

**EFEKTIVITAS LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN FORMAT
KELOMPOK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN
KARIER SISWA**

Nurhayati Ramadhania, Yessy Elita, Vira Afriyati
Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
Nurhayatiramadhania0113@gmail.com, Yessyelita@unib.ac.id, vira@konselor.org

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa. Penelitian ini menggunakan model *pre-eksperimental one-group pre-test and post-test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang. Prosedur pengambilan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 orang siswa. Data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan *uji t*. Hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil uji $t=30,706$, nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan, bahwa layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.

Kata Kunci: *Layanan Penguasaan Konten, Kemampuan Perencanaan Karier Siswa, Multimedia Interaktif*

**THE EFFECTIVENESS OF CONTENT MASTERY SERVICES WITH
A GROUP FORMAT USING INTERACTIVE MULTIMEDIA
TO IMPROVE STUDENTS' CAREER PLANNING SKILLS**

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the effectiveness of content mastery services in a group format using interactive multimedia to improve students' career planning skills. This study used a pre-experimental model one-group pre-test and post-test design. The population in this study were students of class VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi, Kepahiang Regency. The procedure for taking the research subjects used purposive sampling technique. The sample in this study amounted to 8 students. The data from this study were analyzed using the t test.. The results of hypothesis testing obtained t-test results of 30,706, the sig (2-tailed) value of 0,000 ($<0,05$), then H_0 is rejected. It can be concluded that content mastery services in a group format using interactive multimedia can improve students' career planning skills.

Keywords: *Content Mastery Services, Students' Career Planning skills, Interactive Multimedia*

Pendahuluan

Perencanaan karier adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara terarah dan terfokus dengan berdasar pada potensi (minat, bakat, keyakinan, nilai-nilai) yang dimiliki agar mendapatkan sumber penghasilan yang memungkinkan untuk maju dan berkembang baik secara kualitas (hidup), maupun kuantitas (kesejahteraan) (Mastur & Triyono, 2014). Akan tetapi, saat ini masih ada sekolah yang belum menjadikan perencanaan karier sebagai persoalan yang penting. Menurut Santrock (2011) adanya siswa yang menerima sedikit sekali panduan dari sekolah (guru) dalam mengeksplorasi karier masing-masing secara tidak memadai. Padahal permasalahan karier merupakan permasalahan yang berpengaruh terhadap masa depan siswa (Fasha, Siring, & Aryani, 2015)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada saat pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Air Selimang, Kecamatan Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang, yang dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2019 sampai 31 Juli 2019. Hasil yang diperoleh dari observasi yang dilakukan, yaitu adanya siswa yang kurang memiliki motivasi terhadap masa depan, siswa malas untuk mengikuti pembelajaran di kelas, pergaulan siswa tidak terkontrol dengan baik, siswa SMP sudah mengonsumsi rokok, dan adanya remaja yang sudah melakukan perilaku yang negatif. Perencanaan karier yang tidak sesuai, akan menjerumuskan siswa pada keadaan yang tidak nyaman ketika sudah memasuki pendidikan yang lebih tinggi, akibatnya timbul rasa malas, bosan, tidak nyaman, kecewa, putus asa dan akhirnya bisa menyebabkan *drop out* dari pendidikan (Sari & Istiqoma 2019).

Kemampuan perencanaan karier memberikan manfaat bagi siswa, seperti siswa dapat memahami mengenai minat, kemampuan, keterampilan, kepribadian, sikap, nilai dan cita-cita yang dimiliki, serta mampu merencanakan karier sesuai bakat dan potensi yang dimiliki (Telaumbanua, 2017). Siswa yang memiliki kemampuan perencanaan karier akan mengetahui dan memahami potensi diri, sehingga akan lebih menjaga diri dari perilaku negatif yang merugikan diri sendiri dan juga masa depan. Membimbing siswa agar memiliki kemampuan perencanaan karier merupakan tugas banyak pihak, salah satunya guru BK.

Layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu (siswa), baik sendiri maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi

tertentu melalui kegiatan belajar, Prayitno(dalam Tohirin, 2015). Konten yang diajarkan kepada siswa diharapkan membantu siswa memiliki kompetensi baru agar bisa merencanakan karier. Pemberian layanan kepada siswa akan lebih mudah dan menarik jika menggunakan media.

Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik (Novitasari, 2016). Penyajian materi melalui media gambar, animasi dan juga suara, akan membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk mengerti informasi yang disampaikan.

Berdasarkan hal-hal yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Layanan Penguasaan Konten dengan Format Kelompok Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen pola *one-goup pre-test and post-test design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang, pada tanggal 20 Juli sampai dengan 20 September 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi. Prosedur pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010). Berdasarkan teknik tersebut, peneliti memilih kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang sebagai populasi dan akan dipilih sampel sesuai karakteristik yang diinginkan.

Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat dalam pengumpulan data. Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis skala yang digunakan dalam membuat angket ini adalah skala *Likert*. Angket skala ini memiliki empat kriteria penilaian, yaitu sesuai (S), sangat sesuai (SS), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan perencanaan karier siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang.

Dalam penelitian ini, syarat uji beda yang digunakan adalah $>0,30$. Item yang memiliki koefisien minimal 0,30 daya bedanya dianggap memuaskan, sedangkan item yang memiliki koefisien $<0,30$ dapat diinterpretasikan sebagai item yang memiliki daya beda yang rendah (Azwar, 1998). Dari 80 angket yang disebar, sebanyak 18 item dinyatakan gugur dan menyisakan 62 item angket valid. Uji validitas instrumen merupakan prosedur pengujian untuk melihat apakah pernyataan yang digunakan dalam kuesioner dapat mengukur dengan cermat atau tidak dengan menggunakan *SPSS 22*.

Untuk memperoleh reliabilitas suatu instrumen, pengujian data akan dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan aplikasi komputer *Statistical Packages for Social Science (SPSS)* versi 22. Uji reliabilitas dilakukan dengan cara membandingkan angka *Cronbach alpha* dengan ketentuan nilai *Cronbach Alpha* minimal adalah 0,6. Artinya jika nilai *Cronbach Alpha* yang didapatkan dari hasil perhitungan SPSS lebih besar dari 0,6 maka disimpulkan angket tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas pada variabel kemampuan perencanaan karier diperoleh *Cronbach's Alpha* = 0,829. Dengan demikian instrumen dapat dikatakan reliabel.

Hasil dan Pembahasan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa. Pengujian hipotesis tersebut, menggunakan uji t dengan menggunakan *software statistical packages for social science (SPSS 22.0)* dengan uji *paired sample t test*.

Perubahan tingkat kemampuan perencanaan karier pada *pre-test* dan *post-test* melalui uji *paired sampel t test* menunjukkan hasil -30,706 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berdasarkan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, maka diperoleh hasil bahwa ada pengaruh layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

	T	Sig. (2-tailed)
Pre Test – Post Test	-30,706	,000

Dilihat dari tabel 1 dapat diketahui bahwa Sig. (2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai Sig. (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis (Ho) ditolak dan hipotesis (Ha) diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa setelah diberikan *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif.

Data hasil penelitian yang diperoleh, yaitu mean sebesar 155 dan standar deviasi sebesar 31. Pengukuran menggunakan 4 kategori. Kategori tersebut adalah sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hasil penyebaran kuesioner kepada 58 siswa sebagai responden yang menjadi populasi penelitian, kuesioner yang diberikan sebanyak 62 item dan 4 pilihan jawaban, diperoleh rentang minimum 62, maksimum 248. Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini adalah deskripsi data tingkat kemampuan perencanaan karier sebelum, sesudah, dan cara layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa. Adapun peningkatan kemampuan skor dari *pre-test* ke *post-test*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2
Peningkatan Skor Kemampuan Perencanaan Karier Siswa

Responden	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>		Peningkatan
	Skor	Kategori	Skor	Kategori	
AD	140	Rendah	186	Sangat Tinggi	46
AP	105	Sangat Rendah	153	Sedang	48
FC	138	Rendah	190	Sangat Tinggi	52
JD	136	Rendah	189	Sangat Tinggi	63
NP	135	Rendah	193	Sangat Tinggi	58
NO	107	Sangat Rendah	168	Tinggi	61
RA	132	Rendah	187	Sangat Tinggi	55
VJ	129	Rendah	184	Sangat Tinggi	55
Jumlah	1022		1450		438
Mean	127,75		181,25		54,75

Dari data tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil skor kemampuan perencanaan karier masing-masing siswa mengalami peningkatan. Awalnya kategori kemampuan perencanaan karier siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten yaitu rendah dan sangat rendah. Setelah diberikan layanan penguasaan konten, kategorinya menjadi sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Siswa yang mengalami peningkatan paling signifikan yaitu NO yang sebelum diberikan *treatment* memperoleh skor sebesar 107 dan termasuk

kategori sangat rendah, sedangkan setelah diberikan *treatment* skor yang diperoleh sebesar 168 yang termasuk kategori tinggi.

Menurut Parsons (dalam Pambudi, Muslihati, & Lasan, 2020), aspek-aspek dalam perencanaan karier mencakup tiga hal, yakni pemahaman akan diri sendiri, bakat, kemampuan, minat, cita-cita, kelebihan, kekurangan dan penyebabnya; penguatan tentang syarat dan kondisi untuk menuju kesuksesan, keuntungan dan kerugian, kepuasan, kesempatan, dan beberapa prospek pekerjaan; dan penggunaan penalaran yang besar antara diri sendiri dan dunia kerja. Siswa yang belum memahami perencanaan karier dengan baik cenderung belum memiliki pemahaman tentang diri sendiri, seperti belum mampu menemukan dan mengembangkan bakat maupun minat, bahkan siswa mengalami kesulitan menentukan cita-cita yang diinginkan. Siswa yang memiliki kemampuan perencanaan karier yang rendah, cenderung belum mengetahui tentang potensi yang dimiliki, seperti bakat dan minat (Mastur & Triyono, 2014).

Hal ini selaras dengan kondisi siswa sebelum diberikan *treatment*. Sebelum diberikan layanan penguasaan konten, sampel diambil berdasarkan hasil angket *pre-test* yang diberikan kepada 58 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang. Dari hasil angket tersebut terdapat 8 siswa dengan tingkat kemampuan perencanaan karier paling rendah, yang tergolong kategori rendah dan sangat rendah. Siswa yang tergolong pada tingkat kemampuan perencanaan karier rendah pada skor interval 109-139 terdiri dari 6 siswa yaitu: AD, FC, JD, NP, RA, dan VJ. Sedangkan siswa yang tergolong dalam tingkat kemampuan perencanaan karier sangat rendah terdiri dari 2 siswa yaitu: AP dan NO. Hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Pre-Test

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥ 171	Sangat Tinggi	3	5%
156-170	Tinggi	11	19%
140-155	Sedang	36	64%
109-139	Rendah	6	9%
≤ 108	Sangat Rendah	2	3%
Total		58	

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang, memiliki kemampuan perencanaan

karier pada kategori sangat tinggi yaitu berjumlah 3 siswa dengan persentase 5%, pada kategori tinggi sebanyak 11 siswa dengan persentase 19%, kategori sedang sebanyak 36 siswa dengan persentase 64%, pada kategori rendah sebanyak 6 siswa dengan persentase 9%, dan pada kategori sangat rendah ada 2 siswa dengan persentase 3%.

Layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok atau klasikal) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu (Prayitno, 2017). Tujuan layanan penguasaan konten, yaitu agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi) tertentu secara terintegrasi (Tohirin, 2015). Pemberian layanan penguasaan konten dilakukan agar siswa bisa menguasai suatu kemampuan dalam merencanakan karier sesuai dengan potensi yang dimiliki. Untuk menarik minat siswa agar memperhatikan materi dengan semangat, layanan penguasaan konten pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, menjadi sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar dalam Audie, 2019). Media pembelajaran memberikan banyak manfaat, di antaranya adalah penyampaian pengajaran lebih menarik, proses belajar lebih interaktif, waktu penyampaian materi lebih singkat, kualitas pengajaran menjadi meningkat, pengajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa (Tugur dalam Yusriya, Santosa, & Priyono, 2014). Ada beberapa media yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, di antaranya adalah media berbentuk gambar dan juga video. Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis komputer yaitu multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar, Munir (dalam Prasetyo & Prasajo, 2016). Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik (Novitasari, 2016). Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah

multimedia interaktif *powtoon*. *Powtoon* memiliki beberapa fasilitas, yaitu pembuatan animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh pembuat secara mudah, kebebasan bagi pengguna untuk memasukkan gambar, video, dan latar suara (Pangestu & Wafa, 2018). Media inilah yang digunakan oleh peneliti untuk menampilkan materi kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.

Pada penelitian ini, peneliti berharap agar kemampuan perencanaan karier siswa bisa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa tidak bosan saat memperhatikan materi yang disampaikan. Multimedia interaktif yang menampilkan gambar, animasi, video, dan juga suara diharapkan bisa mendorong siswa agar bersemangat mengikuti kegiatan layanan penguasaan konten.

Pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif, dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam setiap pertemuan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4
Kegiatan yang Dilakukan

Pertemuan	Kegiatan	Waktu
Pertemuan I	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi tentang karier (hal-hal mendasar) • Masing-masing siswa menulis langkah-langkah perencanaan karier pada kertas karton (disiapkan oleh peneliti untuk masing-masing siswa) • Siswa menjelaskan kembali dengan pemahaman sendiri 	1x60 menit
Pertemuan II	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi tentang bakat dan cara menemukan bakat 	1x50 menit
Pertemuan III	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi tentang minat • Memberikan tugas untuk siswa agar bisa mendeteksi minat 	1x50 menit
Pertemuan IV	<ul style="list-style-type: none"> • Materi hubungan antara karier, bakat dan minat • Peneliti memberikan contoh bakat dan minat, serta karier • Siswa diberi tugas • Memilih karier yang sesuai dengan bakat dan minat • Menyebutkan kriteria dari karier yang dipilih 	1x50 menit
Pertemuan V	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi tentang kiat-kiat sukses menggapai karier dan membuat rencana-rencana • Siswa memikirkan rencana-rencana yang akan dilakukan terhadap bakat dan minat 	1x50 menit
Pertemuan VI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan antara kriteria yang sudah dimiliki dan kriteria yang belum dimiliki • Siswa memikirkan hal yang akan dilakukan agar kriteria yang belum dimiliki menjadi kriteria yang dimiliki 	1x60 menit

Pada pertemuan pertama, pembahasan yang dilakukan yaitu hal-hal mendasar seputar karier. Semua materi ditampilkan menggunakan media interaktif *powtoon*. Di pertemuan kedua, materi yang disampaikan adalah tentang bakat. Siswa diberikan

materi mengenai macam-macam bakat berdasarkan kecerdasan. Konten yang diberikan adalah cara menemukan bakat.

Pada pertemuan ketiga, materi yang dibahas adalah cara mendeteksi minat. Peneliti memberikan cakupan materi mengenai langkah-langkah untuk mendeteksi minat. Di pertemuan keempat, materi yang dibahas yaitu keterkaitan antara bakat, minat dan karier. Pertemuan kelima, materi yang dibahas yaitu kiat-kiat sukses dalam merencanakan karier. Siswa memikirkan rencana-rencana yang akan dilakukan ke depannya untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki. Di pertemuan keenam ini, peneliti mengajak siswa untuk membuat rencana-rencana yang lebih menyeluruh dan mengetahui kriteria dari karier yang diinginkan.

Setelah dilakukan *treatment* yaitu layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif, tingkat kemampuan perencanaan karier masing-masing siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil *post-test* yang dilakukan. Adapun data *post-test* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5

Hasil Post-Test

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase	Nama Siswa
> 171	Sangat Tinggi	6	75%	AD, FC, JD, NP, RA, VJ
156-170	Tinggi	1	12%	NO
140-155	Sedang	1	13%	AP
109-139	Rendah	-	-	
< 108	Sangat Rendah	-	-	
Total		8		

Pada Tabel 5 kemampuan perencanaan karier masing-masing siswa mengalami peningkatan, yakni siswa yang sebelum diberikan *treatment* berada di kategori rendah dan sangat rendah menjadi sedang, tinggi, dan sangat tinggi setelah diberikan *treatment*. Persentase siswa dengan kategori sangat tinggi sebesar 75% sebanyak 6 siswa, yaitu: AD, FC, JD, NP, RA, VJ. Siswa dengan kategori tinggi persentasenya sebesar 12%, ada 1 siswa, yaitu NO dan siswa dengan kategori sedang persentasenya sebesar 13%, ada 1 siswa yaitu AP.

Setelah dilakukan *treatment* yakni layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif, kemampuan yang dimiliki oleh siswa, yaitu pengetahuan siswa mengenai karier, bakat, dan minat menjadi bertambah, siswa sudah mengetahui cara untuk menemukan bakat dan minat, siswa bisa memahami cara

untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki, siswa bisa membuat rencana-rencana yang akan dilakukan guna mengembangkan bakat dan minat, dan juga siswa bisa mengetahui kriteria yang diinginkan dari karier yang diimpikan, sehingga siswa bisa mempersiapkan diri agar bisa memiliki kriteria sesuai karier yang diimpikan tersebut.

Kemampuan siswa dalam merencanakan karier mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil *post-test* yang menunjukkan bahwa masing-masing aspek kemampuan perencanaan karier yang terdapat di dalam kuesioner mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Peningkatan Aspek Aspek Angket dari *Pre-Test* ke *Post-Test*

No	Aspek Kemampuan Perencanaan Karier	Jumlah Item	Skor Pre-test	Skor Post-test	Mean Pre-test	Mean Post-test	Peningkatan	
							Skor	Mean
1	Nilai Kehidupan (<i>Values</i>)	14	253	351	18,07	25,07	98	7
			2,25	3,13				
2	Taraf intelegensi	4	57	98	14,25	24,5	41	10,25
			1,78	3,06				
3	Pengetahuan	8	111	216	13,8	27	105	13,2
			1,73	3,8				
4	Bakat khusus	27	438	606	16,2	22,4	168	6,2
			2,02	2,8				
5	Pengaruh	9	173	184	19,2	20,4	11	1,2
			2,4	2,5				

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa masing-masing aspek mengalami peningkatan dan aspek yang mengalami peningkatan paling dominan adalah aspek pengetahuan yakni dengan mean sebesar 13,2 dan rata-rata peningkatan masing-masing aspek sebesar 2,07. Yang kedua yaitu aspek taraf intelegensi dengan mean sebesar 10,25 dan masing-masing item mengalami peningkatan dengan rata-rata 1,28. Yang ketiga aspek nilai kehidupan (*values*) dengan mean sebesar 7 dan terjadi peningkatan masing-masing item dengan skala sebesar 0,88, yang keempat yaitu aspek bakat khusus dengan mean sebesar 6,2 dan peningkatan masing-masing item sebesar 0,78. Aspek yang mengalami peningkatan paling kecil adalah aspek pengaruh dengan mean 1,2 dan peningkatan pada masing-masing item sebesar 0,1.

Kemampuan perencanaan karier memberikan manfaat bagi siswa, seperti siswa dapat memahami mengenai minat, kemampuan, keterampilan, kepribadian, sikap, nilai dan cita-cita yang dimiliki, perkembangan dunia kerja, serta mampu merencanakan

karier sesuai bakat dan potensi yang dimiliki (Telaumbanua, 2017). Oleh karena itu, agar kemampuan perencanaan karier meningkat, siswa harus memiliki pemahaman yang baik tentang diri sendiri, bakat, kemampuan, minat, cita-cita, kelebihan, kekurangan, penyebabnya, dan lainnya. Hal itulah yang dijadikan acuan peneliti dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.

Layanan penguasaan konten bertujuan agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi) tertentu secara terintegrasi (Tohirin, 2015). Siswa akan termotivasi untuk memperhatikan konten yang diberikan apabila ditampilkan dengan tampilan yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan dan juga media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ali, 2009).

Menurut Schunk (dalam Cahyani, Karyanto, & Sarwono, 2016), seseorang akan berhasil dalam pembelajaran apabila pada dirinya ada keinginan untuk belajar atau memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi untuk menumbuhkan keinginan siswa untuk semangat dalam belajar.

Dari data-data dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan perencanaan karier siswa mengalami peningkatan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif.

Simpulan

Kemampuan perencanaan karier siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang sebelum diberikan layanan penguasaan konten tergolong rendah, dilihat dari hasil *pre-test* siswa sebelum diberikan *treatment* layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif. Kemampuan perencanaan karier siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif mengalami peningkatan dengan rata-rata pada katagori sangat tinggi. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada hasil skor *post-test*. Adanya pengaruh layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif terhadap kemampuan perencanaan karier siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang, menunjukkan

perubahan yang signifikan yakni terjadinya peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa.

Dilihat dari hasil skor *post-test* siswa yang meningkat, serta kemampuan yang dimiliki oleh siswa seperti pengetahuan siswa mengenai karier, bakat, dan minat menjadi bertambah, siswa sudah mengetahui cara untuk menemukan bakat dan minat, siswa bisa memahami cara untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki, siswa bisa membuat rencana-rencana yang akan dilakukan guna mengembangkan bakat dan minat, dan juga siswa juga sudah bisa mengetahui kriteria yang diinginkan dari karier yang diimpikan, sehingga siswa bisa mengetahui hal yang harus dilakukan dalam mempersiapkan diri agar bisa memiliki kriteria sesuai karier yang diimpikan. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh layanan penguasaan konten dengan format kelompok menggunakan multimedia interaktif terhadap kemampuan perencanaan karier siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti ingin memberikan saran kepada pihak yang terlibat, yang pertama saran untuk sekolah yaitu diharapkan agar pihak sekolah bisa menciptakan kolaborasi antara guru mata pelajaran dan wali kelas untuk memberikan materi tentang karier sejak dini kepada siswa. Lalu, yang kedua saran untuk siswa, yakni dengan diberikannya layanan penguasaan konten diharapkan siswa dapat memikirkan tentang masa depan agar siswa tidak berhenti menempuh pendidikan dengan baik, serta mulai mencari tahu dan mengumpulkan informasi yang berkenaan dengan karier sehingga siswa bisa memilih karier yang sesuai dengan bakat, minat, dan potensi diri. Saran yang terakhir yakni untuk peneliti selanjutnya yaitu hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan bijak dan referensi di dalam penelitian ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya untuk penelitian berikutnya.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11–18.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Azwar, S. (1998). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyani, R., Karyanto, P., & Sarwono. (2016). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Biosfer pada Siswa Kelas XI

- IPS. *Jurnal GeoEco*, 2(2), 198–207.
- Fasha, F., Siring, A., & Aryani, F. (2015). Pengembangan Model E-Career Untuk Meningkatkan Keputusan Karir Siswa Sma Negeri 3 Makassar. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(2) 170–179.
- Mastur, & Triyono. (2014). *Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling Bidang Bimbingan Karier*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 8–18. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1650>
- Pambudi, P. R., Muslihati, M., & Lasan, B. B. (2020). Strategi untuk Membantu Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 5(1), 28–33. <https://doi.org/10.21067/jki.v5i1.4041>
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas XI ips di sma negeri 1 singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3129/1982>
- Prasetyo, G., & Prasojo, D. L. (2016). Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approachsutema Indahnya Peninggalan Sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 54–66.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil (Layanan dan Kegiatan Pendukung)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, K., & Istiqoma, V. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Bimbingan Karier Media Mind Mapping. *Jurnal Wahana Konseling*, 2(1) 20–29.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Telaumbanua, K. (2017). Hubungan Minat Belajar Dengan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI Jurusan TKJ SMK Negeri 1 Toma Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal*

Education and Development, 6(5), 1–7.

Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yulia , D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.

Yusriya, A., Santosa, K., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Klasifikasi Hewan Sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(1) 26–34.