

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA LAYANAN INFORMASI KARIR SISWA SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN

Wildatun Mukaromah¹, Sudadio², Sholih³

¹²³Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

wildatunm27@gmail.com

dr.dio@untirta.ac.id

sholih@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk menyampaikan informasi karir kepada siswa kelas XI Di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan menggunakan media yang mudah digunakan, menarik, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini bertujuan untuk: menganalisis serta mendeskripsikan kelayakan media video interaktif pada layanan informasi karir. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang telah disederhanakan oleh Puslitjaknov, yaitu analisis produk, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi, serta uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 31 siswa kelas XI Multimedia 2. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi menunjukkan nilai sebesar 86% dari ahli media 88%, dan dari respon siswa terhadap media video interaktif menunjukkan nilai rata-rata 84,5% yang berarti media video interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada layanan informasi karir.

Kata Kunci: Media, Video Interaktif, Layanan Informasi Karir

Abstract

This research is motivated by the need for teachers to convey career information to class XI students at SMK Negeri 2 Tangerang Selatan City using media that is easy to use, attractive, and can be accessed anywhere and anytime. This study aims to: analyze and describe the feasibility of interactive video media on career information services. The method used is research and development of the Borg and Gall model which has been simplified by Pustitjaknov, namely product analysis, initial product development, expert validation and revision, small-scale field trials and revisions, and large-scale field trials and final products. Data collection techniques were carried out using questionnaires and documentation. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive analysis. The test subjects in this study amounted to 31 students of class XI Multimedia 2. Based on the results of the feasibility test from material experts, it showed a score of 86% from media experts 88%, and from student responses to interactive video media showing an average value of 84,5%, which means that the interactive video media developed is very feasible to be used in career information services.

Keywords: *Media, Interactive Video, Career Information Service*

PENDAHULUAN

Kematangan karir merupakan salah satu hal terpenting yang harus dimiliki setiap manusia. Super dalam Winkel & Hastuti (2013: 633) menyatakan bahwa kematangan karir adalah keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir yang khas pada tahap perkembangan tertentu. Keberhasilan individu dalam menyelesaikan tugas perkembangan dalam perkembangan tertentu akan membantu individu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada periode perkembangan selanjutnya. Ozkamali dalam Saraswati & Ratnaningsih (2016: 431) menyatakan siswa yang tidak

dapat mencapai kematangan karir akan mengalami masalah dalam membuat keputusan karir yang sesuai dan rasional. Permasalahan tersebut diantaranya peserta didik ragu dalam membuat pilihan karir dan tidak dapat membuat keputusan karir yang tepat. Oleh karenanya, kematangan karir sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap peserta didik untuk menentukan arah karir masa depan.

Banyak faktor yang menjadi penghambat dalam perencanaan karir peserta didik, salah satunya kondisi psikis peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aminurrohmah, dkk (2014: 60) bahwa

faktor yang menghambat perencanaan karir peserta didik di SMK Negeri Se-Kota Pekalongan, yaitu peserta didik masih melihat suatu pekerjaan hanya sebagai peluang dan tidak mempertimbangkan kemampuan dan keahlian yang ada pada dirinya. Selain itu, peserta didik belum dapat menentukan pekerjaan atau karir seperti apa yang sesuai dengan bakat dan minatnya. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri, kepercayaan diri, dan wawasan karir.

Menurut Super (Tarsidi 2010: 11) usia siswa SMK yang berada pada usia 15-24 tahun merupakan termasuk dalam fase *exploratory*, di mana individu memikirkan berbagai alternatif pilihan karir tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Aspek eksplorasi karir tentu berkaitan dengan banyaknya informasi karir yang diperoleh individu dari berbagai sumber tersebut. Indikator dari aspek eksplorasi karir adalah usaha individu dalam mengumpulkan informasi karir dari berbagai sumber serta memanfaatkan informasi karir tersebut.

Layanan informasi merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling. Menurut Yusuf dan Nurihsan (2012: 11), layanan informasi karir merupakan bagian dari pemberian layanan bimbingan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam merencanakan, mengembangkan dan memiliki kemampuan

dalam memecahkan permasalahan-permasalahan terkait karir. Artinya, layanan informasi karir merupakan hal terpenting yang perlu diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada siswa guna membantu siswa dalam mengembangkan dan merencanakan karir. Kurangnya pemahaman informasi karir akan menyebabkan siswa kurang memiliki kesiapan atau kematangan dalam memutuskan karir masa depan.

Adanya pandemi covid 19 yang saat ini sedang terjadi hampir di seluruh negara, termasuk Indonesia membuat kegiatan pembelajaran, termasuk pemberian layanan bimbingan dan konseling, menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penyampaian layanan informasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Perkembangan teknologi dikembangkan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi. Penggunaan media merupakan salah satu cara yang dapat memengaruhi keberhasilan proses layanan BK. Alhadi, dkk (2016: 7) menyatakan Guru BK diharapkan mampu untuk memanfaatkan penggunaan media guna memudahkan perluasan akses dalam memberikan layanan BK. Terdapat beberapa cara yang telah dilakukan untuk meningkatkan kematangan karir dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan video.

Video yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tentu dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Video pembelajaran menurut Mahadewi, dkk (2012: 4) adalah media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Menurut Dwyer dalam Ispiandari (2020: 472) video mampu merebut 94% saluran masuknya 4 pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar dari tayangan program. Penyampaian pesan melalui media video dapat memengaruhi emosi yang kuat dan mencapai hasil yang lebih cepat dari media lain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwono, dkk (2014) hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual terdapat peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan daya serap peserta didik dalam menerima pelajaran, serta pelaksanaan media audio – visual memberikan dampak positif bagi siswa di SMP Negeri 1 Pacitan.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media video efektif digunakan dalam pembelajaran, termasuk dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif

diharapkan layak untuk digunakan pada layanan informasi karir di kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg dan Gall yang telah disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008: 11) menjadi lima Langkah, yaitu melakukan analisis produk, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi, serta uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Instrumen yang digunakan adalah jenis instrumen non tes berupa angket. Kisi-kisi instrument angket digunakan untuk mengukur kelayakan media video interaktif pada layanan informasi karir yang ditinjau dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

Table 3.3 Kisi-kisi instrumen Kelayakan Media Video Interaktif Ditinjau dari Aspek Materi

Indikator	No Butir
Relevansi materi dengan program BK	1, 2, 3
Kualitas Materi	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Bahasa dan tipografi	15, 16, 17, 18

Sumber: RPL BK, Susilana dan Riyana (2008: 33), Made Wena (2011: 208)

Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Video Interaktif Ditinjau dari Aspek Media

Indikator	No Butir
Fungsi dan Manfaat Media Video	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Visual Media Video	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Audio Media	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
Tipografi	28, 29, 30, 31, 32, 33
Bahasa yang Digunakan	34, 35
Durasi Video	36, 37

Sumber: Arsyad (2011: 75-76), Susilana dan Riyana (2008: 33), Wena (2011: 208)

Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa terhadap Media Video Interaktif pada Layanan Informasi Karir

Indikator	No Butir
Kesesuaian materi	1, 2
Kejelasan pesan	3, 4, 5
Fungsi dan manfaat media video	6, 7
Daya tarik	8, 9, 10, 11
Tampilan media	12, 13, 14, 15, 16
Kemudahan pengguna	17, 18, 19
Kejelasan Audio	20, 21, 22

Sumber: RPL BK, Arsyad (2011: 75-76), Susilana dan Riyana (2008: 33), Made Wena (2011: 208)

Adapun ahli materi terkait bimbingan dan konseling, yaitu Dr. Evi Afiati, M. Pd., ahli media Dr. Lukmanul Hakim, M. Pd., serta sample siswa untuk uji

coba skala kecil dan besar adalah dari kelas XI Multimedia 2.

Setelah menjumlahkan dan mengelompokkan nilai dari jawaban yang diberikan oleh validator, kemudian peneliti menilai dengan menggunakan rumus teknik analisis data dari Arikunto (2011: 249) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh persentase dengan menggunakan rumus di atas, kemudian skor ideal dikonversikan ke dalam empat kategori penilaian. Setelah diperoleh persentase tingkat penilaian yang berupa data kuantitatif, maka dikonversikan kembali menjadi data kualitatif. Menurut Arikunto (2011: 192) pengklasifikasian skor penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Pengklasifikasian Skor Penilaian

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
< 26%	Kurang Layak

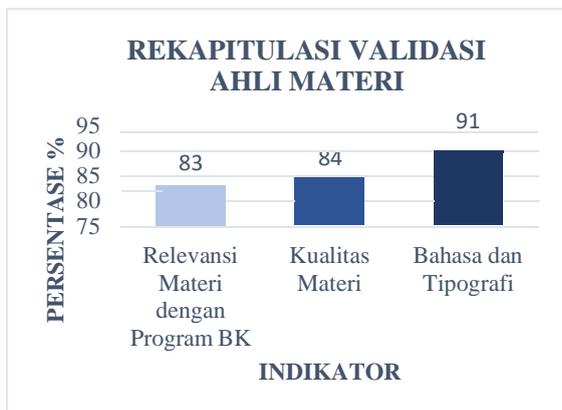
Berdasarkan kriteria di atas, dalam penelitian ini kriteria nilai kelayakan produk yang harus diperoleh dengan minimal kategori "Layak". Jika hasil penilaian akhir secara keseluruhan berada pada kategori

“Layak”, maka video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kriteria penilaian dan dapat digunakan sebagai media dalam layanan informasi karir untuk menambah wawasan karir siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

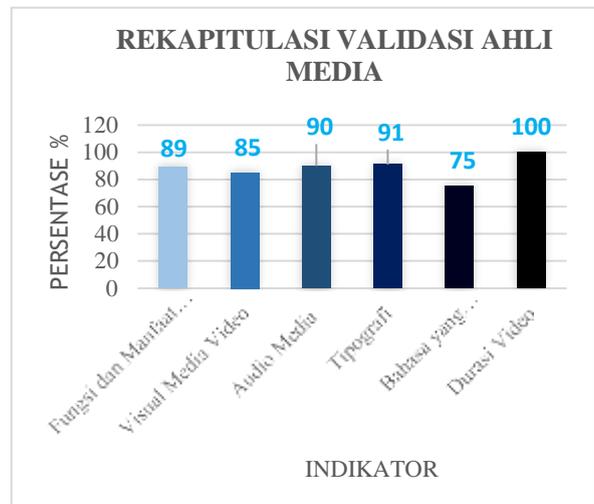
Produk media video interaktif yang dikembangkan telah melewati tahap validasi dari *expert judgment* yaitu ahli materi dan ahli media yang berasal dari dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Produk media video interaktif yang dihasilkan juga telah melalui proses revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media untuk kesempurnaan produk yang dihasilkan. Berikut rekapitulasi oleh ahli:



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik rekapitulasi validasi oleh ahli materi, jumlah skor dipresentasikan dengan rumus teknik analisis data dan diperoleh rata-rata

prosentase penilaian secara keseluruhan sebesar 86%.



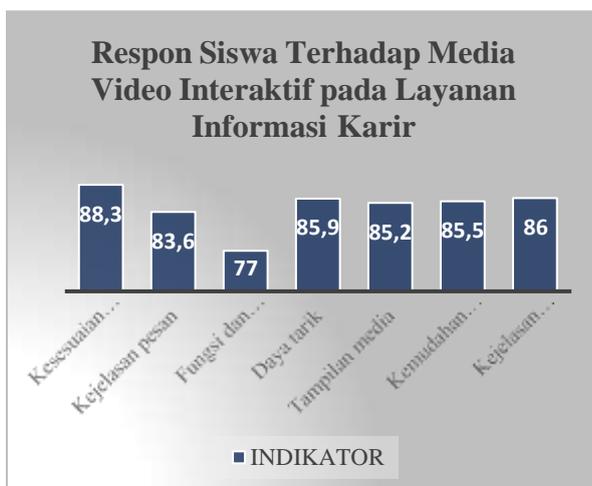
Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Berdasarkan grafik rekapitulasi validasi oleh ahli media, jumlah skor dipresentasikan dengan rumus teknik analisis data dan diperoleh rata-rata prosentase penilaian secara keseluruhan sebesar 88%.

Setelah dilakukan validasi ahli, selanjutnya adalah uji coba produk skala kecil dan besar. Berdasarkan hasil uji coba pada skala kecil, hasil angket menyatakan bahwa seluruh subjek memberi nilai sangat baik pada media video yang dikembangkan. Komentar yang diutarakan subjek terkait media video interaktif pada layanan informasi karir pun positif. Adapun revisi dari hasil uji coba skala kecil yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengulang proses rekaman narasi pada beberapa tampilan

yang kurang jelas dan mengatur ulang volume instrumen musik yang digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok besar, hasil angket pada 6 siswa menyatakan video interaktif pada layanan informasi karir berada pada kategori baik dan 25 siswa berada pada kategori sangat baik. Komentar yang diutarakan subjek terkait media video interaktif pada layanan informasi karir pun positif dan terdapat saran diantaranya yaitu tulisan di dalam video perlu dikurangi dan agar menambah materi tentang cara menangani hambatan memilih karir. Pada tahap uji coba kelompok besar, peneliti tidak melakukan revisi karena hasil angket berada pada kategori baik dan sangat baik. Selain itu, peneliti tidak melakukan revisi terkait saran yang diberikan salah satu subjek karena teks yang tercantum dalam video sesuai dengan kebutuhan dan pembahasan mengenai cara menangani hambatan karir perlu dibuatkan



video yang terpisah dari materi pilihan karir.

Gambar Respon Siswa terhadap Media Video Interaktif pada Layanan

Informasi Karir di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan

Berdasarkan grafik rekapitulasi respon siswa, jumlah skor dipresentasikan dengan rumus teknik analisis data dan diperoleh rata-rata prosentase penilaian secara keseluruhan sebesar 84,5%.

Pembahasan

Media video interaktif dipilih dengan tujuan adanya alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran dan memberi kemudahan dalam mengakses materi tersebut dimana saja dan kapan saja. Materi yang dibahas pada video interaktif dipilih berdasarkan kebutuhan siswa yang diketahui melalui asesmen kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang dibahas pada video interaktif yang dikembangkan, yaitu pilihan karir yang sesuai dengan tipe kepribadian. Isi materi diadaptasi dari beberapa sumber, di antaranya *Career Quizzes*, *50 Best Jobs: for Your Personality*, *Career development and counseling: Putting theory and research to work*, *Careers Guidance in Context*, *Career quizzes: 12 test to help you discover and develop your dream career*, jurnal *The Relationship Between Holland's Personality Types and Sensation Seeking In Firemen And Clerks Of Municipality* serta

dari internet Rencanamu.id dan Akupintar.id.

Setelah melakukan analisis produk, menentukan tujuan, dan mengumpulkan materi, selanjutnya yaitu membuat media video interaktif menggunakan aplikasi *canva.com* untuk membuat gambar dan tulisan dalam video per *slide* dan disempurnakan menggunakan video maker untuk menjadikannya media video interaktif dengan menggabungkan setiap slide, menambah penjelasan suara dari narator (peneliti), dan musik instrumental.

Media video interaktif yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu Dr. Lukmanul Hakim, M. Pd., dan ahli materi yaitu Dr. Evi Afiati, M. Pd. Namun demikian, tidak semua saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media digunakan dalam merevisi produk ini. Hanya saran dan masukan yang dianggap relevan yang akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk. Adapun revisi yang dilakukan, yaitu:

- a. Menyantumkan nama pengembang serta pembimbing pada bagian tampilan judul video
- b. Menyantumkan sumber gambar pada setiap tampilan yang terdapat gambar. Adapun sumber gambar diambil dari *google* dan *canva.com*.
- c. Menyantumkan profil pengembang dan pembimbing pada tampilan akhir video.

- d. Menyantumkan petunjuk terkait kode pada *slide* tes kepribadian.

Namun, saran dari ahli materi agar menambahkan jenis jurusan dan bidang pekerjaan yang lebih banyak sesuai dengan bidang pekerjaan di abad 21 tidak dilakukan karena jurusan dan bidang pekerjaan di abad 21 sudah cukup terwakili di video tersebut. Jika ditambah lebih banyak, maka durasi video akan semakin panjang dan dikhawatirkan membuat jenuh siswa. Meskipun begitu, peneliti sudah menyiasatinya dengan mengajak siswa untuk bertanya atau berkonsultasi kepada guru BK melalui *personal chat*, *group chat*, atau datang langsung ke ruang BK.

Setelah media video interaktif direvisi oleh ahli media dan materi, selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil dan revisi. Uji coba skala kecil dilakukan pada lima siswa kelas XI Multimedia 2. Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil, rata-rata hasil angket berada pada kategori sangat layak. Komentar yang diutarakan subjek terkait media video interaktif pada layanan informasi karir pun positif. Adapun revisi dari hasil uji coba skala kecil yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengulang proses rekaman narasi pada beberapa tampilan yang kurang jelas dan mengatur ulang volume instrumen musik yang digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar pada 31 siswa kelas XI Multimedia 2 yang memperoleh rata-rata hasil angket

berada pada kategori sangat layak. Komentar yang diutarakan subjek terkait media video interaktif pada layanan informasi karir pun positif dan terdapat saran tulisan di dalam video untuk dikurangi. Pada tahap uji coba kelompok besar, peneliti tidak melakukan revisi karena hasil angket berada pada kategori layak dan sangat layak. Selain itu, peneliti tidak melakukan revisi terkait saran yang diberikan salah satu subjek karena teks yang tercantum dalam video sesuai dengan kebutuhan.

Kualitas kelayakan media video interaktif pada layanan informasi karir siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan dilihat dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa kualitas kelayakan media video interaktif ini sangat layak digunakan pada layanan informasi karir. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Arsyad (2011: 75-76) bahwa kriteria media pembelajaran yang baik perlu memperhatikan kegunaan media bahwa media pembelajaran harus sejalan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif. Selain itu, media pembelajaran juga harus praktis, luwes, dan bertahan. Artinya, media mudah dibuat sendiri, dapat dibawa kemana saja, dan dapat digunakan di kapan saja. Lebih lanjut Made Wena (2011: 208) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer

perlu mempertimbangkan kejelasan penggunaan bahasa, kejelasan gambar/ tabel/ grafik/ animasi, serta kemenarikan tampilan dan isi dari media pembelajaran tersebut.

Selain itu, pembuatan media video interaktif yang dikembangkan memenuhi cakupan karakteristik yang perlu dimiliki pada media video menurut Yudi Munadi (2013: 127), yaitu video dapat diputar berulang kali sehingga siswa dapat menangkap pesan lebih jelas, merangsang siswa untuk berpikir dan berpendapat, mempengaruhi emosi siswa, mampu menimbulkan stimulus yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa, memotivasi dan memunculkan minat belajar siswa. Alhadi, dkk (2016) menyatakan penggunaan media pada layanan BK akan meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi layanan yang diberikan dan dapat menghilangkan kebosanan pada peserta didik. Media yang digunakan tentu harus relevan dengan tujuan/kompetensi BK.

Hasil kelayakan materi pada video interaktif yang dikembangkan juga sesuai dengan pendapat Susilana dan Riyana (2008: 33), yaitu materi yang dibahas teruji kebenarannya karena peneliti mengadaptasi isi materi dari berbagai sumber yang sah dan relevan dengan keadaan sekarang. Pemilihan materi pada video interaktif yang dikembangkan juga didasarkan atas

pertimbangan kebutuhan siswa melalui asesmen kebutuhan peserta didik (AKPD) sehingga materi sudah layak uji oleh ahli materi terkait fungsi dan kebermanfaatannya untuk siswa.

Media video interaktif yang sudah teruji kelayakannya dapat digunakan guru sebagai media pada layanan informasi karir agar siswa memiliki kematangan pilihan karir. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulidah (2020) bahwa pemberian layanan informasi menggunakan media video dapat meningkatkan pemahaman terhadap masa depan karir siswa.

Berdasarkan hasil respon siswa, seluruh indikator berada pada kategori sangat layak. Hal tersebut berarti bahwa media video interaktif ini sangat baik digunakan pada layanan informasi karir. Sankey (2012: 30) dalam penelitiannya mengatakan bahwa perpaduan antara teks, audio dan video mampu membuat media yang dikembangkan menjadi menarik dan membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Hal ini karena adanya gabungan dari beberapa media dan menjadikan hal yang berbeda dalam proses penyampaian materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan produk berupa

media video interaktif dilakukan dengan mengikuti prosedur secara bertahap sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam model pengembangan Borg dan Gall yang sudah disederhanakan oleh Puslitjaknov, yaitu melakukan analisis produk, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi, serta uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Produk yang dikembangkan berupa media video interaktif berformat *MP4* yang dirancang menggunakan aplikasi *canva* dan *video maker*. Media video Interaktif yang dikembangkan berisikan tentang materi pilihan karir yang sesuai dengan tipe kepribadian, jenis-jenis program studi dan bidang-bidang pekerjaan yang sesuai dengan tipe kepribadian, serta tes kepribadian mandiri.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan pada layanan informasi karir siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

SARAN

Media video interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi multimedia berbasis android menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang telah disederhanakan menjadi lima langkah atau model pengembangan lainnya yang

lebih efektif dan efisien, sehingga konten yang terdapat didalamnya dapat diperbaharui secara mudah serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses pengembangan media video interaktif ini, yaitu Allah SWT., orang tua penulis, Prof. Dr. Sudadio, M. Pd., Dr. H. Sholih, M. Pd., Dr. Hj. Evi Afiati, M. Pd., Dr. Lukmanul Hakim, M. Pd., kepala sekolah, rekan kerja, serta siswa di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan, teman-teman seperjuangan, serta seluruh Dosen dan Staf TU di Prodi Teknologi Pendidikan serta Bimbingan dan Konseling Untirta.

REFERENSI

- Alhadi, S., Supriyanto, A., & Dina, D. A. M. (2016). Media in guidance and counseling services: a tool and innovation for school counselor. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.23916/schoulid.v1i1.35.6-11>
- Aminnurrohim, A. W., Saraswati, S., & Kurniawan, K. (2014). Survei Faktor-Faktor Penghambat Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 57–63.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Mahadewi, D. (2012). *Buku Ajar: Media Vedio Pembelajaran*. Undiksha.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi.
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sankey, M. D., Birch, D., & Gardiner, M. W. (2011). *EDICT-2011-1255.pdf*. 7(3), 18–35.
- Saraswati, A., & Ratnaningsih, I. Z. (2016). Hubungan Antara Efikasi Diri Akademik Dengan Kematangan Karir Pada Siswa Kelas Xi Smk N 11 Semarang. *Empati*, 5(3), 430–434.
- Susilana, Rudi dan Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tarsidi, D. (2010). *Teori Perkembangan Karir Diintisarikan dari Zunker , Vernon G . (1986). Career Counseling : Applied Concepts of Life Planning . Second Edition . Chapter 2 : Theories of Career Development . Monterey , California : Brooks / Cole Publishing Company*. 1–31.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. PT. Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. dan S. H. (2013). *Bimbingan*

dan Konseling di Institusi Pendidikan.
Media Abadi.

Yusuf, S. dan J. N. (2012). *Landasan Bimbingan dan Konseling.* Refika Aditama.