



Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

## **PENERAPAN LAYANAN INFORMASI KARIR BERBASIS MEDIA INTERAKTIF INOVATIF (MII) TERHADAP KEPUTUSAN PERENCANAAN KARIR SISWA**

Hijrah Eko Putro<sup>1)</sup>, Muhammad Japar<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia  
E-mail: [hijrah.ekoputro@ummgl.ac.id](mailto:hijrah.ekoputro@ummgl.ac.id)

<sup>2)</sup> Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia  
E-mail: [japar@ummgl.ac.id](mailto:japar@ummgl.ac.id)

---

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini untuk: (1) Mendeskripsikan kondisi obyektif skala perencanaan keputusan karir siswa dalam pelaksanaan layanan informasi karir di SMK Muhammadiyah Bandongan, (2) Mengetahui keefektifan layanan informasi karir berbasis Media Interaktif Inovatif terhadap perencanaan keputusan karir siswa SMK Muhammadiyah Bandongan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XII Otomotif SMK Muhammadiyah Bandongan yang berjumlah 23 siswa yang sekaligus digunakan sebagai sampel penelitian. Desain penelitian menggunakan *pre-experimental: one group pretest-posttest design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Paired sample t-Test* dengan pertimbangan dalam penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (*Independent Variabel*). Deskripsi Kondisi obyektif siswa berkaitan dengan skala perencanaan karir dari 23 siswa adalah 50% dengan kategori rendah. Hasil uji efektivitas dari penelitian ini adalah adanya peningkatan skala perencanaan keputusan karir siswa melalui layanan informasi karir berbasis Media Interaktif Inovatif dilihat dari peningkatan hasil skala pemahaman karir siswa sebelum dan sesudah diberi layanan informasi karir berbasis Media Interaktif Inovatif sebesar 27% dan diperkuat melalui uji efektivitas menggunakan t-test yang menunjukkan -t hitung < -t tabel, yaitu  $-9,321 < -2,074$  atau data Sig (0,000) < 0,05.

Kata Kunci: layanan informasi karir; berbasis Media Interaktif Inovatif; keputusan karir

---

### **I. PENDAHULUAN**

Keberhasilan seseorang di dalam hidupnya semata-mata tidak ditentukan oleh kognitifnya saja, akan tetapi masih ada faktor lain yang penting yaitu membuat Keputusan karirnya. Bagaimana seseorang itu tepat dalam mengambil keputusan karir, akan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan seseorang. Kita lihat contoh di sekeliling kita, ada orang yang sulit untuk mengambil keputusan dalam karirnya, dan ada orang yang sangat mudah dalam mengambil keputusan dalam karirnya, yang berarti mengambil keputusan karirnya dengan baik.

Ketidakmampuan membuat keputusan ini digambarkan dengan kesulitan-kesulitan yang dihadapi individu ketika membuat keputusan karir. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat berdampak pada sikap individu yang menggantungkan pengambilan keputusan karir kepada orang lain, atau individu menghindari dari tugas membuat keputusan karir. Fenomena yang menarik adalah tidak sedikit peserta didik yang masih bingung "*indecision*" dalam menentukan pilihan karir.

Berdasarkan pada permasalahan maka penelitian ini bertujuan :

1. Menguji efektivitas layanan informasi karir menggunakan strategi berbasis Media Interaktif Inovativ (MII) untuk meningkatkan keputusan karir siswa SMK Muhammadiyah Bandongan.
2. Menghasilkan panduan pelaksanaan layanan informasi karir menggunakan strategi berbasis Media Interaktif Inovativ (MII) untuk meningkatkan keputusan karir siswa.

Temuan di atas diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Budiman (Puspita, 2010: 47) tahun 2003, pada peserta didik SMA Kelas XI di Kota Cimahi. Temuannya ialah: pertama, sebagian besar peserta didik 52,23% orientasi karirnya memadai 41% dan sangat memadai 11,33%. Kedua, sebanyak 47,67 peserta didik perlu mengoptimalkan orientasi karir mereka pertama dalam kesiapan mengambil keputusan karir. Ketiga, mengenai sikap terhadap karir, 28% kurang memadai, 5% tidak memadai, dan 1% sangat memadai. Fakta empiris tersebut menunjukkan bahwa kesulitan membuat keputusan karir dan keraguan karir peserta didik merupakan gejala faktual yang dialami peserta didik.

Penggunaan multimedia dalam layanan bimbingan dan konseling sering digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan setiap layanan. Keunggulan penggunaan multimedia dalam layanan bimbingan konseling adalah sebagai perantara dalam menyampaikan layanan informasi sebagai pemenuhan layanan dasar bimbingan dan konseling, selain itu juga multimedia dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti layanan BK. Pengembangan multimedia perlu dilakukan karena layanan yang ada saat ini, seiring perkembangan teknologi, menjadi kurang menarik bagi siswa bila tidak menggunakan multimedia (Hidayati, Veteran, & Nusantara, 2017).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan berbagai macam produk teknologi untuk membantu mengoptimalkan pencapaian tujuan manusia. Salah satu produk teknologi yang saat ini menjadi penciri maju atau tidaknya

peradaban manusia adalah munculnya multimedia (audio dan visual) dalam berbagai bidang kehidupan. Multimedia sebagaimana dimaksud adalah adanya peralatan yang dapat menghasilkan suara dan gambar yang dapat didengar dan dilihat oleh manusia baik yang bersifat hiburan atau yang memberikan informasi yang dapat menambah wawasan manusia (Diah, Nita, Informatika, Teknik, & Madiun, 2018). Dahulu produk multimedia hanya berupa compact disk yang hanya bisa dinikmati dengan video player. Akan tetapi dengan perkembangan teknologi saat ini, komputer justru menjadi titik tolak yang sentral dalam pengembangan berbagai produk multimedia di berbagai bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan. Multimedia interaktif merupakan bagian dari berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21. Berkembangnya berbagai perangkat baik lunak maupun keras mutakhir telah melahirkan berbagai macam alat dan program yang memudahkan manusia untuk berinteraksi satu sama lain serta dengan kemasan yang lebih menarik. Untuk dapat menghasilkan e-learning yang menarik dan diminati, Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang elearning, yaitu : sederhana, personal, dan cepat. (Yazdi, Matematika, & Tadulako, 2012)

Menurut (Bimbingan, Indonesia, Murdiyanto, & Purwanta, 2017) Keberhasilan layanan bimbingan karier juga dipengaruhi keterlibatan orangtua. Hal ini dikarenakan dukungan orangtua dalam bimbingan karier adalah bagian dari upaya untuk memfasilitasi pilihan karier siswa.

Mempertegas berbagai pendapat ahli di atas Smaldino, Lothwer dan Russell (2011: 162) mendefinisikan multimedia sebagai perangkat lunak komputer yang dirancang untuk menghasilkan dan menampilkan berbagai informasi melalui teks, audio dan tampilan grafis baik berupa gambar maupun animasi dan video sekaligus dalam sebuah interaksi manusia dengan komputer. Merujuk pada pengertian ini maka dapat disimpulkan bahwa piranti lunak komputer (*software*) merupakan bagian penting dalam pengembangan multimedia untuk berbagai

kepentingan termasuk pemebelajaran (Studi, Pascasarjana, & Yogyakarta, 2019)

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, karena beraneka ragamnya media tersebut maka masing- masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna serta menjadikan media sebagai alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan konseling.

Penggunaan multimedia dalam layanan bimbingan dan konseling sering digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan setiap layanan. Keunggulan penggunaan multimedia dalam layanan bimbingan konseling adalah sebagai perantara dalam menyampaikan layanan informasi sebagai pemenuhan layanan dasar bimbingan dan konseling, selain itu juga multimedia dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti layanan BK. Pengembangan multimedia perlu dilakukan karena layanan yang ada saat ini, seiring perkembangan teknologi, menjadi kurang menarik bagi siswa bila tidak tidak menggunakan multimedia dalam (Hidayati, Veteran, & Nusantara, 2017).

Yusuf (2009: 80) dalam (Hidayat & Budiman, 2017) menyatakan bahwa program layanan bimbingan dan konseling tidak dapat berjalan efektif dalam melayani siswa dengan terprogram apabila kurang atau tidak didukung oleh factor lain, salah satu faktor pendukung pelaksanaan program bimbingan konseling adalah layanan informasi yang merupakan proses bantuan yang diberikan kepada para siswa. Berbagai aspek kehidupan yang dipandang penting bagi mereka, baik melalui informasi langsung maupun tidak langsung (melalui media cetak maupun elektronik seperti : buku, modul, brosur, majalah, dan internet).

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, karena beraneka ragamnya media tersebut maka masing- masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya

dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna serta menjadikan media sebagai alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan konseling. Keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional ada beberapa, salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh (Saehana, 2013)

Menurut (Deti liniawati, 2018) Dalam memilih media untuk Kepentingan konseling sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatan dengan tujuan konseling; artinya media konseling dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan
- b. Dukungan terhadap isi bahan konseling; artinya bahan konseling yang sifatnya fakta, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu belajar
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses konseling

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pelayanan dalam layanan informasi karir dengan menggunakan Media Interaktif Inovatif merupakan media yang sangat dibutuhkan terutama dimasa sekarang yang memang era teknologi, ditambah juga siswa merasa antusias ketika guru dapat memberikan pembelajaran yang baru ataupun berbeda dengan yang lainnya yaitu melalui presentasi menggunakan perangkat lunak komputer yang dapat menampilkan dan menghasilkan gambar, grafis, animasi dan suara sekaligus yang memungkinkan manusia berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung (melalui fasilitator) untuk mengamati dan memperoleh berbagai informasi yang berguna. Dalam hal ini beberapa hal yang terkait langsung dengan pemanfaatan multimedia adalah adanya komputer atau perangkat keras lain

berupa gadget, perangkat lunak pemrograman dan manusia baik sebagai pengguna maupun sebagai fasilitator

Pada saat melakukan bimbingan dan konseling layanan informasi karir di Sekolah Menengah Kejuruan terdapat fenomena luar biasa yang menandakan ketidak mampuan siswa dalam membuat keputusan karir pada peserta didik. Adapun gejala yang diperoleh dari hasil observasi adalah peserta didik kurang memahami diri, peserta didik kurang memahami jenis dan lingkungan studi lanjutan atau pekerjaan, peserta didik kurang memiliki keyakinan diri, dan peserta didik kurang memiliki inisiatif untuk mencari informasi.

Dari hasil wawancara kepada peserta didik yang mengalami gejala tersebut, rata-rata masalah yang muncul berkaitan dengan keraguan bahwa jurusan yang dipilih sesuai atau tidak sesuai dengan dirinya, rasa kecemasan jika lulus nanti dia akan bekerja dimana, dan konflik dengan orang tua tentang perbedaan pendapat antara harapan atau pekerjaan yang dia pilih tidak sesuai dengan harapan orang tua. Diperkuat juga dari hasil wawancara kepada siswa, bahwa pelayanan informasi karir yang diberikan hanya bersifat ceramah, sehingga siswa merasa jenuh ketika guru BK memberikan layanan informasi, sehingga dibutuhkan terobosan model layanan informasi karir dengan menggunakan media interaktif serta teknik role model kepada siswa.

Membuat keputusan karir adalah tugas perkembangan penting pada masa remaja akhir dan dewasa awal (Super dalam Lounsbury et al, 2004). Menurut Super & Crites (Lounsbury et al, 2004) remaja dapat membuat keputusan karir ketika mereka memahami kemampuan (termasuk kecerdasan umum, bakat khusus, prestasi akademik, dan keterampilan kerja), minat kejuruan, dan karakteristik kepribadian yang dimiliki, tetapi kenyataannya tidak demikian, kurangnya motivasi dalam keterlibatan pemilihan karir, kurang pemahaman diri, kurangnya pemahaman lingkungan, serta kurangnya pemahaman hubungan diri dan lingkungan menyebabkan peserta didik tidak

dapat membuat keputusan karir. Hasil observasi peneliti di SMK Muhammadiyah Bandongan, siswa yang bermasalah dengan karir secara umum menunjukkan gejala kurang menganggap penting pengalaman sekarang untuk masa depan, tidak tampak ingin mengetahui peluang karir, tidak mau mengeksplorasi kemampuan atau minat yang dimilikinya, dan rendahnya semangat berkompetisi dalam prestasi yang dapat menunjang masa depannya. Berkaitan dengan keputusan karir, siswa yang telah memilih dalam suatu karir kenyataannya masih mengalami masalah dengan karir yang dipilihnya, hal ini disebabkan siswa kurang mampu untuk menuntaskan kompetensi-kompetensi yang dituntut.

Permasalahan karir merupakan permasalahan masa depan siswa, sehingga kegiatan sekarang akan sangat mempengaruhi masa depan siswa. Agar siswa SMK dapat menyiapkan masa depannya dengan baik, siswa harus memiliki bekal dengan sejumlah informasi karir yang akan dipilihnya.

## II. METODE

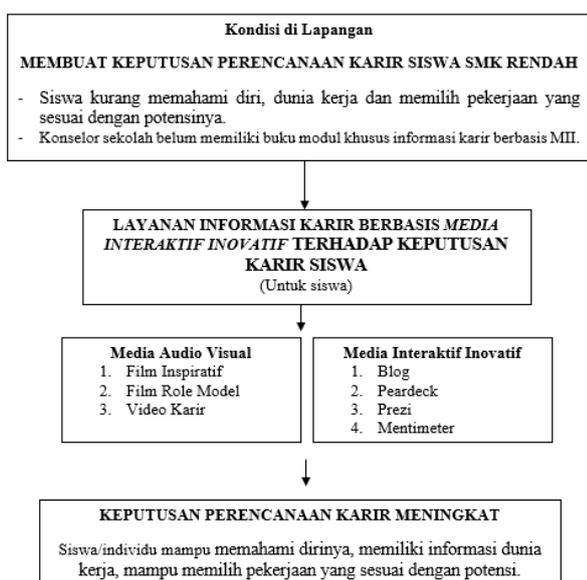
Metode dalam penelitian ini adalah *pre eksperimen*, dengan rancangan *pretest-posttest*. Para siswa diukur karakteristik pemahaman keputusan karir dengan menggunakan skala keputusan karir. Seluruh subjek penelitian dimasukkan ke dalam satu kelompok yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol (*One Group Pretest-Posttest Design*). Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif. Rancangan pengukuran tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. berikut:

TABEL 1  
 RANCANGAN PENELITIAN

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :  
 O1 : Pretest  
 O2 : Posttest  
 X : Perlakuan (Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif)

Dalam penelitian ini, jenis sampel yang digunakan adalah *purposive* sampling (pengambilan sampel berdasarkan tujuan). Sampel bertujuan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu untuk meningkatkan kemampuan membuat keputusan karir siswa. Subyek penelitian ini ditetapkan siswa-siswi kelas XII SMK Muhammadiyah Bandongan kabupaten Magelang.



Bagan 2. Alur penelitian

Teknik dan instrumen data menggunakan skala keputusan karir. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non random sampling*. Analisis data menggunakan analisis data *t-test* untuk pelaksanaan layanan informasi berbasis MII perencanaan karir, sedangkan untuk analisis data skala menggunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji-t.

Setelah semua data terkumpul secara lengkap dan sistematis, maka selanjutnya adalah menganalisis data agar menjadi satu fakta sehingga dapat ditarik kesimpulan atas dasar fakta tersebut dengan menggunakan program statistik yakni cara-cara ilmiah untuk mengumpulkan, menyajikan, menyusun dan menganalisis data yang berwujud angka. Pada penelitian ini sesuai dengan rumusan permasalahan dan tujuan penelitiannya, maka pengolahan dan analisis datanya menggunakan analisis *Paired Sample T-test*. Analisis dengan

menggunakan *Paired Sample T-test* dengan pertimbangan dengan penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (*independent variable*), sedangkan program statistik yang digunakan dalam analisis data adalah SPSS For Windows Versions 23.0.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data penelitian ini adalah menggunakan tahapan pengolahan analisis sebagai berikut :

Setelah diperoleh data penelitian baik data pre-test dan post-test, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data yang ingin digunakan untuk menguji hipotesis yang di ajukan sebelumnya. Hasil pengujian hipotesis tersebut, selanjutnya akan digunakan sebagai pembahasan permasalahan yang ada.

*Paired Sample T-test* adalah uji yang dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (*paired*). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subyek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda.

Uji keefektifan Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif dengan *statistic parametric* melalui uji *paired samples t-test*. Perhitungan menggunakan SPSS 23.0 hasil perhitungan dapat ditunjukkan seperti tabel dibawah ini:

TABEL 2.  
 HASIL PERHITUNGAN PAIRED SAMPLE T-TEST

t	df	Sig.(2-tailed)
-9,321	22	.000

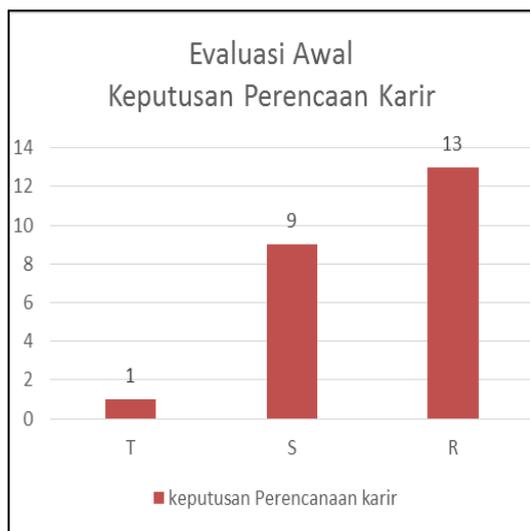
Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa  $t$  hitung (-9,321) <  $t$  tabel (-2,074), jadi  $H_0$  (Hipotesis  $N_0$  ditolak) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skala pemahaman karir siswa antara sebelum dan sesudah dilaksanakan Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif untuk meningkatkan keputusan karir siswa.

Pengambilan keputusan kedua yaitu berdasarkan signifikansi, dapat diketahui bahwa

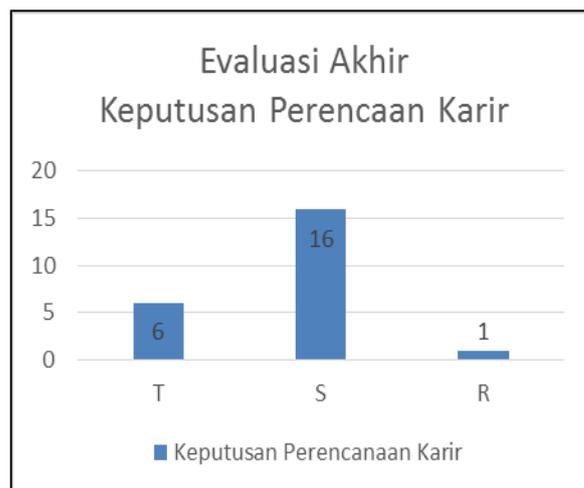
signifikansi dari tabel sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya bahwa ada perbedaan skala keputusan karir siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif, sehingga Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif efektif untuk meningkatkan keputusan karir siswa SMK Muhammadiyah Bandongan.

Untuk menyimpulkan efektif tidaknya layanan informasi karir yang telah dilakukan terhadap responden, peneliti mendasarkan pada argumen yang dibangun, yakni: Layanan dapat dikatakan efektif jika dominan responden mengalami kenaikan skor keputusan karir setelah dilakukan perlakuan.

Dalam hasil analisis terbukti terdapat peningkatan rata-rata pemahaman karir siswa dalam angket evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*), sehingga ada pengaruh Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif Inovatif. Bukti peningkatan keputusan karir siswa dapat di lihat dalam tabel skor atau perbandingan antara hasil evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*).



Gambar 1. Histogram Skala Keputusan Perencanaan Karir Sebelum Perlakuan



Gambar 2 Histogram Skala Keputusan Perencanaan Karir Sebelum Perlakuan



Gambar 3. Histogram Perbandingan Skala Sebelum & Setelah Perlakuan

Hasil penelitian selanjutnya berkaitan tentang gambaran keputusan perencanaan karir siswa. Tingkat keputusan perencanaan karir siswa yang menjadi anggota kelompok sebelum dan sesudah memperoleh layanan informasi karir berbasis *Media Interaktif Inovatif* mengalami peningkatan sebesar 27 %. Hasil temuan didapatkan

peningkatan tingkat keputusan perencanaan karir didapat dari model layanan informasi karir dengan Media Interaktif dan Inovatif yang diberikan kepada siswa secara bertahap dan sistematis serta terjadwal dan terprogram sesuai panduan yang dibuat, materi yang diberikan juga disesuaikan dengan analisis kebutuhan sebelum proses pelaksanaan intervensi yang diberikan yaitu layanan informasi karir berbasis MII.

Hasil uji efektivitas dari penelitian ini adalah: keputusan karir siswa sebelum diberikan layanan informasi karir berbasis *Media Interaktif Inovatif* adalah 23 siswa terdiri dari 1 siswa dengan katagori tinggi, 9 siswa dengan katagori sedang, 13 siswa dengan katagori rendah, pemahaman karir siswa setelah diberikan layanan informasi karir berbasis MII adalah 23 siswa terdiri dari 6 siswa dengan katagori tinggi, 16 siswa dengan katagori sedang dan 1 dengan katagori rendah.

Pelaksanaan Layanan Informasi Karir berbasis Media Interaktif dan Inovatif yaitu dalam bentuk : Media Blog, PPT Media Interaktif, Video terkait karir Baik Role Model Internal Sekolah dan Eksternal, Mentimeter, dan Prezi.

PERUBAHAN SKALA								
KEPUTUSAN PERENCANAAN KARIR SISWA								
NAMA	NILAI						PERUBAHAN	PROSENTASE
	PRETEST	%	KETERANGAN	POSTEST	%	KETERANGAN		
R-1	157	65	TINGGI	170	71	TINGGI	13	7
R-2	63	26	RENDAH	126	53	SEDANG	63	33
R-3	106	44	SEDANG	149	62	TINGGI	43	22
R-4	48	20	RENDAH	98	41	SEDANG	50	26
R-5	55	23	RENDAH	118	49	SEDANG	63	33
R-6	98	41	SEDANG	105	44	SEDANG	7	4
R-7	66	28	RENDAH	128	53	SEDANG	62	32
R-8	61	25	RENDAH	131	55	SEDANG	70	36
R-9	50	21	RENDAH	143	60	SEDANG	93	48
R-10	51	21	RENDAH	136	57	SEDANG	85	44
R-11	104	43	SEDANG	182	76	TINGGI	78	41
R-12	100	42	SEDANG	163	68	TINGGI	63	33
R-13	106	44	SEDANG	144	60	SEDANG	38	20
R-14	71	30	RENDAH	144	60	SEDANG	73	38
R-15	97	40	SEDANG	124	52	SEDANG	27	14
R-16	68	28	RENDAH	163	68	TINGGI	95	49
R-17	56	23	RENDAH	144	60	SEDANG	88	46
R-18	129	54	SEDANG	134	56	SEDANG	5	3
R-19	91	38	RENDAH	129	54	SEDANG	38	20
R-20	53	22	RENDAH	96	40	RENDAH	43	22
R-21	107	45	SEDANG	136	57	SEDANG	29	15
R-22	114	48	SEDANG	145	60	TINGGI	31	16
R-23	93	39	RENDAH	135	56	SEDANG	42	22

Gambar 4. Hasil Perubahan Skala Sebelum & Setelah Perlakuan

#### IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan layanan informasi karir masih belum maksimal. Layanan informasi karir yang dilaksanakan antara lain: (a) layanan informasi karir dilakukan melalui pamflet/ leaflet, (b) tahap-tahap dalam layanan informasi karir belum dilaksanakan dengan maksimal, (c) topik yang dibahas dalam layanan informasi karir berfokus pada kesiapan pemagangan, (d) belum mengaplikasikan teknik yang terdapat dalam layanan informasi karir, Disamping itu, layanan informasi karir yang diberikan berfokus pada mempersiapkan siswa dalam melaksanakan tugas magang dari sekolah.

Dalam penelitian ini penulis mengangkat metode yang digunakan adalah “ layanan informasi karir berbasis *Media Interaktif dan Inovatif* efektif untuk meningkatkan keputusan perencanaan karir kelas XII ternyata terbukti dengan adanya perubahan atau peningkatan skor siswa setelah di laksanakan treatment atau perlakuan dengan menggunakan media. Simpulan ini didasarkan pada perbedaan skor evaluasi awal dan evaluasi akhir, di mana ada peningkatan tingkat pemahaman karir siswa sebelum dan sesudah diberi layanan informasi karir berbasis *Media Interaktif dan Inovatif* sebesar 27 %. Hasil ini diperkuat melalui uji efektivitas menggunakan t-test yang menunjukkan  $-t$  hitung  $<$   $-t$  tabel, yaitu  $(-9,321) < t$  tabel  $(-2,074)$ .

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Bimbingan, J., Indonesia, K., Murdiyanto, A., & Purwanta, E. (2017). MEDIA BLOG UNTUK MENINGKATKAN EKSPLORASI KARIER SISWA DI SMP KOTA MAGELANG, 2(September), 40–46.
- Deti liniawati. (2018). IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI KARIR MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMILIHAN SEKOLAH LANJUTAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IX DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN.
- Diah, I., Nita, S., Informatika, D. T., Teknik, F., & Madiun, U. P. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa, 1(2), 68–75.
- Hidayat, Y., & Budiman, D. (2017). Pengaruh Penerapan Pendekatan Model Self-Regulated Learning Terhadap

Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penjas  
di Sekolah Dasar, 1, 1–12.

Hidayati, A., Veteran, U., & Nusantara, B. (2017). Layanan  
informasi belajar berbasis multimedia, 151–161.

Saehana, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran  
Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP  
Kelas VIII, 69–77.

Studi, P., Pascasarjana, P., & Yogyakarta, U. N. (2019).  
Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi  
Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier  
Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, 4(3), 88–93.  
<https://doi.org/10.17977/um001v4i32019p088>

Yazdi, M., Matematika, D. J., & Tadulako, U. (2012). E-  
LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,  
2(1), 143–152.