

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "*MULTIPLE INTELLIGENCES*" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PERENCANAAN KARIR PESERTA DIDIK SMK

Raudlatul Jannah¹, Bakhrudin All Habsy^{2*}, Siti Arifah^{3*}, Tadjoeer Ridjal⁴
raudlatuljannah409@gmail.com, dimasherisuroso@gmail.com, arifahanas3@gmail.com

SMK PGRI Mojoagung Jombang - Universitas Darul 'Ulum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling

Absrak : Penelitian ini menggunakan media interaktif berbasis android dengan jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan didalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Aplikasi yang dikembangkan peneliti adalah *multiple intelligence* berbasis android agar siswa lebih mampu mengenali kemampuan dan keterampilan diri dan juga mudah mendapatkan informasi mengenai perencanaan karirnya. *Software* ini berisikan tentang informasi kepada siswa mengenai kecocokan karir siswa dilihat dari tipe kecerdasannya (*multiple intelligence*). Kelebihan dari aplikasi perencanaan karir ini siswa mendapatkan informasi arah tujuan karirnya sehingga siswa dapat mempertimbangkan kembali pilihan-pilihan karir lanjutan yang ada. Hasil penelitian diperoleh dari ahli materi, ahlimedia, dan guru BK dengan persentase berturut-turut adalah 76%, 88,3% dan 90% kategori sangat valid. Hasil implementasi pada peserta didik kelas XII SMK PGRI Mojoagung Jombang, dengan memberikan angket memperoleh persentase 93,6% kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif *multiple intelligence* berbasis android pada materi *multiple intelligence* sangat valid digunakan di SMK PGRI Mojoagung Jombang.

Kata Kunci : *Pengembangan media interaktif, multiple intelligences, keterampilan perencanaan karir peserta didik.*

DEVELOPMENT OF "MULTIPLE INTELLIGENCES" INTERACTIVE MEDIA TO IMPROVE CAREER PLANNING SKILLS OF VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS

Abstrack ; *This research uses interactive media based on android with the type of research using research and development (R&D). The development model used in this study refers to the development model according to Borg and Gall. The application developed by the researcher is adroid-based multiple intelligence so that students are better able to recognize their own abilities and skills and also easily get information about their career planning. This software contains information to students about the suitability of a student's career seen from the type of intelligence (multiple intelligence). The advantage of this career planning application is that students get information on the direction of their career goals so that students can reconsider their advanced career options. The results of the study were obtained from material experts, media experts, and counseling teachers with consecutive percentages of 76%, 88.3% and 90% very valid categories. The results of the implementation of class XII students of SMK PGRI Mojoagung Jombang, by giving a questionnaire, obtained a percentage of 93.6% in the very good category. So it can be concluded that the interactive media of multiple intelligence based on android on multiple intelligence material is very valid to be used in SMK PGRI Mojoagung Jombang.*

keywords: Interactive media development, multiple intelligences, learner career planning skills.

PENDAHULUAN

Remaja adalah peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan. Suatu masa yang mempengaruhi perkembangan dalam aspek sosial, emosi, dan fisik. Remaja memiliki tugas-tugas perkembangan yang mengarah pada persiapan memenuhi tuntutan dan peran sebagai orang dewasa. Pada tahap ini, salah satu tugas perkembangan remaja adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan, serta membuat keputusan karir.

Memilih dan merencanakan karir merupakan salah satu tugas perkembangan pada masa remaja. Tujuan tugas ini adalah memilih suatu pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya dan mempersiapkan diri memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memasuki pekerjaan tersebut. Selanjutnya Habsy (2017) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja salah satunya adalah aspek perencanaan dan pengambilan keputusan. Profil perilakunya antara lain mampu memilih salah satu pekerjaan dari berbagai pekerjaan yang beragam, mampu mempertimbangkan berapa lama menyelesaikan sekolah, dapat merencanakan apa yang harus dilakukan setelah tamat sekolah, dapat memilih program studi yang sesuai dengan minat kemampuannya, dapat mengambil

keputusan ditempat mana akan bekerja. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan bagi masa depannya.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP atau sederajat. SMK sebagai jenjang pendidikan dan pelatihan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk siap bekerja sesuai bidang kajiannya atau kejuruannya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini juga sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 pasal 3 ayat 2 yang berbunyi.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan tercantum pada BAB V pasal 26 ayat 3 menyatakan: Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya (Habsy.,dkk 2019)

Kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami karirnya, berdampak terhambatnya pencapaian perkembangan peserta didik. Ada banyak siswa yang masih belum bisa memikirkan apa yang akan siswa tersebut lakukan setelah tamat sekolah, ada banyak siswa yang belum mengetahui apa saja jenis pekerjaan yang cocok untuknya, ada banyak siswa belum mengetahui informasi tentang karir atau studi lanjut, dan ada banyak siswa yang dalam menentukan karir mengikuti arah karir dari ajakan temannya. Akan tetapi disisi lain peneliti juga menemukan masih banyak siswa yang sudah bisa memikirkan karirnya setelah tamat sekolah nanti, ada juga siswa yang sudah mengetahui apa apa saja jenis pekerjaan yang cocok dengannya, sudah banyak siswa juga yang sudah mengetahui informasi tentang karir dan pekerjaannya nanti, dan sudah banyak

siswa juga yang dalam menentukan karir sudah berdasarkan pilihannya sendiri.

Berbagai keresahan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mempersiapkan karirnya masih rendah, hal tersebut tampak dalam berbagai masalah baik yang berkaitan dengan pemilihan jenis studi lanjut, pemilihan rencana pekerjaan, maupun yang berkaitan dengan ketidaksiapan para lulusan SMA dan sekolah kejuruan dalam memasuki pendidikan lanjutan atau dunia kerja.

Keresahan ini memberikan isyarat bagi dunia pendidikan (terutama dalam hal ini sekolah menengah kejuruan), untuk mengembangkan siswa dalam merencanakan karirnya, baik melalui kegiatan-kegiatan intruksional maupun kegiatan bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling karir tidak hanya sekedar memberikan respon terhadap masalah-masalah yang muncul, akan tetapi juga membantu memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam pekerjaannya. Bimbingan karir menitik beratkan pada perencanaan kehidupan seseorang dengan mempertimbangkan keadaan dirinya dengan lingkungannya agar dia memperoleh pandangan lebih luas tentang pengaruh dari segala peranan positif yang layak dilaksanakannya dalam masyarakat.

Penelitian ini dilakukan atas dasar pentingnya perencanaan yang harus

dimiliki individu dalam membuat keputusan yang tepat tentang karir. Persiapan ini perlu dilakukan mengingat pemilihan karir memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang tidak sekedar mendapat pekerjaan yang sifatnya semertara waktu, namun diantaranya dilakukan dengan melakukan perencanaan terhadap pemilihan bidang studi dengan karir yang diharapkan. Perencanaan terhadap pemilihan bidang studi dimulai saat siswa SMK, mereka dihadapkan pada pemilihan jurusan karena kesalahan dalam pemilihan jurusan akan bertampak kurang baik terhadap perkembangan karir siswa. Perlunya wawasan informasi lapangan pekerjaan tentang apa-apa yang dibutuhkan dunia industri dan usaha, agar sesuai dengan kemampuan siswa, maka dari itu penting seorang siswa memahami kemampuan dan kekurangannya.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa siswa kelas XI SMK PGRI MOJOAGUNG JOMBANG ditemukan siswa yang tidak mampu menilai dan gagal memperoleh suatu pandangan yang jelas tentang dirinya seperti: siswa yang ragu akan kemampuannya untuk bersaing di dunia kerja, ada juga siswa yang merasa dirinya tidak cocok untuk bekerja sesuai dengan jurusannya sekarang, seterusnya ada siswa yang ragu-ragu dalam menentukan; apakah memasuki perguruan tinggi terlebih dahulu

atau mempersiapkan diri memasuki dunia kerja dengan bekal ijazah SMK dan keterampilan yang dimiliki sekarang ini. Ada juga siswa yang masih bingung dalam menentukan pekerjaan yang akan di tekuninya karena belum memperoleh informasi dunia kerja yang memadai untuk pengambilan suatu keputusan.

Pada zaman sekarang teknologi sudah semakin berkembang, dan saat ini kita seperti hidup dalam dunia teknologi. Hampir seluruh aktivitas tergantung pada canggihnya teknologi pada saat ini, terutama teknologi komunikasi. Media dalam dunia pendidikan lebih dikenal sebagai alat bantu mengajar guru. Dengan menggunakan media, materi pembelajaran yang disampaikan lebih dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dari pada hanya verbalitas. Sadiman, dkk. (2009) menjelaskan bahwasanya media itu berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Konseling sebagai usaha bantuan kepada siswa, saat ini telah mengalami perubahan-perubahan yang sangat cepat. Perubahan ini dapat ditemukan pada bagaimana teori-teori konseling muncul sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau bagaimana media teknologi bersinggungan dengan konseling. Untuk menarik siswa dalam pemberian layanan bimbingan dan

konseling, salah satunya menggunakan media dalam pelayanannya. Untuk mencapai kematangan tersebut, peserta didik memerlukan bantuan dalam memiliki pemahaman atau wawasan tentang diri dan lingkungannya serta dalam menentukan arah kehidupannya. Untuk itulah perlu disusun suatu media yang mencakup program bimbingan dan konseling yang

dirancang secara baik agar mampu memfasilitasi individu kearah kematangan dan kemandirian, yang meliputi aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir. Dalam upaya itu peneliti mencoba mengembangkan media dengan pengembangan desainnya, produksi, evaluasi dan memilih media

METODE PENELITIAN

1) Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Rancangan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan langkah-langkah desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Winarni (2018:248), penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Lebih lanjut, Sugiyono (2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.

2) Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan didalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Model pengembangan Borg & Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan. Borg dan Gall (1989) menyatakan bahwa penelitian R & D dalam dunia pendidikan meliputi 10 langkah pengembangan.

3) Prosedur penelitian

a. Penelitian dan Pengumpulan Data.

Pada tahap ini peneliti akan membagi menjadi beberapa pembahasan

a) pemilihan materi

Materi yang akan dikembangkan dalam R & D ini adalah materi *multiple intelligence* berbasis android. Pemilihan materi didasari pada pertimbangan berikut :

1. Multiple intelligence yang dikembangkan oleh Howard Gardner, dikemas dan dikembangkan sebagai bahan media pembelajaran dalam bentuk media interaktif berbasis android yang akan digunakan oleh peneliti dalam meningkatkan kerampilan perencanaan karir siswa, dengan berbagai aspek-aspek penilaian kecerdasan dari teori Howard Gardner.
2. Pada zaman sekarang teknologi sudah semakin berkembang hampir

seluruh aktivitas tergantung pada canggihnya teknologi pada saat ini, terutama teknologi komunikasi, dengan menggunakan media diharapkan bisa membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, materi pembelajaran yang disampaikan lebih dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dari pada hanya verbalitas.

b) Pemilihan sekolah

Sekolah yang dipilih sebagai penelitian R & D ini adalah SMK PGRI Mojoagung, yang beralamatkan Jl. Veteran 103 Mojoagung, Mojotrisno, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang Provinsi. Jawa Timur.

c) Analisis kebutuhan

Observasi merupakan langkah awal dalam R & D yang dilakukan oleh peneliti. Observasi yang dilakukan peneliti dengan guru BK yang bersangkutan yaitu mengenai pokok materi yang perlu untuk

dikembangkan. Materi tersebut pada akhirnya dijadikan sebagai batasan dalam pengembangan media interaktif *Multiple intelligence* berbasis android. Langkah selanjutnya adalah studi literatur tentang media interaktif *Multiple intelligence* berbasis android untuk meningkatkan perencanaan karir peserta didik SMK dilakukan dengan mempelajari referensi tentang konsep-konsep pengembangan media interaktif *Multiple intelligence* sesuai dengan skpd wasa dan kesiapan karir tingkat SLTA.

b. Desain produk

Desain produk yang digunakan ini disajikan dalam bentuk gambar, video, dan informasi terkait *Multiple intelligence* dalam meningkatkan keterampilan perencanaan karir peserta didik dan diaplikasikan dalam bentuk *Mobile Learning*.

c. Validasi produk

Uji validitas produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau tidaknya suatu

produk di-*dissemination and implementation*. Langkah ini dilakukan setelah pengembangan produk selesai, dalam tahap uji validitas ini adalah tahap review ahli dan pengguna.

d. Revisi desain

Untuk mengetahui karakteristik yakni media aplikasi *multiple intelligence* berbasis android sudah sesuai dengan langkah pengembangan desain yang ada pada media aplikasi *multiple intelligence* berbasis android atau belum maka diperlukan ahli media yang paham dengan pendekatan tersebut.

e. Uji coba produk

Uji coba merupakan hal yang penting dalam suatu R &D karena menentukan apakah produk dan kelengkapannya yang dikembangkan valid atau tidak valid. Uji coba media aplikasi *multiple intelligence* berbasis android beserta kelengkapannya ini dilakukan setelah produk selesai. Tujuan dari uji coba produk untuk memperoleh data serta menentukan kevalidan media.

Uji coba lapangan dilakukan dengan uji coba untuk memperoleh penilaian dari uji

coba pengguna. Uji penilaian pengguna terdiri dari guru BK dan uji coba kelompok kecil akan dilakukan kepada 6 siswa Kelas XII di SMK PGRI Mojoagung. Instrumen penelitian yang dipakai berupa angket

4) Teknik analisis data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan langkah-langkahnya sebagai berikut: a. Mengkonversi nilai

kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai, Husein Umar(2003)

Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 5.

Tabel Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	A	Sangat Baik
$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	B	Baik
$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	C	Cukup
$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Widyoko, 2009)

HASIL dan PEMBAHASAN

1) Temuan Penelitian

Hasil isi komponen media interaktif *multiple intelligence* antara lain: Desain untuk Loading, menu utama, materi *multiple intelligence* meliputi (pengertian, ketrampilan, ciri khas, profesi, tokoh sukses, cara

mengembangkan, video penting, full page), Dashboard yang meliputi (kuesioner, hasil kuesioner, hapus data, ganti akun).

Penyajian data uji coba media interaktif *multiple intelligences*

berbasis android berdasarkan hasil analisis validasi ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna produk yaitu guru BK dan uji kelompok kecil SMK PGRI Mojoagung Jombang. berikut hasil yang diperoleh dari para ahli. Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah cukup, baik dan sangat baik. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 38 dan rata-rata skor adalah 3,8. Setelah dikonversikan dengan rumus, diperoleh presentase 76% menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli materi memberikan kesimpulan bahwa medi interaktif *Multiple Intelligence* berbasis Android ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ahli materi. Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media bapak Dimas Heri Suroso M.Pd ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah cukup, baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 53 dan rata-rata skor adalah 4,416 Setelah dikonversikan dengan rumus, diperoleh presentase 88,3% menunjukkan kriteria sangat valid,

Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli media memberikan kesimpulan bahwa media media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis android ini layak untuk digunakan dengan revisi yang sesuai dengan penilaian dan saran dari ahli media.

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian guru ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan rata-rata skor adalah 4,7. Setelah dikonversikan dengan rumus, diperoleh presentase 90% menunjukkan kriteria sangat baik, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari guru. Berdasarkan hasil validasi tersebut guru memberikan kesimpulan bahwa media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis Android ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil analisis data, dengan 10 indikator yang diisi oleh 6 peserta didik dimana jumlah yang memilih kategori “sangat baik” ada 69, dan kategori “baik” ada 31 yang memilih, maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada siswa dengan rata-rata skor 46,9 dan setelah

dikonversikan dengan rumus, diperoleh presentase 93.6% didapatkan hasil kriteria “sangat baik”, sehingga secara keseluruhan

media interaktif *multiple intelligence* berbasis Android tidak perlu direvisi kembali

2) Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media *multiple intelligence* berbasis Android untuk meningkatkan perencanaan karir peserta didik SMK PGRI Mojoagung Jombang kelas XII dan mengetahui kelayakan media interaktif *multiple intelligence* berbasis Android. Media yang dikembangkan dinyatakan layak dikembangkan dan digunakan berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, uji penggunaan media oleh guru, dan uji penggunaan media oleh siswa.

a) Pembahasan Cara Mengembangkan Media Interaktif Multiple Intelligence Berbasis Android.

Cara mengembangkan media interaktif *multiple intelligence* berbasis android pada penelitian pengembangan ini mengacu model pengembangan dari Borg and Gall, aturan dan patokan pembuatan media interaktif *multiple intelligence*

berbasis Android yang mengacu pada aturan dan patokan media berbasis android, serta evaluasi media interaktif *multiple intelligence* yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. tahapan tersebut meliputi: mengkaji SKKPD, mengkaji materi, merumuskan strategi, dan cara pembuatan secara teknis, memilih gambar yang sesuai dengan tema untuk digunakan dalam media interaktif, menentukan poin-poin materi, merancang dan menyelesaikan media, melakukan validasi dan revisi, uji penggunaan media oleh guru dan siswa.

b) Pembahasan Hasil Validasi Ahli Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan.

c) Pembahasan Hasil Uji Penggunaan Media

Penghitungan rata-rata dari data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis android dalam meningkatkan perencanaan karir peserta didik.

a. Pembahasan Hasil Uji Penggunaan Media oleh Guru

Terdapat 22 pernyataan dalam angket untuk guru. Dari data tersebut diketahui skor tertinggi adalah 5, skor terendah adalah 1, rata-rata adalah 4.5, dan presentase nilai 90%. Dari perhitungan tersebut Setelah dikonversikan dengan rumus menunjukkan kriteria sangat baik, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari guru BK yang bersangkutan. Berdasarkan hasil validasi Uji penggunaan media oleh guruBK tersebut, peneliti memberikan kesimpulan bahwa media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis Android ini layak untuk digunakan.

b. Pembahasan Hasil Uji Penggunaan Media oleh Siswa

Terdapat 10 pernyataan dalam angket untuk siswa. Dari data tersebut diketahui skor tertinggi adalah 5, skor terendah adalah 1, rata-rata nilai skor 46,9 dengan presentase 93,6. Uji penggunaan media oleh peserta didik dilakukan pada peserta didik kelas XII SMK PGRI Mojoagung Jombang. Subjek uji penggunaan media oleh siswa dalam uji coba terbatas sebanyak 6 siswa Berdasarkan tabel hasil uji penggunaan media oleh siswa, dapat disimpulkan bahwa kualitas media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis Android yang dikembangkan oleh peneliti ini layak untuk digunakan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian pengembangan media interaktif *Multiple Intelligence* berbasis Android dari segi penilaian pengguna produk tersebut menunjukkan bahwa pada penelitian pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas media yang sangat baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media interaktif *multiple intelligence* berbasis android pada materi *multiple intelligence* untuk meningkatkan keterampilan perencanaan karir peserta didik SMK PGRI Mojoagung Jombang, maka dapat disimpulkan:

- 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif *multiple intelligence* berbasis android untuk meningkatkan keterampilan perencanaan karir peserta didik SMK PGRI Mojoagung Jombang. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media interaktif *multiple intelligence* berbasis android sesuai dengan tahapan Borg and Gall. namun hanya batas pada tahap kelima. Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilakukan, dari mulai analisis kebutuhan, uji validasi ahli sampai tahapan uji coba pengguna media, maka disimpulkan bahwa media interaktif *multiple intelligence* berbasis android yang dikembangkan efektif digunakan.
- 2) Media interaktif *multiple intelligence* berbasis Android pada materi *multiple intelligence* ini valid untuk digunakan di sekolah, sesuai dengan hasil dari penilaian tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli

media, dan guru BK di SMK PGRI Mojoagung Jombang dengan persentase berturut-turut 76%, 88,3%, 90%.

- 3) Hasil respon peserta didik terhadap media interaktif *multiple intelligence* berbasis android pada materi *multiple intelligence* di SMK PGRI Mojoagung Jombang adalah Sangat Baik, dengan persentase 93.6%

Dari hasil kesimpulan diatas maka peneliti menyimpulkan beberapa saran diantaranya yaitu : Pertama Media interaktif *multiple intelligence* berbasis android hasil pengembang diharapkan dapat digunakan untuk layanan pengembangan karir peserta didik SMK PGRI Mojoagung Jombang, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Kedua Media interaktif *multiple intelligence* berbasis android pada materi *multiple intelligence* untuk meningkatkan keterampilan perencanaan karir peserta didik SMK PGRI Mojoagung Jombang yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi media yang lebih lengkap lagi, baik itu dari segi materi, video, dan tampilan media.

Keriga dengan adanya media interaktif *multiple intelligence* berbasis android ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media interaktif *multiple intelligence* yang

lain dengan pokok bahasan yang berbeda,
tampilan yang lebih menarik, dan

pemikiran yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf. (2009). *Guru dan pembelajaran bermutu*. Bandung: Rizqi Press.
- All Habsy, B., Hidayah, N., Boli Lasan, B., & Muslihati, M. (2019). The Development Model of Semar Counselling to Improve the Self-Esteem of Vocational Students with Psychological Distress. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(10)
- Andi Pramono. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset
- Anonim, 1990. PP Nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah.
- Ariesto H. Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. LongmanInc.
- Capuzzi & Stuffer. 2006. *Career counseling (Foundation, Perspective and Application)*. USA: Person Education, Inc.
- Chaplin, J. P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Corey, G., Corey, M. S. 2006. *I Never Knew I Had A Choice: Exploration In Personal Growth (8th ed)*. United States of America: Thomson Brooks-Cole Corp.
- Habsy, B. A. (2017). Model konseling kelompok cognitive behavior untuk meningkatkan self esteem siswa SMK. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 21-35.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Surono. (2011). "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.