

E-Book Layanan Karir Berbasis Kartun Untuk Meningkatkan Peminatan Karir Siswa Di SMA Negeri 12 Oku Timur

I Putu Pande Suwenda¹, Arizona², Endang Surtiyoni³

^{1,2,3}Pendidikan Bimbingan Konseling, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: putupandi66@gmail.com¹, arzonakarno@gmail.com², surtiyoniendang@gmail.com³

Abstrak

Layanan bimbingan karir adalah bimbingan untuk membantu individu dalam perencanaan, pengembangan, dan pemecahan masalah-masalah karir seperti: pemahaman kondisi dan kemampuan diri, pemahaman kondisi lingkungan, perencanaan, dan pengembangan karir, penyesuaian pekerjaan, dan pemecahan masalah-masalah karir yang dihadapi. Masalah penelitian ini adalah belum adanya pembelajaran menggunakan *e-book*, belum adanya media khusus yang membahas tentang layanan karir sebagai media dalam proses pelayanan untuk meningkatkan peminatan karir siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas *e-book* layanan karir berbasis kartun untuk meningkatkan peminatan karir siswa. Jenis penelitian ini yaitu metode pengembangan (*research & development*), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dan kepraktisan. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu pada validasi pendidik menghasilkan kevalidan sebesar 94,4% dan validasi media sebesar 86,3%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *e-book* layanan karir yang dikembangkan sangat valid.

Kata Kunci: *E-book Layanan Karir*

Abstract

Career guidance services are guidance to assist individuals in planning, developing, and solving career problems such as: understanding self-conditions and abilities, understanding environmental conditions, planning and career development, job adjustments, and solving career problems faced. The problem of this research is that there is no learning using e-books, there is no special media that discusses career services as a medium in the service process to increase students' career specialization. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the cartoon-based career service e-book to increase students' career interest. This type of research is the research & development method, using the ADDIE development model. Data collection techniques used are documentation and questionnaires. The data analysis used is the analysis of validity and practicality. The results of the research conducted on the validation of educators resulted in 94.4% validity and 86.3% media validation. From the research results, it can be concluded that the career service e-book developed is very valid.

Kata Kunci: *Career Service E-book*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan perwujudan perubahan kearah positif budaya yang dimiliki manusia. Ini dapat dilihat bahwa setiap hasil dari daya yang dimiliki manusia baik cipta, rasa, karsa dan karya yang dikatakan sebagai budaya dalam wujud teknologi dapat meningkatkan produktifitas kerja manusia.. Menurut (Jalil, 2021). Dikatakan seperti itu karena adanya teknologi sedianya akan mempermudah juga meningkatkan efektifitas manusia, sehingga menjadi manusia yang produktif dalam bekerja. teknologi juga merupakan hasil budaya manusia karena merupakan hasil dari gagasan manusia yang akhirnya melahirkan sebuah karya dan dapat menunjang kehidupan.

Pada bidang bimbingan karir lebih menekankan pada bagaimana individu mengambil sebuah keputusan dan memilih karir yang diinginkan sesuai bidang keahliannya. Tujuan bimbingan dan konseling yang terkait dengan aspek karier memiliki pemahaman terkait dengan pekerjaan, memiliki pengetahuan tentang dunia kerja, memiliki kemampuan merencanakan dunia kerjanya, mengenal keterampilan, kemampuan dan minat, kemampuan mengambil keputusan. (Parianto & Setiowati, 2017). Berdasarkan hasil observasi pada bulan November 2021 di SMA Negeri 12 Oku Timur masih ada siswa yang belum peminatan apa itu bimbingan karir dan masih ada siswa yang masih bingung memilih karir setelah lulus sekolah. Hal ini dapat ditangani oleh guru kelas, didukung oleh konselor pengajaran, dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memberikan layanan yang maksimal dan menarik.

Bimbingan dan konseling. Salah satunya adalah SMA Negeri 12 Oku Timur. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Oku Timur yang masih memberikan bimbingan dan konseling secara konvensional. Namun, di masa pandemi covid-19 mengharuskan guru bimbingan dan konseling memberikan layanan secara online. Guru bimbingan dan konseling menghadapi beberapa kendala dalam memberikan pelayanan melalui media online.

E-book merupakan salah satu bahan ajar yang dikembangkan berkat kemajuan teknologi. *E-book* adalah singkatan dari elektronik book atau buku elektronik. *E-book* adalah sebuah bentuk buku dalam versi digital, yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk tujuan tersebut. File-file yang sering digunakan untuk pengemasan *e-book* adalah pdf, excel, word, html, dan lain-lain. Tetapi yang terkenal *e-book* berbentuk file pdf karena lebih praktis dan mudah dalam pembuatannya. Tujuan dan fungsi *e-book* adalah salah satu alternatif sumber belajar, *e-book* berbeda dengan buku cetak karena dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga menyajikan masih ada siswa yang belum tau apa itu bimbingan karir dan masih ada siswa yang masih bingung memilih karir setelah lulus sekolah belum adanya pembelajaran *e-book* di sekolah tidak ada *e-book* secara khusus yang membahas tentang layanan karir berbasis kartun membuat bahan ajar lebih menarik dan pembelajaran lebih menyenangkan. (Banamtuan, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan pengembangan media layanan karir berbasis kartun. Berkaitan dengan hal tersebut, judul penelitian ini adalah "Ebook Layanan Karir Berbasis Karikatur untuk Meningkatkan Minat Karir Siswa di SMA Negeri 12 Oku Timur".

METODE

1. Jenis Penelitian

Peneliti ini merupakan metode pengembangan (research & development). Menurut (Sugiyono, 2012) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dapat berupa produk pendidikan berupa bahan ajar yang digunakan sebagai media orientasi dan nasehat. Media yang lahir dari perkembangan ini dapat digunakan sebagai media untuk memberikan layanan seperti layanan informasi.

2. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dijalankan adalah ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan di bagi menjadi 5 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan melalui need assessment non tes yaitu observasi serta melakukan analisis pemanfaatan pengembangan ebook layanan karir berbasis kartun untuk meningkatkan peminatan karir siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran.

2. Tahap Design

a. Menetapkan Kompetensi dan Tujuan Pengembangan *E-book*

Penempatan kompetensi yang mendasar serta tujuan dari dikembangkannya *e-book* ini merupakan hasil diskusi dan berbagai pertimbangan dengan dosen pembimbing dan guru bimbingan dan konseling SMA Negeri 12 Oku Timur.

b. Merancang *E-book*

Tahap ini merupakan tahap merancang desain tampilan materi yang akan ditampilkan dalam *e-book* termasuk pemilihan gambar, penyusunan kata, penulisan kata, memilih penulisan, yang menarik dan pengantar yang mendukung untuk dijadikan *e-book* sebagai pemberian layanan informasi kepada siswa.

3. Tahap Pengembangan

a. Produksi

Pembuatan produk *e-book* yaitu sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelum berupa materi mengenai layanan karir yaitu:

1. Pengertian layanan bimbingan karir
2. Tujuan layanan bimbingan karir

3. Prinsip-prinsip layanan bimbingan karir

b. Validasi Produk

Tahap validasi ini terdiri dari dua tahapan yaitu validasi materi dan validasi *e-book* yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya hal ini bertujuan agar produk yang dibuat mendapatkan masukan untuk perbaikan jika perlu dilakukan.

4. Tahap implementasikan

Pada saat memberikan layanan informasi. Kegiatan ini dilakukan di kelas XI SMA Negeri 12 Oku Timur dengan melakukan pemberian layanan informasi menggunakan media *e-book* untuk meningkatkan peminatan karir siswa SMA Negeri 12 Oku Timur. Kegiatan ini juga dilakukan saat siswa melakukan pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Tahap ini adalah mengevaluasi hasil dari kegiatan implementasi *e-book* pada siswa yang diberikan layanan informasi setelah menerima layanan informasi mengobservasi dan wawancara peneliti melihat apakah cara ini efektif untuk meningkatkan peminatan karir siswa. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai panduan untuk pembuatan *e-book* selanjutnya.

5. Pendekatan dan Metode Penelitian

Peneliti ini merupakan metode pengembangan (*research & development*). Menurut (Sugiyono, 2012) *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.

Pendekatan ini peneliti memilih ADDIE sebagai alternatif pengembangan ada 5 tahapan yaitu analysis, design, development, implementasi dan evaluasi.

6. Langkah-langkah Pengembangan Model

a) Penelitian Pendahuluan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft flipbook Berbasis Problem Solving (Pixzoriya, 2018)

Hasil penelitian ini menyatakan pengembangan digital book telah divalidasi oleh ahli materi dengan memperoleh kriteria sangat layak sehingga menggunakan kvisoft flipbook berbasis problem solving pada pokok bahasan teorema Pythagoras adalah layak digunakan peserta didik di jenjang MTS/SMP.

Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yaitu mengembangkan mengenai buku digital akan tetapi yang membuat perbedaan dari yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah teknik yang digunakan serta materi yang dikembangkan juga berbeda. Pada penelitian terdahulu mengembangkan teknik ini pada pelajaran sejarah sedangkan yang akan peneliti lakukan adalah melakukan layanan informasi menggunakan media yang akan dikembangkan yaitu *e-book* mengenai layanan karir berbasis katun sehingga bisa meningkatkan pememinatan karir siswa.

2. Pengembangan Media *E-book* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang (Utari, 2014)

Hasil penelitian terdahulu menyatakan setelah melewati uji coba hasil bahwa pengembangan ini sudah layak untuk dikembangkan. Sifat *e-book* mudah digunakan serta sifat *e-book* yang fleksibel bisa dimasukkan ke dalam perangkat smartphone dan gadget sehingga lebih mudah untuk dibawa dan bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Hal ini menjadi salah satu penyebab *e-book* mudah diterima.

Pada penelitian yang akan dilakukan selain sama-sama membahas mengenai *e-book*, juga sama dilakukan pada penelitian terdahulu penelitian dilakukan pada tingkat SMA, pada penelitian di atas fokus kepada pembelajaran bahasa Inggris sedangkan yang akan peneliti adalah pemberian layanan informasi dalam bimbingan dan konseling, selain itu penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan *e-book* dalam memberikan layanan informasi dalam meningkatkan peminatan karir siswa.

3. Pengembangan *E-book* Interaktif pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA

Pada penelitian pengembangan terdahulu dilakukan menggunakan materi atau pembelajaran kimia, model pengembangan menggunakan metode 4-d, pada penelitian terdahulu menyatakan bahwa *e-book* interaktif pada materi kimia semester genap kelas XI SMA layak digunakan sebagai sumber belajar siswa.

Pada penelitian terdahulu dan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti persamaan dilakukan pada tingkat SMA. Metode pengembangan yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan 4-d sedangkan yang akan

peneliti lakukan yaitu model ADDIE. Pada peneliti terdahulu yang dilakukan pada pembelajaran kimia sedangkan yang akan peneliti lakukan adalah layanan informasi dalam bimbingan dan konseling mengenai layanan karir siswa.

b) Perencanaan Pengembangan

1. Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap ini, rencana yang penulis lakukan berupa analisis kebutuhan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi.

2. Tahap Design

Pada tahap ini kinerja yang diharapkan pemilihan penilai yang sesuai dan memberikan rancangan pengembangan *e-book* layanan karir dengan pemilihan gambar, penyusunan kata, penulisan kata, memilih penulisan, yang menarik dan pengantar yang mendukung untuk dijadikan *e-book* sebagai pemberian layanan informasi kepada siswa.

3. Tahap Pengembangan

a. Produk

Pembuatan produk *e-book* yaitu sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelum berupa materi mengenai layanan karir yaitu:

- 1) Pengertian layanan bimbingan karir
- 2) Tujuan layanan bimbingan karir
- 3) Prinsip-prinsip layanan bimbingan karir

b. Validasi Produk

Tahap validasi ini terdiri dari dua tahapan yaitu validasi materi dan validasi *e-book* yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya hal ini bertujuan agar produk yang dibuat mendapatkan masukan untuk perbaikan jika perlu dilakukan.

c. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti akan menerapkan secara langsung pengembangan *e-book* layanan karir sebagai media pembelajaran di kelas XI di SMA Negeri 12 Oku Timur.

d. Tahap Evaluasi

Tahap ini adalah mengevaluasi hasil hasil dari kegiatan implemetasi *e-book* pada siswa yang diberikan layanan informasi setelah menerima layana informasi mengobsevasi dan wawancara peneliti melihat apakah cara ini efektif untuk meningkatkan peminatan karir siswa. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai panduan untuk pembuatan *e-book* selanjutya.

a) Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

1. Validasi

Tahap validasi ini terdiri dari dua tahapan yaitu validasi materi dan validasi *e-book* yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya hal ini bertujuan agar produk yang dibuat mendapatkan masukan untuk perbaikan jika perlu dilakukan. Teknik validasi untuk menentukan hasil perhitungan angket adalah:

$$\text{kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

kevalidan menggunakan skala persentase yang dinyatakan dalam table berikut:

Tabel 3.1 Skala Persentase validan

Pencapaian	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Tidak Valid
0 – 20	Sangat Tidak Valid

2. Evaluasi

Tahap ini adalah mengevaluasi hasil hasil dari kegiatan implemetasi *e-book* pada siswa yang diberikan

layanan informasi setelah menerima layanan informasi mengobservasi dan wawancara peneliti melihat apakah cara ini efektif untuk meningkatkan peminatan karir siswa. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai panduan untuk pembuatan *e-book* selanjutnya.

3. Revisi Model

Pada tahap ini revisi dilakukan untuk memperbaiki produk hasil penelitian mendapatkan masukan untuk perbaikan jika perlu dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi analisis kebutuhan siswa

1. Minimnya media yang digunakan dalam pelayanan bimbingan dan konseling. Hal ini sebabkan guru tidak memiliki kompetensi dalam bidang mengembangkan media layanan yang bisa digunakan kapan dan dimana saja.
2. Model pelayanan yang digunakan masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media untuk menunjang proses layanan
3. Siswa yang sudah jenuh dalam mengikuti proses layanan karena layananyang diberikan tidak menarik sehingga kurang memperhatikan saat prses pelayanan berlangsung
4. Siswa malas dalam membaca buku cetak karena perkembangan zaman yang semakin berkembang sehingga Handphone lebih menarik pada buku cetak.

Pada deskripsi kebutuhan siswa diatas disimpulkan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling tidak efektif dan akan menjadi lebih menarik jika proses pelayanan dilakukan dengan menggunakan media yang baik dan menarik sehingga membuat siswa semangat dalam mengikuti proses pelajaran serta memudahkan siswa membaca *e-book* dimana saja. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa maka dikembangkan *e-book* bimbingan dan konseling pada materi layanan karir berbasis kartun untuk meningkatkan peminatan karir siswa di SMA Negeri 12 Oku Timur.

Berdasarkan hasil pengemangan *e-book* layanan karir berbasis kartun untuk meningkatkan peminatan karir siswa di SMA Negeri 12 oku timur yang di kembangkan dengan model ADDIE dinyatakan **Sangat Valid**.

Berdasarkan data validasi dari ahli materi dinyatakan **Sangat Valid** dengan jumlh skor 94,4 dan *e-book* ini bisa diuji cobakan dalam proses pemberian layanan kair kepada siswa. Dalam pemilihan media perlu memperhatikan ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan yang harus dicapai, sehingga *e-book* yang dikembangkan sesuai dan sejalan dengan tujuan yang diharapkan tercapai oleh peneliti. Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang saya dapatkan di *e-book* yang berjumlah skro 86,3 dengan kreteria **Sangat Valid**, sehinga *e-book* dibuat untuk tujuan yang peneliti harapkan. Berdasarkan penelitian yang telah saya dapatkan di sekolah SMA Negeri 12 oku timur, pada hari pertama saya menemukan jawaban para siswa/siswi di sekolah tersebut belum memuaskan pada hari kedua saya memberikan tes kedua kalinya kepada siswa/siswa sekolah tersebut, sudah mulai cukup memuaskan saya sebagai peneliti, pada hari ketiga jawaban para siswa tetap sama tetapi ada salah satu siswa yang memiliki minat, tetapi ada faktor yang menghambat keinginan siswa tersebut menjadi abdi negara sehingga siswa itu menjadi kurang bersemangat dalam menggapai cita-citanya.

Berdasarkan data uji coba produk yang diperoleh, *e-book* layanan karir dapat digunakan sebagai media dalam proses pemberian layanan kepada peserta didik. Dengan *ebook* ini bisa dapat meningkatkan keahlian karir siswa karena suasana dan cara pemberian layanan sudah lebih menarik dan sesuai dengan kreteria. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien jika didukung dengan tersedianya media yang menjang karena bahan ajar berperan sebagai medium yang menjadi perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *e-book* layanan karir berbasis kartun untuk meningkatkan peminatan karir siswa yang telah di kembangkan oleh peneliti dan diimplementasikan pada siswa XI IPA 2 SMA Negeri 12 Oku Timur, maka di nyatakan **Sangat Valid** digunakan untuk melayani siswa setelah divalidasi oleh tim profesional media dan pendidik. Berdasarkan hasil uji kepraktisan *e-book* yang dilakukan dengan wawancara kepada siswa, maka *e-book* layanan karir berbasis kartun untuk meningkatkan peminatan karir siswa ini

dinyatakan **sangat praktis**.

DAFTAR PUSTAKA

- Banamtuan, M. F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Standar. *SIKIP Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 2 (1), 2721-1622.
- Fitria, T. N., & Heliawan, Y. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Prodi S1 Akuntansi Dalam Memahami Buku, Ebook dan Arikel/Jurnal Akuntansi Berbasis Bahasa Inggris. *Akuntansi dan Pajak*, 17 (02), 1412-629x.
- Hartono. (2018). *Bimbingan Karir*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jalil, M. N. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Counseling Sebagai Upaya Meningkatkan Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling. *Indonesia Journal of School Counseling*, 1 (1), 2775-1708.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Resi, Y. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Flip Pdf Propessional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (1), 2716-375x
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan Kemtangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3 (1), 2460-1187
- Masfiah, S., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa SMP Kelas IX. *Layanan Bimbingan Karier Siswa SMP*, 3 (4), 2614-4131.
- Parianto, E., & Setiowati, A. (2017). Pengemangan Modul Bimbingan Karir Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Arah Karir Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *G-COUNS Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2 (1), 2580-6467.
- Pixzoriya. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving.
- Purwandari, s. (2020). Pemanfaatan Aplikasi E-book Kurilum 13 SMA dan SMK. *Sainstech Politeknik Indonesia Surakarta*, 7 (1), 2355-5009.
- Putranti, D. (2018). Layanan Bimbingan Karir di Sekolah Menengah Kejurusan Berbasis Teaching Factory. *Layanan Bimbingan Karir di Sekolah*, 5 (2).
- Rodhiah, A. S., & Roza, L. (2020). Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi. *PROSIDING seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2 (1), 2615-2789.
- Sofi, M., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanlan Bimbingan Karier Untuk Siswa SMP Kelas IX. *Layanan bimbingan karier, siswa SMP*, 3 (4), 2614-4131.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utari, S. Y. (2014). Pengembangan Media E-book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang.
- Waryanto, N. H., SHM, B., H, K., Emut, & Isani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interktif Training of Intwraktive Electronic Book. *Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 1 (1), 33-40.
- Widiyanti, T., & Makin. (2019). Layanan Bimbingan Karir Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Pada Siswa Kelas XII SMK Kesehatan Insan Mulia Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3 (2), 2541-6782.