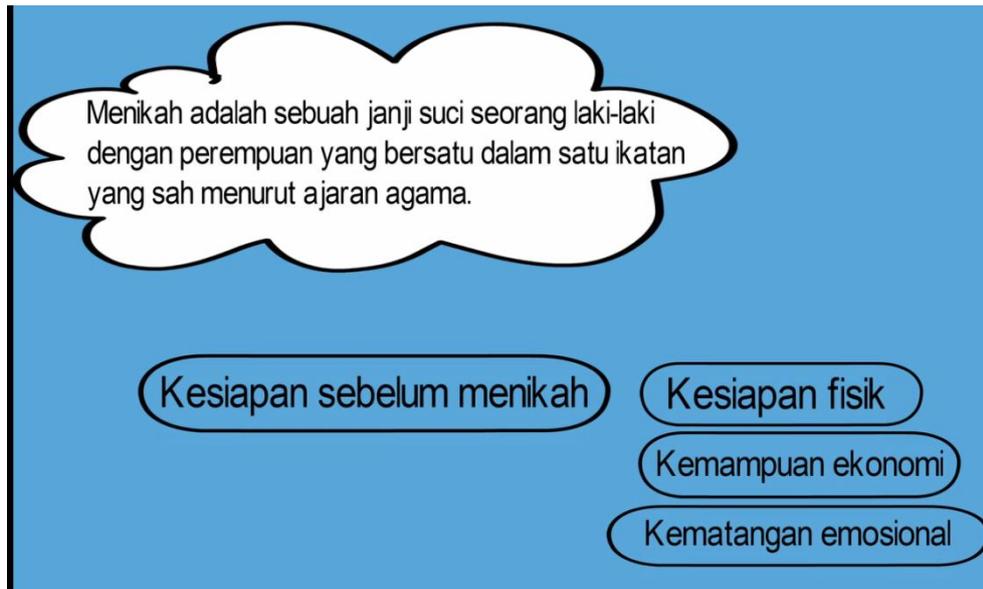
Gambar 2.8 Tampilan Materi Kursus

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks tentang pengertian jenis-jenis perguruan tinggi.



Gambar 2.9 Tampilan Materi Dunia Kerja

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks tentang pengertian dunia kerja.



Gambar 210. Tampilan Materi Menikah

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks tentang pengertian menikah dan kesiapan sebelum menikah.



Gambar 2.11 Tampilan Lembar Akhir dari Media

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks ucapan terimakasih dan identitas peneliti.

3. Pengambilan Keputusan Karir

Teori karir John Holland (Perry & Vanzandt, 2006) memberikan perhatian pada karakteristik perilaku atau tipe kepribadian sebagai penyebab utama dalam memilih pilihan dan perkembangan karir individu. Menurut Winkel & Hastuti (2006) mengatakan bahwa pandangan John Holland berakar pada psikologi diferensial, terutama penelitian dan pengukuran terhadap minat yang sesuai dengan jenis-jenis kepribadian. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan perencanaan karir dapat dilihat dari minat siswa dalam memilih karir serta lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat juga berpengaruh dalam menentukan perencanaan karir siswa.

a. Pengertian Keputusan Karir

Menurut Dillard (Riyanti, 2017) keputusan karir yaitu suatu proses pencapaian tujuan karir individu, yang ditandai oleh adanya tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, cita-cita yang jelas terhadap pekerjaan, motivasi terhadap pendidikan, dan pekerjaan yang dicita-citakan, persepsi yang realistik terhadap diri maupun lingkungan, kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati, menghargai pekerjaan yang bernilai positif didalamnya, kemandirian dalam proses pengambilan keputusan, kematangan dalam proses pengambilan keputusan dan menunjukkan cara-cara realistis dalam mencapai cita-cita pekerjaan.

Pengambilan keputusan yaitu pemilihan alternatif perilaku dari dua alternatif atau lebih, berupa tindakan seseorang atau sekelompok orang untuk menyelesaikan suatu masalah yang dialaminya melalui pemilihan satu di antara alternatif-alternatif yang dimungkinkan (Tyas, 2018).

Pengambilan keputusan karir yaitu suatu ketrampilan penting yang dapat digunakan selama satu rentang dalam kehidupan seseorang. Pengambilan keputusan karir merupakan ketrampilan yang dapat dipelajari. Tahapan dalam proses pengambilan keputusan karir dapat dilalui dengan mengidentifikasi dan ketrampilan pengolahan informasi (Arjangi, 2017). Pengambilan keputusan karir dikembangkan berdasarkan teori pengambilan keputusan dan membuat keputusan karir adalah proses yang kompleks. Berdasarkan teori normatif pengambilan keputusan, pengambilan keputusan karir terbaik adalah yang membantu individu untuk mencapai tujuan pembuatan keputusan tersebut (Arjangi, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengambilan keputusan karir adalah suatu proses alternatif yang dilakukan individu dalam menentukan karirnya dimasa depan yang sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

b. Tujuan Pengambilan Keputusan Karir

Setiap orang pada dasarnya ingin memiliki hidup yang memadai dengan pencapaian karir yang matang. Pencapaian pengambilan keputusan karir harus sesuai apa dengan bakat dan minatnya. Berikut adalah tujuan pengambilan keputusan karir (Hartono, 2016) :

- 1) Untuk menentukan pilihan karir yang sesuai dengan potensi diri (minat, abilitas, karakteristik pribadi, nilai-nilai dan sikap karir siswa)
- 2) Sebagai dasar dalam memilih jurusan atau program studi di jenjang pendidikan tinggi

- 3) Mewujudkan pengembangan diri pada aspek akademik, aspek profesional, serta nilai-nilai dan sikap yang mendukung pengembangan karir
- 4) Untuk memperoleh kedudukan karir yang dapat menyejahterakan hidupnya kelak.

c. Strategi Pengambilan Keputusan Karir

Dalam pengambilan keputusan karir siswa diharapkan dapat menentukan pilihannya dengan tepat sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Tetapi pada kenyataannya ada siswa yang belum bisa mengambil keputusan karirnya dengan tepat dan ada yang dapat mengambil keputusan karirnya sesuai bakat dan minatnya.

Menurut Dinklage dalam Sharf (1992) ada delapan tipe strategi pengambilan keputusan. Empat strategi merupakan cara yang tidak menghasilkan suatu keputusan-keputusan, yakni tipe *delaying*, *fatalistic*, *compliant*, dan *paralytic*. Empat tipe lainnya di pandang sebagai cara yang efektif dalam mengambil keputusan, yakni tipe *intuitive*, *impulsive*, *agonizing*, dan *planful*.

- 1) *Delaying* yaitu individu memutuskan bahwa ia akan mengambil keputusan pada tempo yang lama.
- 2) *Fatalistic* yaitu salah satu tipe yang tidak menentukan pilihan individu dengan tipe ini individu tidak melakukan aksi apapun terhadap pilihan-pilihan yang ada.

- 3) *Compliant* yaitu sebuah strategi yang terjadi jika seorang mengalah pada rencana pihak lain yang telah membuat keputusan untuknya, ia sangat pasif atau terbebani oleh otoritas figur.
- 4) *Paralytic* yaitu strategi yang terjadi jika seseorang merasa sangat takut atau sangat cemas untuk mengambil keputusan, ia mungkin merasa tertekan atau di desak oleh dirinya sendiri atau orang lain untuk membuat keputusan tetapi takut oleh konsekuensi dari keputusan yang di ambilnya.
- 5) *Intuitive* yaitu strategi dalam membuat keputusan yang berdasarkan pada perasaan dari pada pemikiran. Keputusan ini mungkin tepat, tetapi tidak di sertai atas hasil analisis keunggulan diri seperti bakat, kemampuan, minat.
- 6) *Impulsive* yaitu suatu proses pengambilan keputusan yang tidak mempertimbangkan alternatif klien.
- 7) *Agonizing* yaitu suatu strategi pengambilan keputusan yang hasilnya sangat mungkin menyakitkan atau membuat orang kepayahan atau capek di karenakan kurang memiliki informasi yang lengkap tentang keputusan yang di ambilnya.
- 8) *Planful* adalah pada strategi ini individu dapat membuat keputusan karena mengambil keputusan.

d. Masalah Karir yang Terjadi Pada Siswa

Sering terjadi permasalahan dalam mengambil keputusan, diakibatkan siswa merasa bingung atau bimbang dalam mengambil keputusan. Berikut adalah masalah yang sering dirasakan oleh siswa menurut (Farid, 2015) sebagai berikut :

- 1) Siswa kurang memahami cara memilih program studi yang cocok dengan kemampuan dan minat
- 2) Siswa tidak memiliki informasi tentang dunia kerja yang cukup
- 3) Siswa masih bingung untuk memilih pekerjaan
- 4) Siswa masih kurang mampu dalam memilih pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan minat
- 5) Siswa merasa cemas untuk mendapat pekerjaan setelah tamat sekolah
- 6) Siswa belum memiliki pilihan perguruan tinggi atau lanjutan pendidikan tertentu, bila setelah tamat tidak masuk dunia kerja
- 7) Siswa belum memiliki gambaran tentang karakteristik, persyaratan, kemampuan, dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan, serta prospek pekerjaan untuk masa depan karirnya

e. Faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Merencanakan Karir

Dalam merencanakan karir ada beberapa faktor yang penting untuk diperhatikan menurut (Dessler, 2010) diantaranya :

- 1) Motivasi sangat terkait dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang realistis namun sekaligus menantang akan menimbulkan motivasi untuk meraihnya. Tujuan yang sangat muluk-muluk

tanpa memperhatikan kewajarannya dapat melemahkan motivasi bahkan menimbulkan putus asa mengingat kesulitan untuk mencapainya dan terasa mustahil. Jadi untuk membangun motivasi dalam keputusan karir buatlah tujuan karir yang menantang sekaligus realistis.

- 2) Kompetensi meliputi seluruh aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki. Jika ingin menjalani karir dalam bidang tertentu, katakanlah dalam bidang pemasaran, maka anda harus meningkatkan wawasan anda tentang pemasaran dan bersikap bagaikan seorang marketer.
- 3) Keberhasilan pencapaian keputusan karir ditentukan pula oleh jejaring yang kita miliki. Sejauh mana orang lain mengenal diri kita, sejauh mana orang lain mengenal kemampuan diri kita. Jejaring juga akan membuka akses, memberikan peluang bagi kita untuk lebih meningkatkan pencapaian karir. Tentu hal ini tetap harus berlandaskan motivasi dan kompetensi.
- 4) Peluang adalah faktor yang relatif "*uncontrollable*," diluar kendali kita. Namun, kita dituntut jeli melihatnya, karena peluang jarang berulang dua kali, begitu diperoleh kita harus jeli melihatnya dan segera menangkap apabila hal tersebut selaras dengan keputusan karir yang telah dibuat.
- 5) Berikutnya adalah konsistensi dan fleksibilitas. Kedua hal ini sengaja penulis satukan, mengingat disatu sisi hal ini sesungguhnya tidak saling terpisahkan namun disisi lain kita pun

harus jeli kapan harus tetap konsisten dan kapan bisa fleksibel. Dalam merencanakan karir kita harus tetap konsisten jika menyangkut nilai dasar kita dalam merencanakan karir, nilai adalah prinsip dan harus ditegakkan secara konsisten. Selain itu untuk tujuan yang bersifat jangka panjang kitapun harus konsisten. Namun, kita bisa fleksibel apabila hal itu lebih bersifat teknis, operasional dan bersifat "temporary" atau berjangka pendek. Jika menyangkut kompetensi anda harus konsisten dengan "core competency" yang dimiliki, namun dapat lebih fleksibel untuk "functional competency" atau "specific competency".

f. Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Masalah-Masalah Karir

Faktor penyebab timbulnya masalah karir dalam diri siswa ada 2 yaitu internal dan eksternal dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Menurut Ahmadi (Rahma, 2010) mengemukakan bahwa penyebab umum yang muncul pada masalah karir pada dalam diri siswa (internal) antara lain yaitu memiliki keraguan akan kemampuan individu, keterbatasan sarana yang dimiliki. Dengan keterbatasan tersebut akan membuat anak merasa putus asa sehingga tidak memiliki motivasi belajar.
- 2) Pemicu timbulnya masalah yang terjadi dalam kelompok primer, yang merupakan faktor eksternal adalah:
 - a) Terjadi perbedaan pendapat terhadap pilihan masa depan dan pekerjaan antara orang tua dan siswa. Orang tua yang sudah memiliki pilihan karir tersendiri untuk siswa dan anak tidak

diberikan kesempatan dalam menentukan masa depan dan pekerjaannya.

- b) Kondisi ekonomi orang tua yang terbatas akan berpengaruh bagi siswa untuk merencanakan karir. Keterbatasan yang tidak mendukung membuat siswa memiliki rendahnya motivasi untuk mencapai karir (Rahma, 2010).
- 3) Pemicu timbulnya masalah yang terjadi dalam kelompok sekunder, yang merupakan faktor eksternal adalah :
- a) Penyebab munculnya masalah karir diantaranya yaitu pendapat dari masyarakat terhadap suatu jabatan atau pekerjaan.
 - b) Pergaulan merupakan penyebab dari munculnya permasalahan dalam merencanakan karir dan pekerjaan antar teman, belum mempunyai pilihan masa depan dan pekerjaan, serta teman sepergaulan yang memandang rendah pilihan masa depan dan pekerjaan siswa akan berpengaruh dalam memunculkan berbagai masalah karir pada siswa (Rahma, 2010).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab masalah karir ada 2 diantaranya yaitu : faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan segala sesuatu yang mencakup dari individu. Sedangkan faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang mencakup dari luar individu.

g. Kesiapan Karir Siswa

Menurut Morgan dalam (Astuti, 2015) terdapat 8 aspek yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kesiapan karir siswa Sekolah Menengah Atas diantaranya yaitu :

a) Kesadaran diri

Pemahaman tentang diri individu yang unik dengan bakat dan minat yang sesuai berperan dalam pengambilan keputusan dan hubungan interpersonal.

b) Kesadaran karir

Dapat mengetahui perbedaan antara kerja, pekerjaan dan karir. Mengartikulasikan berbagai jalur dan peluang karir regional, nasional dan global.

c) Eksplorasi karir

Berpartisipasi dalam kegiatan eksplorasi karir yang berpusat pada kesukaan, kepentingan, cita-cita dan mempunyai visi tentang masa depan dan pilihan yang dirasakan.

d) Pilihan Karir

Kesadaran berbagai peluang pasca sekolah dan peluang karir.

e) Lingkungan karir

Mempertimbangkan kelanjutan sekolah dilihat dari segi keluarga, masyarakat, dan budaya.

f) Perencanaan akademik

Menerapkan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menentukan dan mengetahui persyaratan lulus jenjang sekolah

menengah yang diperlukan untuk mencapai tujuan pasca sekolah menengah.

g) Ketrampilan karir

Menentukan, mengembangkan, dan mengasah ketrampilan.

h) Mencari sumber dana untuk melanjutkan ke pendidikan lanjutan

Mengenai literasi keuangan pribadi dan bantuan keuangan misalnya beasiswa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang berjudul "*Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Pemahaman Karir Bagi Siswa yang Memiliki Pemahaman Karir Rendah*" oleh Muhammad Sahli (2020). Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media audiovisual yang digunakan dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman karir siswa yang memiliki kategori rendah dalam pemahaman karir. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat satu sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu menggunakan media audio visual. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini berfokus pada pemahaman karir dan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terfokus dengan keputusan karir dan penelitian RnD (*Research and Development*).
2. Penelitian yang berjudul "*Implementasi Layanan Informasi Karir Melalui Media Audio Visual untuk Pemilihan Sekolah Lanjut pada Peserta Didik Kelas IX di MTs Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017-2018*"

oleh Deti Liniawati FTK. Pada penelitian yang sudah dilakukan memperoleh hasil bahwa Implementasi Layanan Informasi Karir Melalui Media Audio Visual untuk Pemilihan Sekolah Lanjut pada Peserta Didik Kelas IX di MTs Negeri 2 Bandar Lampung belum maksimal namun sebagian sudah mengetahui informasi dalam pemilihan lanjutan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat satu sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu sama sama menggunakan media audio visual. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini terfokus pemilihan sekolah lanjutan dan jenis penelitiannya kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan terfokus kepada keputusan karir dan jenis penelitiannya *Research and Development (RnD)*.

3. Penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Layanan Informasi Berupa Audiovisual untuk Pemahaman Peran Guru Bimbingan dan Konseling di SMA*” oleh Marisa. Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media layanan informasi berupa audiovisual dapat meningkatkan pemahaman peran guru bimbingan dan konseling. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat satu sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu menggunakan audiovisual dan jenis penelitiannya *Research and Development (RnD)*. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian ini terfokus dengan pemahaman peran guru bimbingan dan konseling. Sedangkan dengan penelitian yang akan dilaksanakan fokus kepada pengambilan keputusan karir.

4. Penelitian yang berjudul *“Efektivitas Bimbingan Karir dalam Pengambilan Keputusan Karir pada Peserta Didik Kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”* oleh Wiwin Riyanti. Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan karir efektif dalam pengambilan keputusan karir pada peserta didik kelas XI di SMK PGRI 4 Bandar Lampung. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat satu sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang pengambilan keputusan karir. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini terfokus kepada layanan bimbingan karir, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terfokus kepada pengembangan media audiovisual.
5. Penelitian yang berjudul *“Efektivitas Bimbingan Karir Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMK GIRIPURO Sumpiuh Kabupaten Banyumas (2018)”* oleh Elita Wahyuning Tyas. Pada penelitian yang sudah dilakukan diperoleh bahwa layanan bimbingan karir yang dilakukan oleh guru BK efektif dapat meningkatkan pengambilan keputusan karir pada siswa kelas XII SMK Giripuro Sumpiuh Kabupaten Banyumas. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya sama-sama meneliti tentang pengambilan keputusan karir. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini terfokus kepada bimbingan karir, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terfokus kepada pengembangan media audiovisual.

6. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016” oleh Dyah Ayu Wulandari. Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang jenis penelitiannya RnD atau penelitian pengembangan media berbasis *Sparkol Videoscribe*. Perbedaan pada penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini terfokus dengan pengambilan keputusan karir, sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang minat belajar siswa.
7. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 2 Surakarta” oleh Asih Nur Azizah (2018). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang jenis penelitian RnD atau penelitian pengembangan media berbasis *Sparkol*

Videoscribe. Perbedaan pada penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu terkait tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus dengan pengambilan keputusan karir

8. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs ” oleh Milla Rosyita dan Ayu Tsurayya (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat sisi persamaan, tetapi pada sisi lain terdapat perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang jenis penelitian RnD atau penelitian pengembangan media berbasis *Sparkol Videoscribe*. Perbedaan pada penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu terkait tentang kemampuan pemahaman konsep Matematika siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus dengan pengambilan keputusan karir

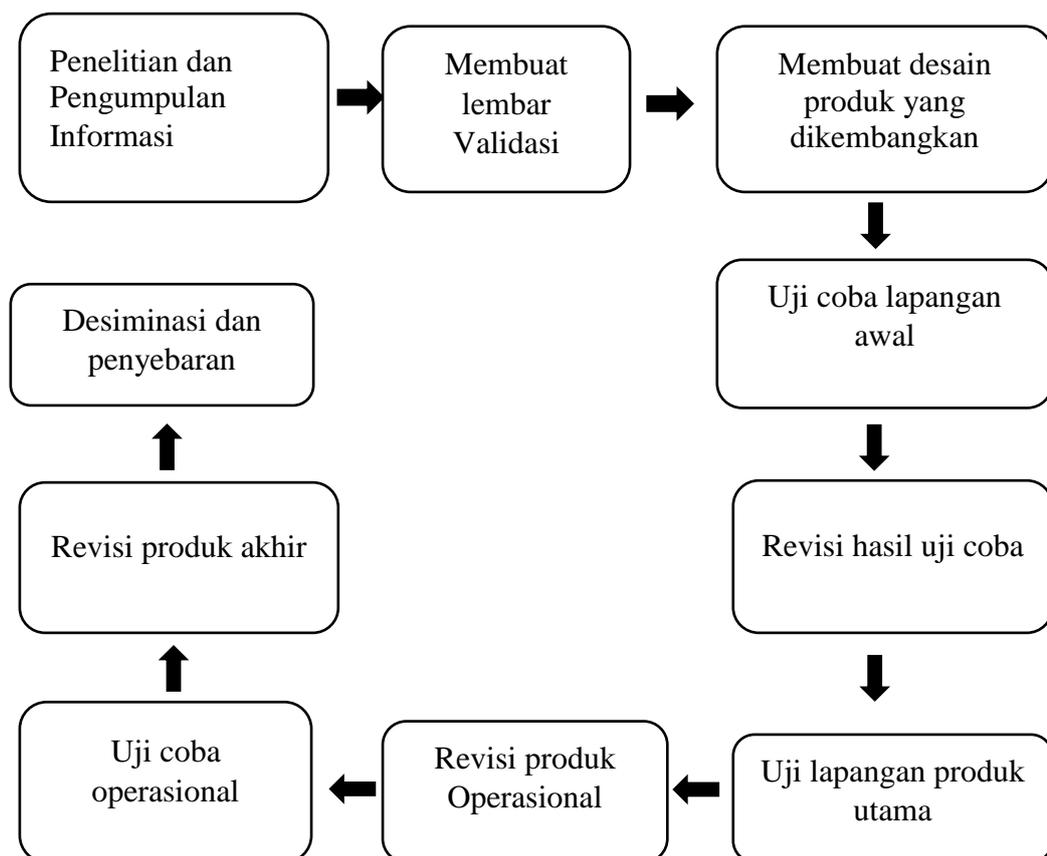
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2019) yaitu sebuah model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting. Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *Sparkol*

Videoscribe yang didalamnya dapat memuat gambar, teks, audio, musik, animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu metode Brog and Gall dengan 10 tahapan sebagai berikut : penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir dan desiminasi dan penyebaran.

Maka kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut :

Gambar 2.12 Kerangka Berpikir



Diharapkan dengan penelitian model Brog and Gall dapat menghasilkan produk dengan kualitas yang layak digunakan dalam membantu guru untuk menyampaikan materi layanan karir.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir sebagai berikut :

Ho : Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* tidak dapat meningkatkan dalam kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala

Ha : Media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan dalam kemampuan pengambilan keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala.

BAB III

METODE PENELITIAN

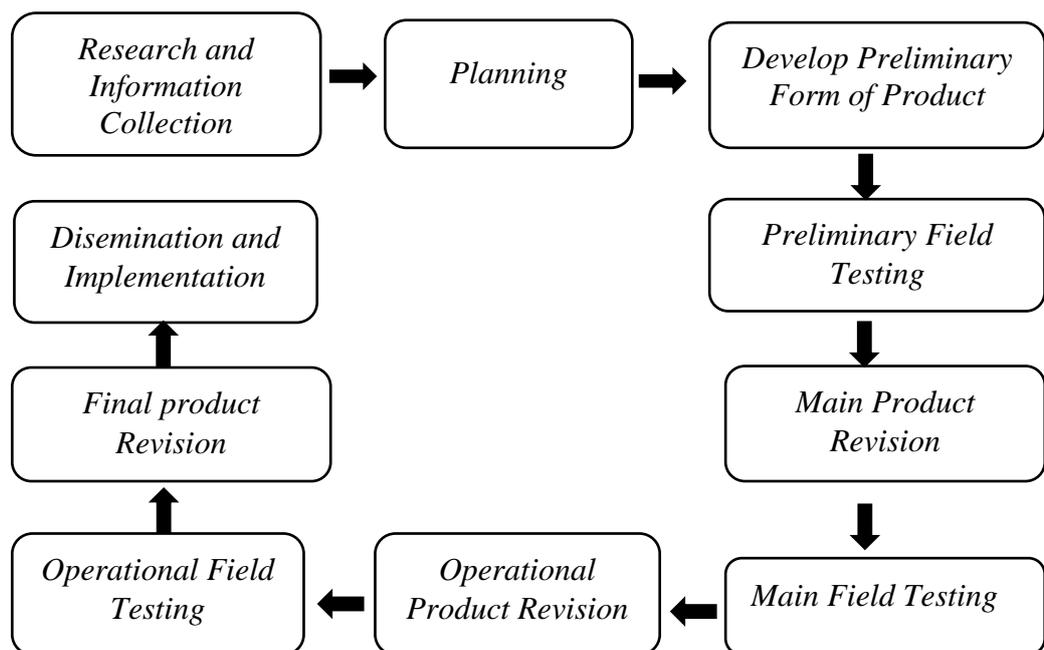
A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian : MA Raudlatul Huda Adipala dan MA Al Mukhtar Adipala
2. Waktu Penelitian : Maret – November 2021

B. Desain Pengembangan

Penelitian berjudul Pengembangan Media Audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir termasuk jenis *Research and Development* (RnD) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan dapat menguji keefektifan terhadap produk tersebut (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini model pengembangan menggunakan Borg and Gall.

Gambar 3.1 Langkah-langkah RnD Brog and Gall



Peneliti menggunakan model Borg and Gall karena peneliti akan melakukan penelitian ini menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai media yang divalidasi para ahli terdahulu sebelum diuji cobakan kepada siswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek ataupun subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian untuk dipelajari selanjutnya dapat diambil kesimpulannya (Sugiono, 2019). Pendapat ini akan menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, dalam penelitian ini populasi yaitu sekumpulan siswa yang terdapat dalam suatu sekolah. Penelitian ini populasinya merupakan siswa kelas XII MA Raudlatul Huda Adipala dengan jumlah total 61 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari suatu jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiono, 2019). Penelitian ini penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu suatu teknik menentukan suatu sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2019). Sampel yang akan digunakan dengan teknik ini yaitu berdasarkan pertimbangan pengumpulan data sehingga akan menjawab dari permasalahan penelitian. Penelitian ini sampel yaitu siswa yang mempunyai kategori rendah pada pengambilan keputusan karir dengan jumlah 26 siswa dari kelas XII MA Raudlatul Huda Adipala.

D. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut (Suryabrata, 2000) adalah suatu alat ukur yang dapat mengetahui sejauh mana hasil dari pengukuran menggunakan instrumen tersebut dapat dipercaya. Hal tersebut dapat dilihat dari taraf keajegan (konsistensi skor yang dapat diperoleh dari subjek yang diukur dengan alat yang sama, ataupun dengan alat yang setara dalam kondisi subjek yang berbeda). Reliabilitas adalah derajat skor dimana deviasi individu atau skor z konsisten secara relatif setelah pada pelaksanaan ulang tes atau alternatif tes yang sama (Lumauridlo, 2019). Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Alpha Cronbach* :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

α : koefisien reabilitas

k : banyaknya butir pertanyaan dalam instrumen

σ_1^2 : varians perbedaan dua belahan

σ_t^2 : varian total

Langkah selanjutnya yaitu menafsirkan angka koefisien reliabilitas. Untuk mengetahui tingkat keandalannya berpedoman pada penggolongan sebagai berikut :

1. Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = Sangat rendah
2. Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = Rendah

3. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = Cukup
4. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = Tinggi
5. Antara 0,800 sampai dengan 1.000 = Sangat tinggi

Peneliti menggunakan uji reliabilitas berupa *SPSS for windows*

22.0. Uji reliabilitas digunakan peneliti untuk mengetahui semua item yang valid maupun tidak valid. Hasil dari uji reliabilitas instrumen angket diketahui nilai koefisien *Alpha Cronchbach* yaitu :

Tabel 3.2
Reliabilitas Angket Valid

Cronbach's Alpha	N
0,885	17

Hasil uji reliabilitas untuk angket yang valid menunjukkan tingkat reabilitas yaitu 0,885.

b. Uji Validitas

Validitas yang dalam bahasa aslinya adalah *validity* yang berarti tingkat ketepatan atau kecermatan instrumen pada fungsi ukurnya, suatu instrumen dinyatakan memiliki validitas yang tinggi jika instrumen tersebut dalam menjalankan fungsinya untuk mengukur atribut menghasilkan sebuah hasil ukur yang sesuai dengan tujuan suatu pengukuran tersebut (Lumaurreidlo, 2019). Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - \sum X)^2\} \{(N \sum Y^2 - \sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : angka indeks r product moment

N : number of cases

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara sektor X dan Y

$\sum X$: jumlah sektor X

$\sum Y$: jumlah sektor Y

Peneliti menggunakan uji validitas bertujuan untuk menguji setiap butir angket dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 22.0*.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Indikator	Butir Valid	Butir Tidak Valid
1.	Pengambilan Keputusan Karir	Pemahaman Diri	6 (4, 6, 8, 9, 10, 11)	5 (1, 2, 3, 5, 7)
		Bimbingan Orang Tua	6 (12, 14, 15, 18, 19, 20)	8 (13, 16, 17, 21, 22, 23, 24, 25)
		Kondisi Ekonomi	2 (26, 27)	2 (28, 29)
		Pergaulan	4 (30, 31, 34, 35)	2 (32, 33)
JUMLAH			17	18

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa awalnya butir item angket berjumlah 35 yang terdiri dari pertanyaan *favorable* berjumlah 15 item dan pertanyaan *unvavorable* berjumlah 20 item, kemudian dilakukan uji validitas terdapat item angket valid dan tidak valid. Dalam melakukan uji validitas dapat dikatakan valid apabila hasil r hitung lebih besar dari r tabel ($r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$), dimana jumlah (N) 30 dengan sig. 5% yaitu

0,361. Jika butir angket mempunyai nilai diatas 0,361 dapat dinyatakan valid, tetapi apabila butir angket mempunyai nilai dibawah 0,361 dapat dinyatakan tidak valid. Dari 35 item pertanyaan angket terdapat 17 butir valid dan 18 butir pertanyaan yang tidak valid. Sehingga pernyataan yang digunakan peneliti yaitu 17 item.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk menguji kualitas kelayakan produk dan penggunaan produk. Dalam uji coba produk dilakukan 2 tahapan yang pertama yaitu dengan para ahli dan yang kedua yaitu dengan guru dan siswa. Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Untuk uji coba dengan guru dan siswa dilakukan untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Uji coba produk dengan 3 ahli

a. Ahli Media

Pada penelitian ini untuk ahli media dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki kompetensi/kemampuan di bidang media, teknologi dan komputer.

b. Ahli Materi

Dalam penelitian ini untuk ahli materi dilakukan oleh seorang dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yang memiliki kompetensi/kemampuan dibidang materi yang sesuai dengan karir.

c. Ahli Bahasa

Dalam penelitian ini ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki kompetensi/kemampuan.

2. Uji Coba Produk dengan Guru dan Siswa

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan di Sekolah dengan guru dan siswa.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a) Metode Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk menilai secara langsung suatu aktivitas, dengan pengumpulan data, kejadian atau benda yang diperkirakan dapat memberikan data atau informasi penelitian (Zulfa, 2010). Metode observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu peneliti mengamati secara langsung agar dapat mendapatkan informasi yang akurat yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam keputusan karir di MA Raudlatul Huda Adipala.

b) Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data penelitian secara lisan dan langsung dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden (Zulfa, 2010). Metode wawancara yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara bebas atau tidak berstruktur untuk mendapatkan informasi dari guru bimbingan dan konseling dan siswa MA Raudlatul Huda Adipala.

c) Metode Angket

Angket yaitu suatu daftar pertanyaan yang wajib diselesaikan secara tertulis oleh orang yang menjadi sasaran kuesioner tersebut (Salahudin, 2010). Pada penelitian ini metode kuesioner yang digunakan yaitu daftar pertanyaan yang terkait dengan penelitian agar memperoleh

jawaban-jawaban yang dibutuhkan oleh peneliti. Metode kuesioner digunakan bertujuan untuk mendapatkan data yang terkait dengan pengambilan keputusan karir siswa MA Raudlatul Huda Adipala.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data deskriptif. Analisis data deskriptif terbagi menjadi dua macam yaitu, analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini digunakan untuk menganalisis dari hasil data instrumen kelayakan media audiovisual, meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon penilaian guru dan siswa. Sedangkan data deskriptif kualitatif yaitu, analisis yang diperoleh dari hasil observasi yang memberikan kritik ataupun masukan tentang suatu produk oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa.

Analisis data merupakan suatu metode pengolahan data yang terkumpul dari responden dalam mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan data yang diperoleh merupakan hasil dari skor penjumlahan yang diperoleh dari angket validasi dan hasil angket kelayakan media pada saat uji coba produk. Dari perhitungan hasil instrumen (angket validasi dan uji coba produk) kemudian mencari rata-rata total skor angket guna mendapatkan skor yang ideal. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif presentase yang bertujuan untuk mengetahui dari hasil uji yang dilakukan dalam bentuk presentase.

1) Uji Kelayakan produk

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah skor maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

Riduwan (Silmi, 2018, hal. 489)

Berdasarkan presentase yang diperoleh, kemudian dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui kevalidan suatu media *Sparkol Videoscrice* yang dapat dikonversikan dengan kriteria validitas produk .

Tabel 3.4

Presentase Kelayakan Media

Kriteria presentase kelayakan media menurut Arikunto (2013)

sebagai berikut :

Presentase	Kriteria Validasi
76 – 100	Valid (Sangat layak digunakan)
56 – 75	Cukup Valid (Layak digunakan)
40 – 55	Kurang Valid (Kurang layak digunakan)
0 – 39	Tidak Valid (Tidak layak digunakan)

2) Uji Keefektifitasan Produk

Dalam penelitian ini tahap uji keefektifitasan produk menggunakan metode statistik *Uji t-test*. Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS for windowas 22.0* untuk menghitung keefektifitasan produk.

Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2 \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sugiono, 2019 hal : 308)

Keterangan :

X_1 : nilai rata-rata sampel 1

X_2 : nilai rata-rata sampel 2

S_1^2 : varians total kelompok 1

S_2^2 : varians total kelompok 2

n_1 : banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : banyaknya sampel kelompok 2

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengikuti 10 langkah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Brog and Gall. Berikut adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog and Gall:

1. *Research and Information Collection* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Langkah pertama dalam penelitian ini diawali dengan menggali potensi atau masalah. Potensi merupakan suatu yang memiliki nilai tambah apabila digunakan, sedangkan masalah merupakan suatu ketidaksesuaian harapan dengan realita yang terjadi (Sugiono, 2017). Tahap potensi dan masalah dilakukan di MA Raudlatul Huda, pada penelitian ini potensi yang dapat diidentifikasi yaitu komputer, *LCD Proyektor*, serta kemampuan peneliti dalam mengembangkan media teknologi berbasis *Sparkol Videoscribe* yang didapat dari mengikuti mata kuliah yang mendukung dalam penelitian

ini. Masalah yang didapat bahwa ketika proses bimbingan kurang memaksimalkan media sebagai alat bantu pada proses bimbingan.

Langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi. Mengumpulkan informasi yang dilakukan di MA Raudlatul Huda Adipala dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling. Dalam penelitian ini data awal yang diperoleh yaitu dari hasil observasi, internet, digunakan untuk membuat videoscribe tentang pengambilan keputusan karir.

2. *Planning* (Perencanaan)

Dalam langkah ini peneliti membuat lembar angket validasi meliputi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan angket guru dan siswa. Dalam media *Sparkol Videoscribe* terdapat beberapa materi diantaranya yaitu pengertian karir, faktor yang mempengaruhi keputusan karir, tujuan pengambilan keputusan karir dan pengambilan karir setelah lulus SMA. Dalam penelitian ini desain yang digunakan dibuat dengan bantuan *Corel Draw*.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Bentuk Produk Pendahuluan)

Pengembangan produk awal merupakan tahapan penentuan dengan para ahli, dalam tahapan pengembangan produk dilakukan sesuai dengan perencanaan (Hamzah, 2019). Setelah perencanaan produk sudah dibuat selanjutnya validasi terlebih dahulu guna untuk menguji kualitas kelayakan produk meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Validasi dilakukan oleh

dosen UNUGHA yang memiliki kemampuan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

4. *Preliminary Field testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Langkah selanjutnya yaitu pengujian produk yang telah dihasilkan secara terbatas yakni melakukan uji coba lapangan awal terhadap suatu desain produk yang sifatnya terbatas, dilihat dari substansi desainnya maupun pihak-pihak yang ikut terlibat (Hamzah, 2019). Tahap untuk uji coba lapangan awal akan dilakukan dengan kelompok yang terbatas guna untuk mengetahui kepraktisan dan manfaat dari suatu produk yang dikembangkan dapat diperoleh dari hasil respon guru dan siswa. Uji coba lapangan awal dilaksanakan di MA Raudlatul Huda Adipala dengan jumlah 10 siswa dan satu guru guna untuk mengetahui keefektifitasan dari produk yang dikembangkan jika ada suatu kelemahan akan diperbaiki lagi. Dalam proses bimbingan guru akan menayangkan media Sparkol Videoscribe dengan menggunakan LCD proyektor dan siswa mengamatinya, kemudian peneliti menyebar angket yang terkait media videoscribe berbasis sparkol dan siswa diminta untuk mengisi angket tersebut.

5. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba)

Setelah melaksanakan uji coba lapangan awal, kemudian melakukan perbaikan guna untuk memperbaiki segala kekurangan dan kelemahan sesuai hasil angket yang ada dilapangan. Langkah revisi hasil uji coba adalah tahap perbaikan suatu model atau desain berdasarkan dari hasil uji lapangan terbatas (Hamzah, 2019). Setelah

melakukan revisi, maka langkah selanjutnya yaitu uji lapangan produk utama.

6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Produk Utama)

Setelah melewati tahap perbaikan suatu produk, langkah berikutnya yaitu uji lapangan produk utama. Uji lapangan produk utama yaitu uji produk yang dilaksanakan secara lebih fokus terhadap suatu hal meliputi uji efektivitas desain produk. Dari hasil pengujian pada tahapan ini akan diperoleh desain yang efektif baik dari segi substansi maupun dari segi metodologi (Hamzah, 2019). Pada tahapan Uji lapangan produk utama dengan subjek penelitian kelas XII MA Al Mukhtar yang berjumlah 22 peserta didik.

7. *Operasional product Revision* (Revisi Produk Operasional)

Tahap revisi produk adalah langkah penyempurnaan sebuah produk atas suatu hasil uji lapangan berlandaskan suatu masukan/saran dari hasil uji lapangan. Jadi revisi pada tahap ini yaitu revisi ke dua setelah melakukan uji lapangan yang lebih luas daripada uji lapangan yang pertama (Hamzah, 2019). Pada tahap ini akan diperbaiki apabila ada guru dan siswa yang memberikan masukan dan saran.

8. *Operasional Field Testing* (Uji Coba Operasional)

Uji coba operasioal sebaiknya dilaksanakan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas, dan adaptasi desain produk. Dari hasil uji lapangan berupa model desain yang sudah siap diterapkan, dapat dilihat dari sisi substansi ataupun metodologinya (Hamzah, 2019). Responden uji coba operasional dilakukan lebih banyak daripada uji

lapangan produk utama. Uji coba operasional dilakukan di kelas XII MA Raudlatul Huda yang berjumlah 25 peserta didik dan satu guru, kemudian pembagian angket penilaian kepada guru dan siswa guna untuk mengetahui tingkat keefektifitas dari produk dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Revisi produk akhir adalah perbaikan suatu produk yang sedang dikembangkan. Perbaikan dalam produk akhir sangat penting guna untuk mengetahui lebih akuratnya suatu produk yang sedang dikembangkan (Hamzah, 2019). Revisi produk bertujuan untuk mengetahui kekurangan dalam pemakaian produk tersebut dalam kondisi nyata.

10. *Desimination and Implementation*

Desiminasi dan implementasi, adalah tahap pelaporan produk kepada forum-forum profesional didalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penyebaran dan penerapan merupakan penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun gratis (*free*) guna dimanfaatkan oleh publik (Hamzah, 2019). Pada tahap ini dilakukan pengemasan produk kedalam CD dan dibagikan disekolah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum MA Raudlatul Huda Adipala

MA Raudlatul Huda Adipala terletak di jalan Jl. KH. Syarbini No.124 Welahan Wetan, Adipala, Cilacap. MA Raudlatul Huda Adipala merupakan lembaga yang berdiri pada tahun 2007. MA Raudlatul Huda bernaung di yayasan Ya BAKII. MA Raudlatul Huda Adipala memiliki 2 jurusan, yaitu IPA dan IPS.

Untuk lebih rinci berikut profil MA Raudlatul Huda Adipala, Kabupaten Cilacap :

- 1) Nama Sekolah : MA Raudlatul Huda Adipala
- 2) Nama Yayasan : Ya BAKII
- 3) Alamat/Jalan : Jl. KH. Syarbini No.124 RT 01 RW 03
- 4) Desa/Kecamatan : Welahan Wetan/Adipala
- 5) Kabupaten : Cilacap
- 6) Provinsi : Jawa Tengah
- 7) Kode Pos : 53271
- 8) Nomor Telepon : 081226193745
- 9) Tahun Pendirian : 2007
- 10) Nomor Piagam Status : Swasta.D/Kw/MA/526/2007
- 11) Nomor Piagam Pendirian : Kw.11.4/4/PP.03.2/9546/2007
- 12) NSS : 131233010013
- 13) NPSN : 20362816

- 14) Nama Kepala Madrasah : Miftahudin, S.Pd. I
- 15) Nama Ketua Yayasan Pusat : KH. Lubbul Umam, S.E
- 16) Email : maraudlatulha@yahoo.co.id
- 17) KBM : Pagi s.d Siang
- 18) Status Gedung : Milik sendiri
- 19) Status Tanah : Wakaf

a. Visi dan Misi MA Raudlatul Huda Adipala

1) Visi

“Unggul Dalam Akhlakul Karimah Maju Dalam Pendidikan “.

2) Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran yang berkualitas, dinamis dan kompeten dalam ikut mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman, bertaqwa dan berbudaya.
- b) Mewujudkan tatanan madrasah yang berakhlakul karimah.
- c) Menciptakan dan membangun MA Raudlatul Huda Adipala sebagai leader dalam mutu lembaga pendidikan tingkat Menengah (SMA / MA).
- d) Melaksanakan tatalaksana dan organisasi madrasah yang efektif, efisien, accountable dengan melaksanakan kombinasi berbagai sumber daya yang tersedia guna memperoleh outcome yang memuaskan.

b. Keadaan fisik MA Raudlatul Huda

1) Data Guru dan Staf Karyawan

Data guru dan staf karyawan MA Raudlatul Huda Adipala berjumlah 26 orang terdiri atas 1 orang kepala sekolah, 21 orang guru mata pelajaran dan 4 orang staf karyawan.

2) Data Siswa

Jumlah keseluruhan siswa pada tahun ajaran 2021 di MA Raudlatul Huda yaitu 158 siswa. Berikut adalah data siswa tahun 2021/2022 :

Tabel 4.1

Data siswa tahun 2021/2022

NO	Kelas	Program Jurusan		JUMLAH
		IPA	IPS	
1	Kelas X	17	38	55
2	Kelas XI	16	26	42
3	Kelas XII	42	19	61

3) Data Fasilitas Sekolah

Luas tanah yang dimiliki Sekolah MA Raudlatul Huda Adipala yaitu $3.965 m^2$ terdiri dari 13 jumlah ruang dan 7 jumlah ruang kelas. MA Raudlatul Huda memiliki fasilitas lain yaitu perpustakaan, koperasi sekolah, ruang osis, ruang UKS, laboratorium komputer, ruang penjaga sekolah, parkir, aula, kamar mandi dan lapangan olahraga.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi dan Analisis Data

Dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengambilan keputusan karir siswa di MA Raudlatul Huda Adipala. Penelitian ini dilakukan di kelas XII dengan jumlah 61 peserta didik. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu membagikan angket pretest kepada seluruh siswa kelas XII. Kemudian peneliti melakukan evaluasi dan hitung hasil dari angket pretest tersebut. Selanjutnya peneliti mengkategorikan tingkat pengambilan keputusan karir siswa berdasarkan hasil pretest menggunakan skala *likert* yaitu sangat rendah, rendah, tinggi dan sangat tinggi. Berikut langkah untuk mengetahui frekuensi setiap responden berdasarkan skala *likert* (Jainuri, M. www.slideshare.net) :

- a. Menentukan skor maksimal dengan cara skor jawaban terbesar dikali banyaknya item.

$$4 \times 17 = 68 \text{ (Skor Maksimal)}$$

- b. Menentukan skor minimal dengan cara skor jawaban terkecil dikali banyaknya item.

$$1 \times 17 = 17 \text{ (Skor Minimal)}$$

- c. Menentukan nilai median dengan cara hasil penjumlahan skor maksimal dengan skor minimal dibagi dua.

$$(68 + 17) : 2 = 42,5 \text{ dibulatkan menjadi } 43 \text{ (Nilai Median)}$$

- d. Menentukan nilai kuarti 1 dengan cara hasil penjumlahan skor minimal dengan nilai median dibagi dua.

$$(28 + 42,5) : 2 = 35,5 \text{ dibulatkan menjadi } 36 \text{ (Kuartil 1)}$$

- e. Menentukan nilai kuartil 3 dengan cara hasil penjumlahan skor maksimal dengan nilai median dibagi dua.

$$(68 + 42,5) : 2 = 55,2 \text{ dibulatkan menjadi } 55 \text{ (Kuartil 3)}$$

Keterangan :

- Kategori sangat rendah yaitu daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil ($\text{Skor minimal} \leq x \leq \text{kuartil 1}$).
- Kategori rendah yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median ($\text{kuartil 1} \leq x \leq \text{median}$).
- Kategori tinggi yaitu daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil 3 ($\text{median} \leq x \leq \text{kuartil 3}$).
- Kategori sangat tinggi yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil 3 dan skor maksimal ($\text{kuartil 3} \leq x \leq \text{skor maksimal}$).

Tabel 4.2

Tingkat kategori pengambilan keputusan karir

Kategori	Kategori skor
Sangat Rendah	17 – 36
Rendah	36 – 42
Tinggi	43 – 54
Sangat Tinggi	55 – 68

Tabel 4.3

Hasil Kategori pengambilan keputusan karir

NO	Kategori	Kategori Skor	Siswa
1	Sangat Rendah	17 – 36	0
2	Rendah	36 – 42	26
3	Tinggi	43 – 54	33
4	Sangat Tinggi	55 – 68	2
JUMLAH			61

Berdasarkan tingkat kategori diatas, peneliti mengambil sampel kategori tingkat rendah yang berjumlah 26 siswa yang kemudian akan diberikan treatment untuk meningkatkan pengambilan keputusan karir menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Berikut hasil angket *pretest* dari masing-masing anggota kelompok sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil angket *pretest*

NO	Nama	Pretest	
		Skor	Kategori
1	WA	36	Rendah
2	SP	38	Rendah
3	W	40	Rendah
4	NSA	39	Rendah
5	NT	40	Rendah
6	MDA	42	Rendah
7	IK	40	Rendah
8	S	42	Rendah
9	MWA	41	Rendah
10	AFA	42	Rendah
11	ASF	39	Rendah
12	MAN	41	Rendah
13	AS	39	Rendah
14	RFS	41	Rendah
15	AA	42	Rendah
16	AZ	40	Rendah
17	AKWH	39	Rendah
18	IB	36	Rendah
19	M	41	Rendah
20	AK	39	Rendah
21	IMZ	41	Rendah
22	BA	39	Rendah
23	WWN	40	Rendah
24	N	41	Rendah
25	IP	38	Rendah
26	HM	41	Rendah
N = 26		$\Sigma = 1037$	
Mean/rata-rata		39,88	

Berdasarkan hasil tabel pengkategorian tersebut, dapat diketahui bahwa 26 siswa termasuk kategori rendah, adapun hasil dari jumlah

nilai yaitu sebesar 1037 serta skor rata-rata yaitu 39,88. Selanjutnya siswa tersebut akan diberikan sebuah treatment menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dalam bimbingan klasikal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa.

Berikut adalah hasil angket *posttest* siswa setelah diberikan sebuah treatment :

Tabel 4.5
Hasil angket posttest

NO	Nama	<i>Posttest</i>	
		Skor	Kategori
1	WA	48	Tinggi
2	SP	44	Tinggi
3	W	44	Tinggi
4	NSA	47	Tinggi
5	NT	45	Tinggi
6	MDA	45	Tinggi
7	IK	45	Tinggi
8	S	43	Tinggi
9	MWA	45	Tinggi
10	AFA	44	Tinggi
11	ASF	45	Tinggi
12	MAN	46	Tinggi
13	AS	45	Tinggi
14	RFS	46	Tinggi
15	AA	46	Tinggi
16	AZ	46	Tinggi
17	AKWH	45	Tinggi
18	IB	48	Tinggi
19	M	43	Tinggi
20	AK	45	Tinggi
21	IMZ	43	Tinggi
22	BA	44	Tinggi
23	WWN	46	Tinggi
24	N	47	Tinggi
25	IP	47	Tinggi
26	HM	44	Tinggi
N = 26		$\Sigma = 1176$	
Mean/rata-rata		45,23	

Berdasarkan hasil tabel diatas setelah diberikan treatment menggunakan media audiovisual *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir dan kemudian diberikan angket posttest, berdasarkan dari hasil *posttest* tersebut memperoleh jumlah nilai sebesar 1176 dengan rata-rata 45,23. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan dari hasil *pretest-posttest* dengan jumlah nilai awal *pretest* yaitu 1037 dengan skor rata-rata 39,88 dan nilai *posttest* 1176 dengan skor rata-rata 45,23. Maka selisih dari jumlahnya adalah 139 dan selisih rata-ratanya adalah 5,35.

1. Hasil Proses pengembangan

Adapun hasil poses pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Pengumpulan Informasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Afifatun Chanifah, S. Pd pada hari Selasa, 23 Maret 2021 di MA Raudlatul Huda Adipala. Dari hasil wawancara sekolah mempunyai potensi dalam bidang sarana dan prasarana yaitu komputer, *LCD proyektor* yang dapat mendukung siswa pada proses kegiatan dapat menayangkan sebuah materi berupa suara, gambar dan animasi yang menarik.

Sedangkan masalah yang ada adalah dalam proses kegiatan guru jarang menggunakan alat pembelajaran tersebut untuk mendukung pada saat proses kegiatan berlangsung dikelas. Guru

lebih sering menerapkan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab singkat.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data untuk mendukung suatu proses pembelajaran dan tercapainya tujuan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap sekolah yang bersangkutan. Berdasarkan observasi hasil yang didapat yaitu bahwa peneliti akan memutuskan untuk mengembangkan media *Sparkol Videoscribe* dapat ditinjau kelayakannya melalui 4 aspek diantaranya validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan respon siswa dan guru.

b. Perencanaan

Setelah melakukan pengumpulan informasi, kemudian tahap perencanaan. Dalam tahap ini peneliti membuat lembar angket validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan angket guru dan siswa. Dalam media *Sparkol Videoscribe* terdapat beberapa materi diantaranya yaitu pengertian karir, faktor yang mempengaruhi keputusan karir, tujuan pengambilan keputusan karir dan pengambilan karir setelah lulus SMA. Dalam tahap perencanaan media dilengkapi dengan desain gambar yang mendukung dalam penyajian materi. Desain yang digunakan dalam penelitian dibuat dengan bantuan *Corel Draw*.

c. Desain Produk

Peneliti membuat rancangan desain produk awal yang dihasilkan dari media *Sparkol Videoscribe*. Kemudian di konsultasikan dengan dosen pembimbing, Bapak Yusuf Hasan Baharudin M.Pd dan di konsultasikan dengan dosen ahli media, Bapak Mawan Akhir Riswanto M.Pd. Selanjutnya saran dan masukan yang terkait dengan media tersebut akan digunakan untuk menyempurnakan media. Media *Sparkol Videoscribe* merupakan media audio dan visual. Adapun komponen media yang digunakan sebagai berikut :

- 1) *Backsound* (musik iringan) digunakan untuk menciptakan suasana agar lebih semangat dalam pembelajaran

Sedangkan media visual yang digunakan adalah :

1) Teks

Pemilihan jenis ukuran, ukuran huruf dan warna harus disesuaikan dengan background agar dapat terlihat dan terbaca dengan jelas apa yang disampaikan.

2) Grafis

a) Animasi

Dalam media *Sparkol Videoscribe* perlu menggunakan animasi agar dapat dipahami dan mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

b) Gambar

Gambar yang digunakan dalam media *Sparkol Videoscribe* diperoleh dari internet selanjutnya diolah kembali menggunakan *CorelDraw* dan gambar tersebut disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

d. Validasi Produk

Peneliti melakukan proses validasi kepada beberapa ahli diantaranya yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertujuan untuk menguji kelayakan media *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan.

1) Ahli Media

Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi kepada ahli media dengan menggunakan lembar validasi. Dalam penelitian ini ahli media yaitu Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd yang merupakan dosen KIP Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Peneliti melakukan konsultasi validasi pertama berupa rancangan awal dari produk yang akan dikembangkan. Setelah melakukan konsultasi dengan ahli media, Bapak Mawan Akhir Riwanto M.Pd didapatkan beberapa saran dan masukan yaitu penempatan identitas pengembang dibagian paling belakang, opsi pilihan tujuan pengambilan keputusan karir di desain tampil semua dalam satu frame agar bisa dibandingkan, dan untuk

ukuran gambar mahasiswa dikecilkan agar kualitas video lebih jelas.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Ket
1	Aspek media	55	60	91,6%	Valid

2) Ahli Materi

Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi kepada ahli materi dengan menggunakan lembar validasi. Dalam penelitian ini ahli materi yaitu Bapak Tatang Agus Pradana, M.Pd yang merupakan dosen Bimbingan dan Konseling KIP Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Peneliti melakukan konsultasi validasi pertama, selanjutnya mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi. Hasil yang diperoleh pada proses validasi adalah gunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar (terdapat beberapa kata yang tidak baku, pengucapan “Bimbingan dan Konseling” jangan dijeda, karena jika dijeda itu maknanya 2 jurusan, sisipkan kata motivasi / jargon Bimbingan dan Konseling yang membuat menjadi semangat, rubah tampilan video dengan menggunakan konsep *Mind Mapping* Tony Buzan. Menurut Buzan (2005) *mind mapp* adalah bentuk penulisan catatan yang penuh warna dan bersifat visual, yang bisa dikerjakan oleh

suatu orang atau sebuah tim yang terdiri atas beberapa orang. Dipusatnya terdapat sebuah gagasan atau gambar central. Kemudian gagasan utama ini dieksplorasi melalui cabang-cabang yang mewakili gagasan-gagasan utama, yang kesemuanya terhubung pada gagasan central ini.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Ket
1	Aspek materi	20	28	71,4%	Cukup Valid

3) Ahli Bahasa

Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi kepada ahli bahasa dengan menggunakan lembar validasi. Dalam penelitian ini ahli bahasa yaitu Ibu Wahyuning Nuning Budiarti, M.Pd yang merupakan dosen KIP Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Proses validasi pertama yaitu peneliti melakukan konsultasi kepada ahli bahasa, selanjutnya mendapatkan saran, kritik dan masukan. Hasil validasi yang didapatkan oleh ahli bahasa yaitu ditambahkan referensi, kata Jurusan diganti dengan Program Studi, dan penjabaran materi dalam satu slide terlalu banyak.

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Ket
1	Aspek Bahasa	27	32	84,3%	Valid

e. Revisi Desain

Pada tahap ini segala saran dan masukan yang diperoleh dari hasil konsultasi validasi akan dijadikan pedoman sebagai penyempurnaan dari suatu produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.

f. Uji Coba Produk

a) Uji Coba Lapangan Awal

Peneliti akan melaksanakan tahap uji coba lapangan awal untuk mengetahui kekurangan dalam menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Tahap ini dilaksanakan di MA Raudlatul Huda Adipala pada hari Rabu, 13 Oktober 2021 dengan jumlah 10 siswa kelas XII secara random sampling guna mengetahui kepraktisan dari media *Sparkol Videoscribe*. Media *Sparkol Videoscribe* ditampilkan menggunakan LCD proyektor kemudian siswa mengamati video yang telah ditampilkan, selanjutnya siswa diberi angket kelayakan terkait media tersebut untuk mengisinya. Dalam uji coba ini mendapatkan hasil presentase sebesar 78,43% dengan kategori sangat layak digunakan.

b) Uji Coba Lapangan Utama

Peneliti melakukan tahap uji coba lapangan utama di MA Al Mukhtar Adipala. Uji coba ini dilaksanakan pada hari Senin, 25 Oktober 2021 dengan jumlah 22 peserta didik kelas XII. Media *Sparkol Videoscribe* ditampilkan menggunakan LCD proyektor kemudian siswa mengamati video yang telah ditampilkan, selanjutnya siswa diberi angket kelayakan terkait media tersebut untuk mengisinya. Dalam uji coba ini memperoleh hasil presentase sebesar 80,04% dengan kategori sangat layak digunakan.

c) Uji Coba Lapangan Operasional

Peneliti melakukan tahap uji coba lapangan operasional di MA Raudlatul Huda Adipala dilaksanakan pada hari Senin, 1 November 2021. Dalam tahap ini penelitian dilakukan kepada siswa kelas XII yang berjumlah 25 siswa guna untuk mengetahui keefektifitasan media *Sparkol Videoscribe*. Media *Sparkol Videoscribe* ditampilkan menggunakan LCD proyektor kemudian siswa mengamati video yang telah ditampilkan, selanjutnya siswa diberi angket kelayakan terkait media tersebut untuk mengisinya. Dalam uji coba ini memperoleh hasil presentase yaitu sebesar 76,31% dengan kategori sangat layak digunakan.

g. Produk Final

Produk final dihasilkan mulai dari pengumpulan informasi, perencanaan, hasil validasi ahli, uji coba dengan skala kecil dan uji coba dengan skala besar serta perbaikan pada revisi. Media *Sparkol Videoscribe* dikemas dalam bentuk CD yang telah diuji kelayakan dan pemakaiannya sehingga media *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan.

2. Uji Kelayakan Hasil Uji Coba Lapangan

1. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba produk dilaksanakan untuk menguji suatu kelayakan dari produk yang telah dibuat. Dalam uji coba produk ini berjumlah 10 peserta didik pada kelas XII di MA Raudlatul Huda Adipala. Dari 10 peserta didik tersebut memperoleh total skor 502 dari skor maksimal yaitu 640. Langkah selanjutnya melakukan perhitungan untuk memperoleh presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Data}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{502}{640} \times 100\%$$

$$Presentase = 78,43\%$$

Hasil perhitungan angket guru untuk memperoleh presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Data}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{52}{64} \times 100\%$$

$$Presentase = 76,5\%$$

Dari perhitungan presentase yang dilakukan diperoleh bahwa media *Sparkol Videoscribe* sangat layak digunakan di MA Raudlatul Huda Adipala.

2. Uji Lapangan Utama

Peneliti melakukan kembali uji coba lapangan utama dikelas XII MA Al Mukhtar Adipala yang berjumlah 22 peserta didik. Untuk mengetahui kelayakan suatu data pada media diperoleh dari lembar angket yang disebarakan peneliti kepada siswa. Perolehan total skor dari 22 peserta didik adalah 1127 dari 1408 skor maksimal. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh presentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Data}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{1127}{1408} \times 100\%$$

$$Presentase = 80,04\%$$

Hasil perhitungan angket guru untuk memperoleh presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Data}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{51}{64} \times 100\%$$

$$Presentase = 79,68\%$$

Dari perhitungan presentase yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* di MA Al Mukhtar Adipala dengan kategori sangat layak digunakan.

3. Uji Coba Lapangan Operasional

Peneliti melakukan uji coba lapangan operasional pada kelas XII MA Raudlatul Huda yang berjumlah 25 peserta didik. Untuk mengetahui data kelayakan pada media diperoleh dari lembar angket yang disebarakan peneliti kepada siswa dan guru. Perolehan total skor dari 25 peserta didik adalah 1221 dari 1600 skor maksimal. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh presentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{1221}{1600} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 76,31\%$$

Hasil perhitungan angket guru untuk memperoleh presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{52}{64} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 81,25\%$$

Dari perhitungan presentase yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* di MA Raudlatul Huda Adipala dengan kategori sangat layak digunakan.

3. Uji Keefektifitasan Produk

Sebelum melakukan uji keefektifitasan produk, ada beberapa syarat yang wajib dilakukan peneliti dalam penelitian, yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilaksanakan guna menguji data apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini uji normalitas peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan menggunakan *SPSS for windows 22.00*. berikut adalah hasil output yang diperoleh :

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i>	0,173	26	0,045
<i>Posttest</i>	0,180	26	0,030

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa perhitungan uji normalitas pada kolom *Kolmogorov-Smirnov pretest* yaitu 0,045 dan *posttest* yaitu 0,030. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data dapat dikatakan normal, tetapi jika signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data dapat dikatakan tidak normal. Maka nilai signifikansi *pretest* $0,045 > 0,05$ dengan df 26 dan nilai signifikansi *posttest* $0,030 > 0,05$ dengan df 26 kesimpulannya yaitu data tersebut berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya yaitu Uji homogenitas dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 22.00* sebagai berikut :

Tabel 4.10
Hasil Uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig
1,593	5	20	0,208

Dalam Penelitian, apabila sig (2-tailed) > 0,05 maka data tersebut homogen, sedangkan sig (2 tailed) < 0,005 maka data tersebut tidak homogen. Berdasarkan tabel diatas pada kolom sig (2-tailed) menunjukkan 0,208. Maka $0,208 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian homogen.

Uji keefektifitasan dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistik parametrik melalui uji t menggunakan rumus *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan *SPSS for windows 22.0*. berikut adalah output hasil yang diperoleh

Tabel 4.11
Paired Samples Test

	<i>Paired Differents</i>		<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>			
<i>Pretest- Posttest</i>	-5,346	2,697	-10,106	25	0,000

Deskripsi dalam pengujian data menggunakan t hitung :

1. Menentukan hipotesis

Ho : Tidak ada peningkatan yang signifikan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*

Ha : Ada peningkatan yang signifikan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

2. Menentukan tingkat signifikansi

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi yaitu $\alpha = 5\%$, dari *output* tabel diatas dapat dilihat nilai t hitung yaitu -10,106. Selanjutnya menentukan t tabel dengan cara $= 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat keabsahan (df) $n-1$ atau $26-1 = 25$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) maka hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2.059. Adapun untuk kriteria untuk pengujian sebagai berikut :

Ho diterima Jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$

Ho ditolak Jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel atau t hitung $> t$ tabel ($-10,106 < -2.059$ atau $10,106 > 2.059$) maka Ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Ada peningkatan yang signifikan kemampuan

pengambilan keputusan karir siswa antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

4. Pelaksanaan Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah dari pemberian layanan untuk meningkatkan pengambilan keputusan karir siswa sebagai berikut:

Langkah 1 : *Pretest*

Kegiatan pemberian angket dilaksanakan pada hari Rabu, 3 November 2021. Tujuan dari pemberian angket ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pemilihan karir sebelum diberikan treatment.

Langkah 2 : Proses Pemberian Layanan

a. Pertemuan I

Pada pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 22 November 2021. bertempat di ruang kelas XII IPA, dengan waktu sekitaran 45 menit. Pertemuan pertama dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa. Kemudian peneliti memberikan ucapan selamat datang dan ucapan terimakasih kepada siswa atas ketersediaannya. Selanjutnya peneliti melakukan perkenalan secara bergantian dimulai dari peneliti sampai ke peserta didik guna untuk menjalin keakraban dengan peserta didik dan dilanjutkan dengan *ice breaking* terlebih dahulu agar peserta didik bersemangat. Kemudian peneliti menyampaikan maksud dan tujuannya.

Peneliti menanyakan kesiapan kepada peserta didik untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya, sebelum melangkah ke tahap inti peneliti beserta peserta didik menetapkan kontrak pertemuan untuk melaksanakan kegiatan pada pertemuan hari ini. Setelah menyepakati kontrak pada kegiatan peneliti menyampaikan kembali maksud dan tujuannya, yaitu dengan memberikan materi yang berkaitan dengan pengertian karir dan faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karir dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe*.

Peneliti menanyakan media yang berkaitan dengan materi. Dalam pertemuan ini siswa cukup terlihat antusias dalam mengamati materi yang ditampilkan. Setelah selesai menanyakan media, peneliti sedikit menjelaskan materi dari media yang ditayangkan, selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan membagi beberapa kelompok untuk mendiskusikan dari materi yang ditayangkan. Selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Peneliti membahas untuk pertemuan selanjutnya, kemudian peneliti mengakhiri dengan memberikan ucapan terimakasih, memimpin doa penutup dan salam.

b. Pertemuan II

Pada pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, 24 November 2021. Bertempat di ruang kelas XII IPA, dengan waktu sekitaran 45 menit. Pertemuan kedua dimulai dengan

mengucapkan salam, berdoa dan mengucapkan terimakasih atas kehadirannya. Selanjutnya peneliti melakukan *ice breaking* terlebih dahulu agar lebih bersemangat, kemudian menentukan kontrak pertemuan pada kegiatan hari ini.

Peneliti menanyakan kesiapan kepada peserta didik untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya, kemudian peneliti kembali menyampaikan maksud dan tujuan yaitu penanyangan media *Sparkol Videoscribe* tentang tujuan pengambilan keputusan karir dan jenis-jenis pilhan karir setelah lulus Sekolah Menengah Atas. Dalam pertemuan ini siswa cukup terlihat antusias dalam mengamati materi yang ditampilkan. Setelah selesai menanyangkan media, kemudian peneliti mengajak peserta didik untuk curah pendapat dan melakukan diskusi. Selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan, setelah itu memberikan penilaian segera dan peneliti menyampaikan pertemuan selanjutnya. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan memberikan ucapan terimakasih, kemudian dilanjutkan memimpin doa dan salam.

Langkah ketiga : Pemberian angket *Posttest*

Pada kegiatan pemberian angket ini bertujuan guna mengetahui tingkat pengambilan keputusan karir siswa sesudah mendapatkan treatment.

C. Pembahasan

Pembahasan hasil dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan karir. Adapun pembahasan dari pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* yaitu :

Gambaran umum pengambilan keputusan karir siswa di MA Raudlatul Huda Adipala adalah terdapat 61 siswa dan terdapat siswa dengan kategori rendah dalam pengambilan keputusan karir dengan jumlah 26 siswa, kategori tinggi dengan jumlah 33 siswa dan kategori sangat tinggi 2 siswa. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan angket pretest dan posttest yang akan diberikan kepada siswa yang mempunyai kemampuan pengambilan keputusan karir dengan kategori rendah yang berjumlah 26 siswa. Selanjutnya akan diberikan treatment didalam bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual *Sparkol Videoscribe*.

Proses dalam pengembangan media *Sparkol Videoscribe* mengikuti 10 langkah prosedur yang dijelaskan oleh Brog and Gall yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir dan sosialisasi dan penyebaran. Proses pembuatan media ada beberapa saran/masukan dari validator diantaranya yaitu : penempatan posisi identitas pengembang dibagian belakang, tampilan di *design* dalam satu frame agar bisa dibandingkan, menggunakan bahasa indonesia baik

dan benar, penjabaran materi terlalu banyak dalam satu *frame*, ditambahkan referensi dibagian belakang, dan rubah kemas materi dengan menggunakan konsep *Mind Mapping* Tony Buzan. Menurut Buzan (2005) *mind mapp* adalah bentuk penulisan catatan yang penuh warna dan bersifat visual, yang bisa dikerjakan oleh suatu orang atau sebuah tim yang terdiri atas beberapa orang. Dipusatnya terdapat sebuah gagasan atau gambar central. Kemudian gagasan utama ini dieksplorasi melalui cabang-cabang yang mewakili gagasan-gagasan utama, yang kesemuanya terhubung pada gagasan central ini. Kemudian dilanjutkan dengan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan, selanjutnya tahap uji coba produk. Dalam uji coba produk terdapat saran/masukan diantaranya yaitu backsound lebih dominan daripada audio dan tampilan tulisan dalam slide kurang jelas. Selanjutnya melakukan tahap revisi untuk memperbaiki kekurangan dalam media *Sparkol Videoscribe* tersebut. Setelah itu tahap uji coba produk, dalam tahap ini terdapat masukan dan saran diantaranya yaitu backsound kurang menarik dan tulisan dalam slide terlalu cepat. Langkah terakhir dalam pengembangan yaitu revisi produk, revisi produk bertujuan untuk mengetahui kelemahan dalam pemakaian produk tersebut dalam kondisi nyata, kelemahan dalam lapangan akan disempurnakan untuk menjadikan suatu media yang layak digunakan di sekolah.

Uji kelayakan media audiovisual *Sparkol Videoscribe* dapat dilihat dari hasil presentase yang didapat dari uji coba produk. Pada tahap uji coba lapangan awal dilaksanakan disekolah MA Raudlatul Huda Adipala dengan jumlah siswa 10 siswa memperoleh presentase sebesar 78,43% dan

hasil presentase guru sebesar 76,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Kemudian setelah melewati tahap uji coba lapangan awal selanjutnya pada tahap uji coba lapangan utama. Pada uji coba lapangan utama dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang akan dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan. Uji coba lapangan utama di laksanakan di MA Al Mukhtar Adipala dengan jumlah siswa 22 siswa memperoleh presentase sebesar 80,04% dan hasil presentase guru sebesar 79,68% dengan kategori sangat layak digunakan. Selanjutnya uji coba operasional yang dilaksanakan di MA Raudlatul Huda Adipala dengan jumlah 25 siswa memperoleh presentase sebesar 76,31% dan hasil yang diperoleh dari presentase guru sebesar 81,25% dengan kategori sangat layak digunakan.

Tujuan pemberian treatmen ini adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir sehingga dapat memutuskan pilihan masa depan yang sesuai dengan kemampuan diri sendiri. Pengambilan keputusan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan treatmen dengan menggunakan media audiovisual *Sparkol Videoscribe* mengalami peningkatan berdasarkan hasil pengisian angket yang telah diberikan. Adapun hasil angket yang telah diuji dengan menggunakan analisis statistik uji *Paired Sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berikut data tabel uji *Paired Sample t-test* :

Tabel 4.12
Paired Samples Statistics

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest</i>	39,88	26	1,657	0,325
<i>Posttest</i>	45,23	26	1,423	0,279

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji analisis pada tabel diatas menunjukkan peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* dengan jumlah nilai hasil *pretest* yaitu 39,88 dan *posttest* dengan jumlah nilai hasil yaitu 45,23. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan dari hasil pretest-posttest dengan jumlah nilai awal pretest yaitu 1037 dengan skor rata-rata 39,88 dan nilai posttest 1176 dengan skor rata-rata 45,23. Maka selisih dari jumlahnya adalah 139 dan selisih rata-ratanya adalah 5,35. Kesimpulannya bahwa ada keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir” dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pengembangan media *Sparkol Videoscribe* mengikuti 10 langkah prosedur yang dijelaskan oleh Brog and Gall yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir dan sosialisasi dan penyebaran. Dalam proses pembuatan media ada beberapa saran/masukan dari validator diantaranya yaitu : penempatan posisi identitas pengembang dibagian belakang, tampilan di design dalam satu frame agar bisa dibandingkan, menggunakan bahasa indonesia baik dan benar, penjabaran materi terlalu banyak dalam satu frame, ditambahkan referensi dibagian belakang, dan rubah kemasan materi dengan menggunakan konsep *Mind Mapping* Tony Buzan. Menurut Buzan (2005) *mind mapp* adalah bentuk penulisan catatan yang penuh warna dan bersifat visual, yang bisa dikerjakan oleh suatu orang atau sebuah tim yang terdiri atas beberapa orang. Dipusatnya terdapat sebuah

gagasan atau gambar central. Kemudian gagasan utama ini dieksplorasi melalui cabang-cabang yang mewakili gagasan-gagasan utama, yang kesemuanya terhubung pada gagasan central ini. Selanjutnya tahap uji coba produk diperoleh saran/masukan diantaranya yaitu *backsound* lebih dominan daripada audio, tampilan tulisan dalam slide kurang jelas, *backsound* kurang menarik dan tulisan dalam slide terlalu cepat.

2. Uji kelayakan media audiovisual *Sparkol Videoscribe* pada tahap uji coba lapangan awal yang dilaksanakan di MA Raudlatul Huda Adipala dengan jumlah siswa 10 siswa memperoleh presentase sebesar 78,43% dengan kategori sangat layak digunakan. Kemudian pada tahap uji coba lapangan utama dilaksanakan di MA Al Mukhtar Adipala. Tahap uji coba lapangan utama di MA Al Mukhtar Adipala dengan jumlah siswa 22 siswa memperoleh presentase sebesar 80,04% dengan kategori sangat layak digunakan. Selanjutnya uji coba lapangan operasional dilaksanakan di MA Raudlatul Huda Adipala dengan jumlah siswa 25 siswa memperoleh presentase sebesar 76,31% dengan kategori sangat layak digunakan.
3. Terbukti terdapat peningkatan kemampuan pengambilan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual *Sparkol Videoscribe*. Dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan pada hasil pretest dan posttest dengan jumlah *pretest* yaitu 39,88 dan *posttest* yaitu 45,23. Maka dapat disimpulkan bahwa

adanya peningkatan sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment. Kesimpulannya bahwa ada keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan pengambilan keputusan karir siswa di MA Raudlatul Huda Adipala.

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang dikemukakan maka terdapat beberapa saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Untuk siswa semoga dapat membantu dalam meningkatkan pengambilan keputusan karir sehingga siswa mampu mengambil keputusan karir yang sesuai.
2. Untuk guru BK semoga dapat memberikan bimbingan layanan tentang informasi karir menggunakan media audiovisual ataupun media yang dapat menarik siswa dalam proses layanan.
3. Untuk penelitian selanjutnya, semoga dapat melakukan penelitian lebih baik lagi, dari segi materi, narasi, efek maupun *background*, sehingga dapat lebih menarik lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti tentu banyak memiliki keterbatasan dalam proses pelaksanaannya diantaranya yaitu :

1. Peneliti kesulitan dalam menentukan format video dalam merender/publish pada saat hasil akhir dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan audio pada tampilan layar yang muncul.

2. Keterbatasan peneliti pada saat penyebaran angket kepada siswa, ada siswa yang melihat jawaban temannya dalam pengisian angket tersebut sehingga tidak menunjukkan keadaan individu yang sebenarnya.
3. Banyaknya informasi terkait karir, sehingga peneliti tidak dapat menjangkau informasi yang mengenai karir secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arjanggi, R. (2017). *Identifikasi permasalahan keputusan karir remaja. Psikologika*, 28.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Budi dan Edi Purwanta. (2015). *Bimbingan Karier untuk Meningkatkan Kesiapan Karier*. Yogyakarta: UNY Press.
- Azizah, Asih Nur. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di Sma Batik 2 Surakarta*. Skripsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dessler, G. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Kesepuluh Jilid 2*. Jakarta: Indeks.
- Farid, M. D. (2015). *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Fransisca, Indyra dan Mintohari. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD*. Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang : Literasi Nusantara
- Hartono. (2016). *Bimbingan Karier*. Jakarta: Kencana.

- Isansari, Delia. (2018). *Pengembangan Media Audio-Visual Dalam Bentuk Videoscribe Untuk Bimbingan Kelompok Tantang Faktor-Faktor Kinerja Akademik Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 11 Jakarta*. Skripsi mahasiswa universitas Negeri Jakarta
- Jainuri, M. (2020). Skala Pengukuran. www.Slideshare.net (diakses 30 September 2020)
- Kurniawati, Intan. (2014). *Pengembangan Media "Woody Puzzle" untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa Meteri Struktur Jaringan Tubuhan*. Skripsi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.
- Lianawati, Deti. (2017). *Implementasi Layanan Informasi Karir melalui Media Audi Visual untuk Pemilihan Sekolah Lanjutan pada Peserta Didik Kelas IX di MTs Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lumaurredlo. (2019). *Evaluasi Pendidikan, Pendekatan dan Teknik Penilaiannya*. Kesugihan : Ihya Media
- Marlisa. (2019). *Pengembangan Media Layanan Informasi berupa Audiovisual untuk Pemahaman Peran Guru Bimbingan dan Konseling*. Skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nafi, A. (2020). *Kematangan Karier Peserta Didik Zaman Now* . Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. JAKARTA: Akademia Pertama.
- Perry, N., & VanZandt, Z. (2006). *Focus on The Future : A Career Development Curriculum of Secondary School Students*. New York : Open Society Institute.
- Prameswari. (2013). *Pengembangan Bahan Informasi Bimbingan tentang Studi Lanjut ke Perguruan Tinggi untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas*.

Pratiwi, Erlia Dwi dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran FISIKA menggunakan Sparkol Videoscribe. *Jurnal Pendidikan Sains dan Maatematika*.

Rahma, U. (2010). *Bimbingan Karier Siswa*. Malang: UIN - MALIKI PRESS.

Riyanti, W. (2017). *Efektivitas Bimbingan Karir Dalam Pengambilan Keputusan Karir Pada Peserta Didik Kelas Xi Smk Pgri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. 5. Skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Rosyita, Milla dan Ayu Tsurayya. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Matematika*

Sahli, Muhammad. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Pemahaman Karir Bagi Siswa yang Memiliki Pemahaman Karir Rendah*. Skripsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang.

Salahudin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.

Septiani, Ani. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Stad untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV SD/MI*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung

Sharf, R. (1992). *Applying Career Devolepment Theory to Counseling*. California: Brook/cole Publishing company

Silmi, Muninda Qonita dan Putri Rachmadyanti. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

------. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

----- (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, A. S. (2013). *Bimbingan dan Konseling Karier Sepanjang Rentan Kehidupan*. Bandung: Rizki Pers.

Sumiharsono, M. R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Pribadi.

Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Jawa Barat: CV Jejak.

Suryani. (2019). *Media Pembelajaran Inovativ dan pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Roskadakarya

Susanti, Devi dan Mega Aria Monica. (2016). *Efektivitas Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio-Visual untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung*. Bandar Lampung.

Tarsudi, M. (2016). Pengembangan media layanan informasi bidang karir berbasis web untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ambarawa tahun 2015/2016. Skripsi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang

Tyas, E. W. (2018). *Efektivitas Bimbingan Karir Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Smk Giripuro Sumpiuh Kabupaten Banyumas* . 12. Skripsi mahasiswa IAIN Purwokerto

Winkel, W.S., & Hasuti, S (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta:PT. Grasindo

Wulandari, D. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Saprkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya KelasVIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi mahasiswa Universitas Negeri Semarang

Zulfa, U. (2010). *Metodologi Penelitian sosial*. Yogyakarta: Cahaya Ilmu.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil Angket Penilaian di MA Raudlatul Huda

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Skor	Kategori	
1	LF	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	98	Tinggi
2	SA	1	1	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	1	79	Rendah
3	IMZ	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	1	2	3	4	2	3	2	2	1	1	1	1	79	Rendah
4	N	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	86	Sedang
5	NT	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	1	3	4	3	1	2	2	3	3	2	4	3	4	3	2	2	4	4	93	Sedang
6	KR	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	2	1	3	2	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	79	Rendah
7	DW	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	98	Tinggi
8	WWM	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	85	Sedang
9	EDR	3	2	3	3	3	3	1	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	2	2	97	Tinggi
10	NSA	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	96	Tinggi
11	ASA	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	4	2	3	3	3	105	Tinggi
12	DS	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	2	4	4	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	86	Sedang
13	VA	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	94	Sedang
14	AK	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	4	3	1	4	3	1	3	4	3	3	2	2	2	2	2	93	Sedang
15	WDS	3	2	2	2	3	1	4	1	2	1	2	3	3	3	3	3	1	2	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	1	1	1	1	78	Rendah
16	MR	3	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	2	2	3	1	1	1	1	4	4	1	1	4	3	2	100	Tinggi	
17	S	2	3	1	3	1	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	93	Sedang	
18	V	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	4	3	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	3	2	2	3	3	2	3	1	1	2	79	Rendah	
19	MWA	2	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	79	Rendah	
20	CNS	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	2	2	3	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	91	Sedang	
21	IK	3	3	3	4	4	3	1	2	2	2	2	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	2	2	1	3	2	2	4	2	1	3	3	1	2	92	Sedang	
22	RA	1	2	1	3	1	2	3	3	3	3	1	3	3	1	2	3	1	3	1	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	4	2	2	3	2	2	79	Rendah	

23	SNC	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	92	Sedang	
24	ASF	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2	1	1	2	2	4	2	1	3	4	1	2	4	1	3	1	2	2	3	79	Rendah	
25	AFA	3	2	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	2	2	2	78	Rendah		
26	SW	3	2	2	3	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	4	3	3	3	1	2	2	1	2	3	93	Sedang	
27	AS	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	2	79	Rendah	
28	SP	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	90	Sedang	
29	W	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	83	Sedang	
30	DAS	3	2	1	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	79	Rendah	
31	MDA	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	4	4	4	1	2	2	4	4	2	3	2	2	4	2	2	3	91	Sedang	
32	HA	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	98	Tinggi	
33	HM	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	4	3	2	2	2	2	2	91	Sedang	
34	VYS	3	3	1	1	1	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	79	Rendah	
35	LH	3	2	1	3	3	3	1	2	3	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	1	91	Sedang
36	FM	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	1	3	1	2	98	Tinggi	
37	NB	1	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	1	4	4	3	4	3	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	4	3	1	96	Tinggi	
38	RY	3	3	1	3	1	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	2	1	3	3	3	1	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	79	Rendah	
39	LF	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	3	89	Sedang	
40	IW	2	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	1	1	4	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3	2	1	1	1	72	Rendah	
41	WA	1	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	1	2	1	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	73	Rendah	
42	Aset	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	4	3	3	1	1	4	2	2	2	3	2	1	86	Sedang	

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)

BIMBINGAN KLASIKAL

SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2021

Pertemuan 1

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Karir
C	Fungsi Layanan	Pemahaman
D	Topik Layanan	Keputusan Karir
E	Tujuan Umum	Peserta didik dapat memahami tentang pengertian pengambilan karir dan tujuan dalam pengambilan keputusan karir
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik dapat memahami pengertian karir 2. Peserta didik dapat memahami tujuan dalam pengambilan keputusan karir
G	Sasaran Layanan	Kelas XII
H	Materi Layanan	1. Pengertian karir 2. Faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karir
I	Alokasi Waktu	45 Menit
J	Hari/Tanggal	Senin, 22 November 2021
K	Sumber Materi	Buku Bimbingan karir
L	Metode/Teknik	Ceramah, Curah pendapat, Diskusi, Tanya jawab
M	Media/Alat	Alat Tulis, Laptop, LCD, Media Audiovisual Sparkol Videoscribe
N	Uraian Kegiatan	
	Tahap Awal	
	Pernyataan Tujuan	1. Peneliti mengucapkan salam, dan selamat pagi agar peserta didik bersemangat, serta menanyakan kabar 2. Peneliti membina hubungan baik dengan peserta didik, berdoa dan ice breaking 3. Peneliti akan mencapai tujuan khusus yang akan dicapai
	Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok	1. Peneliti memberikan langkah-langkah kegiatan kepada peserta didik 2. Membuat kontrak layanan dengan siswa
	Mengarahkan	Peneliti menjelaskan tentang topik yang akan dibahas

	kegiatan	pada pertemuan hari ini
	Tahap Peralihan	Peneliti menanyakan kepada peserta didik apakah mereka sudah siap untuk memulai kegiatan.
	Tahap Inti	
	Kegiatan Peneliti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menampilkan media audiovisual berbasis Sparkol Videoscribe kepada peserta didik 2. Menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang belum paham tentang materi yang diberikan 3. Mengajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan tersebut 4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok 5. Setiap kelompok akan diberi tugas untuk diskusi kelompok 6. Menjelaskan tata cara menyelesaikan tugas kelompok 7. Mengevaluasi angket dari hasil pengisian angket
	Kegiatan Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati tampilan media audiovisual berbasis Sparkol Videoscribe yang sesuai dengan materi layanan 2. Melakukan curah pendapat dan berdiskusi dengan kelompok 3. Tiap-tiap kelompok akan mempresentasikan tugasnya, kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya secara bergantian 4. Melakukan tanya jawab apabila ada yang belum jelas
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri 2. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan 3. Peneliti memberikan penguatan positif dan rencana tindak lanjut 4. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	<p>Peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses keaktifan siswa selama mengikuti layanan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati antusias peserta didik dalam kegiatan layanan 2. Mengamati cara peserta didik pada saat menyampaikan pendapat atau bertanya 3. Mengamati peserta didik dalam memberikan

		penjelasan yang diberikan oleh peneliti
	Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan : Menyenangkan / Kurang menyenangkan / Tidak Menyenangkan 2. Evaluasi topik yang dibahas : Sangat Penting / Kurang Penting / Tidak Penting 3. Evaluasi guru BK dalam menyampaikan materi : Mudah dipahami / Tidak Mudah / Sulit dipahami 4. Evaluasi kegiatan yang diikuti : Menarik / Kurang Menarik / Tidak menarik

Cilacap, 22 November 2021

Mengetahui

Guru BK



Afifatun Chanifah, S.Pd

NIP : -

Mahasiswa Praktikan



Isnainiatus Sarifah

NIM. 17862011008

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)

BIMBINGAN KLASIKAL

SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2021

PERTEMUAN 2

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Karir
C	Fungsi Layanan	Pemahaman
D	Topik Layanan	Keputusan Karir
E	Tujuan Umum	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat memahami tentang tujuan pengambilan keputusan karir dan jenis-jenis pilihan karir2. Mengetahui tingkat pengambilan keputusan karir siswa
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat memahami tentang jenis-jenis pilihan karir2. Peneliti mengetahui tingkat pengambilan keputusan karir siswa
G	Sasaran Layanan	Kelas XII
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none">1. Tujuan pengambilan keputusan karir2. Jenis-jenis pilihan karir
I	Alokasi Waktu	45 Menit
J	Hari/Tanggal	Rabu, 24 November 2021
K	Sumber Materi	Buku Bimbingan Karir
L	Metode/Teknik	Ceramah, Curah pendapat, Diskusi, Tanya jawab
M	Media/Alat	Alat Tulis, Laptop, LCD, Media Audiovisual Sparkol Videoscribe
N	Uraian Kegiatan	
	Tahap Awal	
	Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none">1. Peneliti mengucapkan salam, dan selamat pagi agar peserta didik bersemangat, serta menanyakan kabar2. Peneliti membina hubungan baik dengan peserta didik, berdoa dan ice breaking3. Peneliti akan mencapai tujuan khusus yang akan dicapai
	Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok	<ol style="list-style-type: none">1. Peneliti memberikan langkah-langkah kegiatan kepada peserta didik2. Membuat kontrak layanan dan melakukan kegiatan pengisian angket instrumen posttest

	Mengarahkan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan tentang topik yang akan dibahas pada pertemuan hari ini 2. Peneliti menjelaskan bagaimana cara tentang pengisian angket posttest
	Tahap Peralihan	Peneliti menanyakan kepada peserta didik apakah mereka sudah siap untuk memulai kegiatan dan kesiapan dalam pengisian angket.
Tahap Inti		
	Kegiatan Peneliti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menampilkan media audiovisual berbasis Sparkol Videoscribe kepada peserta didik 2. Menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang belum faham tentang materi yang diberikan 3. Mengajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan tersebut 4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok 5. Setiap kelompok akan diberi tugas untuk diskusi kelompok 6. Menjelaskan tata cara menyelesaikan tugas kelompok 7. Mengevaluasi angket dari hasil pengisian angket
	Kegiatan Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati tampilan media audiovisual berbasis Sparkol Videoscribe yang sesuai dengan materi layanan 2. Melakukan curah pendapat dan berdiskusi dengan kelompok 3. Tiap-tiap kelompok akan mempresentasikan tugasnya, kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya secara bergantian 4. Melakukan tanya jawab apabila ada yang belum jelas 5. Mengisi angket instrumen yang telah diberikan
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri 2. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan 3. Peneliti memberikan penguatan positif dan rencana tindak lanjut 4. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses keaktifan siswa selama mengikuti layanan : <ol style="list-style-type: none"> 1 Mengamati antusias peserta didik dalam kegiatan layanan 2 Mengamati cara peserta didik pada saat menyampaikan pendapat atau bertanya 3 Mengamati peserta didik dalam memberikan penjelasan yang diberikan oleh peneliti
	Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal, antara lain : <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan : Menyenangkan / Kurang menyenangkan / Tidak Menyenangkan 2. Evaluasi topik yang dibahas : Sangat Penting / Kurang Penting / Tidak Penting 3. Evaluasi guru BK dalam menyampaikan materi : Mudah dipahami / Tidak Mudah / Sulit dipahami 4. Evaluasi kegiatan yang diikuti : Menarik / Kurang Menarik / Tidak menarik

Cilacap, 24 November 2021

Mengetahui

Guru BK



Afifatun Chanifah, S.Pd

NIP : -

Mahasiswa Praktikan



Isnainiatus Sarifah

NIM. 17862011008

Lampiran 3

Kisi-kisi Angket

No	Variabel	Indikator	Deskriptor	Item Positif (+)	Item Negatif (-)
1	Pengambilan keputusan karir	Pemahaman diri	Memahami Bakat, Minat dan Kondisi fisik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya memiliki potensi dalam bidang perhitungan 2. Saya sudah mampu mengenali bakat 3. Saya memiliki cita-cita sesuai dengan kemampuan yang saya miliki 4. Saya memilih jurusan sesuai dengan keinginan 5. Kesehatan sangat berpengaruh dalam pemilihan karir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tidak memiliki bakat untuk masa depan 2. Saya tidak memiliki kemampuan dalam bidang seni 3. Saya tidak perlu mempertimbangkan bakat dalam pilihan karir 4. Saya merasa salah memilih jurusan 5. Minat tidak akan mempengaruhi keberhasilan karir 6. Saya tidak mepedulikan kesehatan
		Bimbingan Orang Tua	Ketidak sesuaian pilihan karir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya sudah memiliki pilihan untuk karir saya 2. Saya sudah merancang masa depan dengan baik 3. Saya sudah yakin dalam pilihan jurusan sesuai bakat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya merasa kesulitan dalam melakukan perencanaan karir 2. Saya belum memiliki pilihan dalam memutuskan karir dimasa depan 3. Saya tidak tahu

				<p>dan minat</p> <p>4. Saya memiliki kemandirian dalam memilih karir</p> <p>5. Pilihan karir dimasa depan sangat penting bagi saya</p>	<p>akan berbuat apa setelah lulus</p> <p>4. Saya memiliki motivasi rendah dalam pemilihan karir</p> <p>5. Saya membanding-bandingkan pilihan karir agar mendapatkan keputusan karir yang lebih tepat</p> <p>6. Saya sukar untuk menetapkan pilihan perguruan tinggi</p> <p>7. Saya khawatir tidak bisa menentukan masa depan</p> <p>8. Saya tidak mampu membuat pilihan karir</p> <p>9. Saya masih bimbang setelah lulus mau melanjutkan sekolah atau bekerja</p>
		Kondisi ekonomi	Ekonomi keluarga kurang	<p>1. Ekonomi keluarga sangat berpengaruh dengan pilihan</p>	<p>1. Saya tidak memperdulikan ekonomi keluarga</p> <p>2. Saya merasa iri</p>

				karir saya 2. Saya ingin melanjutkan sekolah tetapi tidak ada biaya	dengan teman yang memiliki ekonomi yang cukup
		Pergaulan	Salah dalam pergaulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak suka membanding-bandingan pilihan karir saya dengan orang lain 2. Selalu ingin bergaul dengan orang yang mempunyai cita-cita yang sama 3. Lingkungan teman sebaya sangat mempengaruhi karir saya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mudah terpengaruh karir orang lain 2. Saya merasa pilihan karir saya paling benar dibandingkan dengan teman-teman 3. Saya tidak perlu melihat pilihan karir teman-teman karena hanya membuat bingung

Lampiran 4

HASIL UJI VALIDASI BUTIR ANGKET

NO	R hitung	R tabel	Sig.	Keterangan
1	0,088	0,361	0,645	Tidak Valid
2	-0,109	0,361	0,566	Tidak Valid
3	0,355	0,361	0,054	Tidak Valid
4	0,586	0,361	0,001	Valid
5	-0,006	0,361	0,976	Tidak Valid
6	0,472	0,361	0,008	Valid
7	0,243	0,361	0,196	Tidak Valid
8	0,394	0,361	0,031	Valid
9	0,646	0,361	0,000	Valid
10	0,348	0,361	0,059	Valid
11	0,480	0,361	0,007	Valid
12	0,572	0,361	0,001	Valid
13	-0,294	0,361	0,114	Tidak Valid
14	0,695	0,361	0,000	Valid
15	0,605	0,361	0,000	Valid
16	0,247	0,361	0,188	Tidak Valid
17	0,262	0,361	0,161	Tidak Valid
18	0,554	0,361	0,002	Valid
19	0,746	0,361	0,000	Valid
20	0,610	0,361	0,000	Valid
21	0,178	0,361	0,348	Tidak Valid
22	0,042	0,361	0,827	Tidak Valid
23	0,564	0,361	0,001	Valid
24	0,284	0,361	0,128	Tidak Valid
25	0,508	0,361	0,004	Valid
26	-0,389	0,361	0,034	Tidak Valid
27	-0,147	0,361	0,438	Tidak Valid
28	0,127	0,361	0,505	Tidak Valid

29	0,743	0,361	0,000	Valid
30	-0,099	0,361	0,602	Tidak Valid
31	-0,036	0,361	0,849	Tidak Valid
32	0,428	0,361	0,018	Valid
33	0,156	0,361	0,411	Tidak Valid
34	-0,156	0,361	0,411	Tidak Valid
35	0,447	0,361	0,013	Valid

Lampiran 5

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,146
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 6

ANGKET PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :
Tempat, Tanggal Lahir :
Umur :
Alamat :
Penghasilan Orang tua/bln :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat pertanyaan-pertanyaan yang ada dibawah ini
2. Berilah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda sebenarnya
3. Ada empat pilihan jawaban pada setiap pernyataan yaitu :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia
5. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan teliti

Pengertian

- a. Bakat adalah ketertarikan individu terhadap suatu objek yang dimana objek tersebut merupakan proses dari pemikiran individu yang berasal dari hati.
- b. Minat adalah kemampuan yang dimiliki individu sejak lahir yang diatas rata-rata kemampuan orang lain pada sesuatu hal.

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memilih jurusan sesuai dengan keinginan				
2.	Saya belum mengetahui bakat yang saya miliki				
3.	Saya tidak perlu mempertimbangkan bakat dalam pilihan karir				
4.	Saya merasa salah memilih jurusan				
5.	Minat tidak akan mempengaruhi keberhasilan karir				
6.	Saya tidak mepedulikan kesehatan				
7.	Saya sudah memiliki pilihan untuk karir saya				
8.	Saya sudah yakin dalam pilihan jurusan sesuai bakat dan minat				
9.	Saya memiliki kemandirian dalam memilih karir				
10.	Saya belum memiliki pilihan dalam memutuskan karir dimasa depan				
11.	Saya tidak tahu akan berbuat apa setelah lulus				
12.	Saya memiliki motivasi rendah dalam pemilihan karir				
13.	Saya khawatir tidak bisa menentukan masa depan				
14.	Saya masih bimbang setelah lulus mau melanjutkan sekolah atau bekerja				
15.	Saya merasa iri dengan teman yang memiliki ekonomi yang cukup				
16.	Saya mudah terpengaruh dengan karir orang lain				
17.	Lingkungan teman sebaya sangat mempengaruhi karir saya				

Lampiran 7

Hasil Angket Pretest

NO	Nama	Pretest	
		Skor	Kategori
1	WA	36	Rendah
2	SP	38	Rendah
3	W	40	Rendah
4	NSA	39	Rendah
5	NT	40	Rendah
6	MDA	42	Rendah
7	IK	40	Rendah
8	S	42	Rendah
9	MWA	41	Rendah
10	AFA	42	Rendah
11	ASF	39	Rendah
12	MAN	41	Rendah
13	AS	39	Rendah
14	RFS	41	Rendah
15	AA	42	Rendah
16	AZ	40	Rendah
17	AKWH	39	Rendah
18	IB	36	Rendah
19	M	41	Rendah
20	AK	39	Rendah
21	IMZ	41	Rendah
22	BA	39	Rendah
23	WWN	40	Rendah
24	N	41	Rendah
25	IP	38	Rendah
26	HM	41	Rendah
N = 26		$\Sigma = 1037$	
Mean/rata-rata		39,88	

Lampiran 8

Hasil Angket Posttest

NO	Nama	Posttest	
		Skor	Kategori
1	WA	48	Tinggi
2	SP	44	Tinggi
3	W	44	Tinggi
4	NSA	47	Tinggi
5	NT	45	Tinggi
6	MDA	45	Tinggi
7	IK	45	Tinggi
8	S	43	Tinggi
9	MWA	45	Tinggi
10	AFA	44	Tinggi
11	ASF	45	Tinggi
12	MAN	46	Tinggi
13	AS	45	Tinggi
14	RFS	46	Tinggi
15	AA	46	Tinggi
16	AZ	46	Tinggi
17	AKWH	45	Tinggi
18	IB	48	Tinggi
19	M	43	Tinggi
20	AK	45	Tinggi
21	IMZ	43	Tinggi
22	BA	44	Tinggi
23	WWN	46	Tinggi
24	N	47	Tinggi
25	IP	47	Tinggi
26	HM	44	Tinggi
N = 26		$\Sigma = 1176$	
Mean/rata-rata		45,23	

Lampiran 9

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 10

Lembar Validasi Media

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MEDIA

Peneliti : Isnainiatus Sarifah
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Validator : Mawan Akhir Riwanto, M. Pd

NO	Apek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Kesesuaian Materi	a. Ukuran, warna dan jenis huruf	1, 2, 3, 4, 5, 6	6	Ceklist
		b. Keterpaduan warna yang digunakan	7, 8	2	Ceklist
		c. Kesesuaian gambar yang digunakan	9, 10, 11, 12, 13	5	Ceklist
		d. Kesesuaian suara dan musik	14, 15	2	Ceklist

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparkol
Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan
Pengambilan Keputusan Karir

Peneliti : Isnainiatus Sarifah

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Validator : Mawan Akhir Riwanto, M. Pd

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar dari Bapak/Ibu sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju (bobot :4)

S : Setuju (bobot : 3)

TS : Kurang Setuju (bobot : 2)

STS : Tidak Setuju (bobot : 1)

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Aspek Media	a. Ukuran, warna dan jenis huruf	1. Ukuran huruf yang digunakan dalam media Sparkol Videoscribe proposional		✓		
			2. Warna tulisan yang digunakan dalam media Sparkol Videoscribe proposional	✓			
			3. Jenis huruf yang digunakan dalam media Sparkol Videoscribe proposional		✓		
			4. Kejelasan tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas		✓		
			5. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	✓			

			6. Ketepatan letak teks yang dalam media	✓			
	b. Keterpaduan warna yang digunakan		7. Keterpaduan warna antara bagian (tulisan, gambar, dan lain-lain) proposional	✓			
			8. Keterpaduan background pada media sudah sesuai	✓			
	c. Kesesuaian gambar yang digunakan		9. Kesesuaian gambar yang digunakan akan memperjelas materi yang ada dalam media	✓			
			10. Penempatan gambar yang digunakan tidak mengganggu bagian yang berhubungan dengan materi	✓			
			11. Ketepatan ukuran gambar yang digunakan sudah sesuai	✓			
			12. Kejelasan gambar		✓		

			yang digunakan dalam media				
			13. Penyajian gambar menarik	✓			
	d. Kesesuaian suara dan musik		14. Pemilihan Backsound yang digunakan dalam media Sparkol Videoscribe sudah sesuai	✓			
			15. suara video yang digunakan jelas	✓			

Catatan saran untuk revisi :

- Perumputan porsi identitas pembicara (kehalaman belakang)
- Opsi pilihan tumpukan pengambilan keputusan font didesain tampil sama dalam 1 frame agar bisa dibandingkan
- Urutan gambar mahasiswa/i dikumpulkan agar kualitas video lebih jelas

Kesimpulan penilaian secara umum :

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon Bapak melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak.

Bahan ajar ini:

1 = Kurang Baik (tidak dapat digunakan untuk penelitian)

2 = Cukup Baik (dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi)

③ = Baik (dapat digunakan untuk penelitian tetapi perlu sedikit revisi)

4 = Sangat Baik (dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi)

Cilacap, 2 September 2021

Ahli Medis


Mawani Achir P. M.Pd

Lampiran 11

Lembar Validasi Materi

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MATERI

NO	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian bahasa	1, 2, 3	3	Ceklist
		b. Kesesuaian materi	4, 5, 6, 7	4	Ceklist

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparkol
Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan
Pengambilan Keputusan Karir

Peneliti : Isnainiatu Sarifah

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Validator : Tatang Agus Pradana, M. Pd

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar dari Bapak dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju (bobot :4)

S : Setuju (bobot : 3)

TS : Tidak Setuju (bobot : 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (bobot : 1)

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS	
	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Bahasa	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
			2. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami		✓			
			3. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		✓			
		Kesesuaian Materi		4. Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa		✓		
				5. Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓		
				6. Materi mudah untuk dipahami siswa		✓		
				7. Keruntutan materi yang ada dalam media		✓		

Catatan saran untuk revisi :

1. Gunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terdapat beberapa kata yang tidak baku, contoh : **Kalian** seharusnya diganti dengan **Anda**
2. Pengucapan “**bimbingan dan konseling**” jangan dijeda, karena jika dijeda itu maknanya 2 jurusan, yaitu jurusan bimbingan dan jurusan konseling secara terpisah.
3. Tampilan video sepertinya merujuk pada konsep power point namun isinya power koran, sarana : rubah kemasan materi dengan menggunakan konsep *Mind Mapping* Tony Buzan.
4. Diakhir video masih jeda beberapa detik, tampilan gelap namun backsound masih berlanjut, saran : untuk mengisi kekosongan jeda waktu / closing ceremony sisipkan **kata motivasi / jargon Bimbingan dan Konseling** yang membuat penonton menjadi semangat bergerak / action.
5. Cukup, silakan diperbaiki sesuai saran

Kesimpulan penilaian secara umum :

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon Bapak melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian bapak.

Bahan ajar ini:

1 = Kurang Baik (tidak dapat digunakan untuk penelitian)

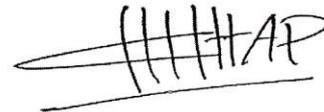
2 = Cukup Baik (dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi)

3 = Baik (dapat digunakan untuk penelitian tetapi perlu sedikit revisi)

4 = Sangat Baik (dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi)

Cilacap, 1 September 2021

Ahli Materi



TATANG AGUS PRADANA, M.Pd.
NIDN : 0616089101

Lampiran 12

Lembar Validasi Bahasa

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI BAHASA

NO	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Bahasa	Ketepatan bahasa	1, 2, 3, 4 5, 6, 7,8	8	Cheklis

Penelaah :

Berikan skor 1-4 yang sesuai dengan penilaian anda untuk masing-masing pernyataan, (Skor 4 untuk yang sangat setuju sesuai dengan pernyataan, skor 3 untuk setuju, skor 2 untuk tidak setuju dan skor 1 untuk yang sangat tidak setuju)

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparkol
Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan
Pengambilan Keputusan Karir

Peneliti : Isnainiatu Sarifah

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Validator : Wahyu Nuning Budiarti, M. Pd

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar dari Ibu dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Ibu untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.

SS : Sangat Setuju (bobot :4)

S : Setuju (bobot : 3)

TS : Tidak Setuju (bobot : 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (bobot : 1)

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Bahasa	Ketepatan Bahasa	1. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
			2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah untuk dipahami	✓			
			3. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	✓			
			4. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran		✓		
			5. Ketepatan kalimat		✓		
			6. Kejelasan bahasa yang digunakan		✓		
			7. Kesesuaian bahasa yang ditujukan kepada siswa		✓		
			8. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓		

Catatan saran untuk revisi :

- Kurang Roperensi
- Jurusan diganti Program Studi
- Penjabaran materi dalam 1 slide terlalu banyak

Kesimpulan penilaian secara umum :

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon Ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian Ibu.

Bahan ajar ini:

1 = Kurang Baik (tidak dapat digunakan untuk penelitian)

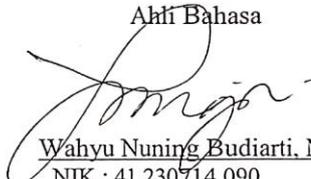
2 = Cukup Baik (dapat digunakan untuk penelitian dengan banyak revisi)

3 = Baik (dapat digunakan untuk penelitian tetapi perlu sedikit revisi)

4 = Sangat Baik (dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi)

Cilacap, 10 September 2021

Ahli Bahasa

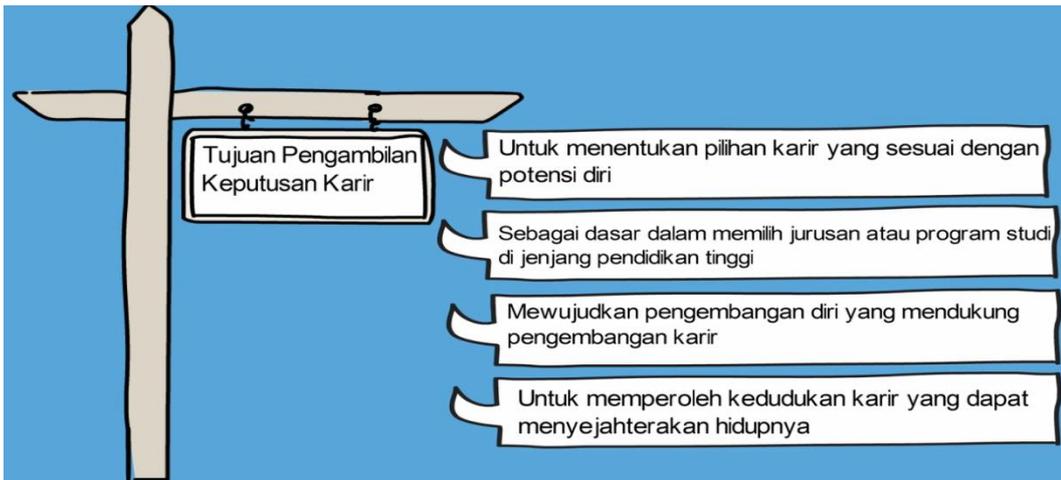


Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.
NIK : 41 230714 090

Lampiran 13

Tampilan hasil akhir media





Melanjutkan ke Perguruan Tinggi (Kuliah)

Universitas
Perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi

Sekolah Tinggi
Perguruan tinggi yang hanya menyelenggarakan pendidikan khusus satu bidang pendidikan, pengajaran, dan penelitian atau satu cabang ilmu pengetahuan

Institut
Perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan keilmuan dan kejuruan dalam satu bidang ilmu pengetahuan

Akademik
Perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan vokasi atau diploma dalam satu disiplin ilmu pengetahuan

Politeknik
Perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam berbagai rumpun ilmu pengetahuan

Kursus

Kursus adalah Satuan pendidikan luar sekolah yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental tertentu bagi warga pelajar

Dunia kerja adalah tempat dimana orang berkumpul untuk bekerja bersama dengan mencapai tujuan.

Dan akan memperoleh bayaran untuk kebutuhan diri sendiri maupun keluarganya, dan mempunyai kesempatan untuk peningkatan jenjang karir.

Bekerja akan melibatkan usaha mental atau fisik yang dilakukan untuk mencapai hasil.

Menikah adalah sebuah janji suci seorang laki-laki dengan perempuan yang bersatu dalam satu ikatan yang sah menurut ajaran agama.

Kesiapan sebelum menikah

Kesiapan fisik

Kemampuan ekonomi

Kematangan emosional

**Sekian dan Terimakasih
Semangat Mengejar Impian**



ISNAINIATUS SARIFAH
Bimbingan dan Konsling
FKIP - UNUGHA Cilacap

DAFTAR PUSTAKA

Ginting, Desmon.2016.Etos Kerja.Jakarta:PT Elex Media Komputindo
Cahyani, Tinuk Dwi.2020.Hukum Perkawinan.Malang:UMM Pres
Arifin Muhammad.2017.Strategi perubahan dalam meningkatkan disiplin di Perguruan Tinggi.Jurnal EduTech.
Hartono.2016.Bimbingan Karir.Jakarta:Kencana

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Isnainiatus Sarifah
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 24 November 1999
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jl Di Ponegoro No. 066, RT 004 RW 002
Widarapayung Kulon, Kecamatan Binangun,
Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah
6. No HP : 081575825263
7. Email : isnainiatus22@gmail.com
8. Riwayat Pendidikan :
 - a. MI Ma'arif NU 02 Widarapayung Kulon (2005-2011)
 - b. MTs Raudlatul Huda Adipala (2011-2014)
 - c. MA Raudlatul Huda Adipala (2014-2017)
 - d. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap (2017-sekarang)